BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup.[1] Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri.[2] Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada siswa untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.[3] Karena manusia yang memiliki ilmu pengetahuan tidak sama dengan manusia yang tidak memiliki ilmu pengetahuan, sebagaimana Allah tegaskan dengan firman-Nya dalam surah Az-Zumar ayat 9, sebagai berikut:

قُلۡ هَلۡ يَسۡتَوِي ٱلَّذِينَ يَعۡلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعۡلَمُونَۗ

Berdasarkan pendapat Miftahul A'la yang menyatakan bahwa, "Sesungguhnya pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu

---

[1]Menurut Redja Mudyaharja yang dikutip oleh Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h.1.

[2]Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h.27.

[3]Anas Salahuddin, *Filsafat Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 22.

manusia dalam mengembangkan dirinya, hingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan".[4] Sehingga diperlukan adanya peningkatan mutu di bidang pendidikan agar dapat menjadi sarana dan wadah yang efektif dan efisien dalam pembinaan sumber daya manusia. Oleh karena itu, diharapkan pendidikan mendapat perhatian lebih dari berbagai kalangan baik dari pemerintah, masyarakat, dan keluarga. Dengan pendidikan yang baik maka akan mewariskan generasi-generasi yang handal.

Terkait dengan hal tersebut pemerintah memberikan perhatian seperti melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Upaya yang telah dilakukan antara lain: penyempurnaan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran, penataran guru-guru dalam penguasaan materi, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pengembangan metode-metode dan model-model pembelajaran.

Namun pada kenyataan di lapangan, dunia pendidikan di Indonesia masih mengalami masalah yang cukup besar. Wina Sanjaya berpendapat bahwa, "salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran".[5] Hal ini dapat dilihat dari beberapa sekolah, masih rendahnya daya serap siswa, disamping itu rata-rata hasil belajar siswa yang masih jauh dari harapan. Sehingga dapat dikatakan aktivitas dan prestasi belajar sebagian besar siswa masih belum optimal.

---

[4]Miftahul A'la, *Quantum Teaching,* (Yogyakarta: DIVA Press, 2010). Cet. ke-1, h. 10.

[5]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana, 2012), Cet. ke-9, h. 1.

Pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat dengan sekolah sebagai tempat untuk memperoleh pendidikan secara formal. Keberhasilan pendidikan dapat tercapai apabila seluruh komponen pendidikan, antara lain: guru, siswa, model pembelajaran, metode pembelajaran, sarana prasarana belajar dan lingkungan dapat berjalan secara berkesinambungan. Guru dan model pembelajaran merupakan dua komponen penting yang menentukan kualitas dan prestasi belajar. Guru hendaknya mampu mengembangkan model pembelajaran yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Salah satu bidang ilmu yang dipelajari oleh peserta didik adalah matematika. Matematika merupakan pengetahuan yang sangat mendasar dan hampir terdapat pada seluruh cabang ilmu pengetahuan yang lain. Sebagai mata pelajaran, matematika telah diberikan sejak jenjang pendidikan yang paling awal. Meskipun matematika telah dikenal sejak awal, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kurang mampu menguasainya. Matematika masih dianggap mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar siswa, dan salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek kajian yang abstrak. Sifat abstrak inilah yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa umumnya siswa mengerti dengan penjelasan serta contoh soal yang diberikan guru, namun ketika diminta untuk menyelesaiakan soal-soal yang sedikit berbeda dengan contoh sebelumnya, siswa kembali bingung dan bahkan lupa dengan penjelasan gurunya. Apa yang dialami siswa ini menunjukkan bahwa siswa belum mempunyai pengetahuan konseptual.

Selain itu dalam pembelajaran siswa sering dihadapkan langsung dengan hafalan rumus-rumus, definisi dan teorema-teorema yang sulit untuk mereka pahami. Hal ini juga yang membuat siswa kurang tertarik dengan matematika dan menganggap matematika itu sulit.

Pembelajaran yang selama ini mengarah pada penguasaan hafalan konsep dan teori yang bersifat abstrak terbukti kurang menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa masih belum optimal.[6] Diantara sekian banyak persoalan, ketidakpahaman belajar pada siswa merupakan inti dari permasalahan tersebut, seperti halnya pada siswa kelas VII yang kurang memahami pada materi bilangan bulat, terutama ketika menemukan operasi pada bilangan bulat.

Faktor yang menjadi penyebab utama ketidakpahaman siswa dalam pembelajaran dapat diantisipasi dengan cara mengupayakan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diupayakan dengan cara menciptakan suasana yang menyenangkan contohnya dengan menggunakan model dan metode dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih bermakna. Apabila pembelajaran siswa tidak bosan dan lebih bermakna, diharapkan permasalahan dalam belajar yang dialaminya akan berkurang dan pada akhirnya ada peningkatan dalam hasil belajar.

Model dan metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting, dalam menciptakan interaksi dan komunikasi dalam penyajian materi pelajaran, sekaligus tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

---

[6]H. Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2003), h. 12.

Model dan metode pembelajaran merupakan suatu cara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Disisi lain, siswa sebagai orang yang menerima pelajaran akan merasakan kemudahan dalam menguasai pelajaran. Tentunya model dan metode apa yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Karena itu, guru mempunyai kewajiban memilih dan menetapkan model dan metode apa yang relevan, demikian pula model dan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga memenuhi harapan sesuai yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

> Menurut Sardiman, ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah antara lain: memberi angka, hadiah, saingan/kompetensi, *egoinvolvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, hukuman, pujian, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.[7]

Maka, dari itu salah satu cara yang dilakukan ialah pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran mengingat siswa yang baru saja mengalami masa transisi dari Sekolah Dasar ke Sekolah Menengah Pertama umumnya masih bersifat kekanak-kanakan, manja, ingin disayang, diberi hadiah dan takut terhadap hukuman. Jadi pemberian *reward* dan *punishment* dianggap cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Reward dan *punishment* merupakan salah satu cara untuk merubah perilaku dengan konsekuensi yang seimbang. Ada balasan bagi siswa yang berbuat baik yaitu berupa *reward* dan ada balasan bagi siswa yang berbuat jahat (kesalahan/pelanggaran) yaitu berupa hukuman (*punishment*) yang bertujuan memberikan kegembiraan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Dengan

---

[7]Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006), h. 86-95

kata lain pemberian *reward* dan *punishment* ini bertujuan merangsang motivasi siswa untuk lebih bergairah dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran atau proses pendidikan yang siswa terima, sehingga siswa dapat menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mendapat nilai yang baik.

Reward dan *punishment* merupakan salah satu cara untuk merubah perilaku dengan konsekuensi yang seimbang, sebagaimana firman Allah SWT pada Q.S Al-Zalzalah ayat 7-8 yang berbunyi:

فَمَن يَعۡمَلۡ مِثۡقَالَ ذَرَّةٍ خَيۡرٗا يَرَهُۥ ٧ وَمَن يَعۡمَلۡ مِثۡقَالَ ذَرَّةٖ شَرّٗا يَرَهُۥ ٨

Ayat di atas menyatakan bahwa ada balasan bagi orang-orang yang berbuat baik yaitu berupa *reward* dan balasan bagi orang-orang yang berbuat jahat (kesalahan/pelanggaran) yaitu berupa hukuman (*punishment*) pula dari Allah yang bertujuan memberikan kegembiraan kepada siswa (manusia) sebelum memulai kehidupan selanjutnya (pembelajaran).

Fajar Siddiq menghendaki adanya perubahan dalam pembelajaran kearah yang lebih baik. Menurutnya diharapkan adanya perubahan dari mengingat dan menghafal menjadi proses berpikir. Selain perubahan pola pikir siswa menurutnya juga diharapkan perubahan paradigma pengetahuan dipindahkan dari otak guru ke otak siswa *(knowledge transmitted)* ke paradigma siswa sendiri yang membangun pengetahuan.[8] Sehingga dengan begitu, siswa akan mengoptimalisasikan otaknya dalam proses berpikir yang kompleks untuk mencari atau membangun pengetahuan sendiri

[8]Fadjar Shadiq, *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009), Cet. ke-1, h. 11.

Atas dasar itu, tidak mengherankan dalam beberapa tahun terakhir ini di Indonesia muncul berbagai falsafah dan metodologi pembelajaran yang dipandang baru meskipun sebenarnya sudah ada sebelumnya. Beberapa di antaranya adalah pembelajaran konstruktivis, pembelajaran kooperatif, pembelajaran terpadu, pembelajaran aktif, pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), pembelajaran berbasis projek (*project based learning*), pembelajaran interaksi dinamis, dan pembelajaran *quantum teaching*.

Dalam setiap situasi selalu ada jalan keluar untuk sebuah solusi dari permasalahan pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah model *quantum teaching*. Menurut Bobbi DePorter, "*Quantum Teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar".[9] Dengan lingkungan belajar yang efektif diharapkan menjadikan pembelajaran bermakna. Menurut Miftahul 'Ala, "*Quantum Teaching* menawarkan ide baru tentang bagaimana menciptakan lingkungan yang jauh lebih baik serta yang menjanjikan bagi siswa dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran agar tidak terjadi ketidakseimbangan".[10]

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hasil observasi yang telah dilakukan mengenai hasil belajar matematika siswa, serta karena sepengetahuan peneliti belum ada penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* dan

---

[9]Bobbi DePorter, *et. al.*, *Quantum Teaching*: Orchestrating Student Succes, diterjemahkan oleh Ary Nilandari dengan judul, *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Bandung: Penerbit Kaifa, 2003), Cet. ke-3, h. 4.

[10]Miftahul 'Ala, *Quantum Teaching*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2010). Cet. ke-1, h. 19.

punishment dengan model pembelajaran *quantum teaching* di MTs Siti Mariam. Dengan demikian peneliti berminat melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *punishment* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui ada dan tidaknya pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Mengetahui ada dan tidaknya pengaruh yang signifikan dalam pemberian *punishment* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019.
3. Mengetahui ada dan tidaknya pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Siti Mariam Tahun Pelajaran 2018/2019

D. Kegunaan (Signifikansi) Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* dengan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan wawasan siswa sehingga menunjang kualitas pendidikan siswa.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap semua mata pelajaran khususnya matematika.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di MTs Siti Mariam.
5. Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian lain.
6. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

E. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

   a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.[11] Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa

[11]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 849.

perubahan pada diri seseorang atau lebih tepatnya pada siswa, untuk menuju arah yang lebih baik. Bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif maka, siswa akan berubah menjadi lebih baik.

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah sesuatu hal berupa kekuatan atau sumber daya yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

b. *Reward*

A.R. Henry Sitanggang dalam kamus psikologi mendefinisikan *reward* identik dengan hadiah/perangsang; konsekuensi positif karena memberikan perhatian atau melakukan tindakan.[12]

Maksud *reward* dalam penelitian ini adalah pemberian nilai plus, pujian dan hadiah (berupa benda-benda seperti buku, pulpen, pensil dan lain-lain), bagi siswa yang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung seperti bertanya, menjawab pertanyaan atau dapat menyimpulkan pembelajaran.

c. *Punishment*

Hukuman (*punishment*) sebagai alat pendidikan. *Punishment* ialah hukuman yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orangtua, guru, dan sebagainya) sesudah terjadinya suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan.[13]

---

[12]A. R. Henry, *Kamus Psikologi*, (Bandung: PT. Armico, 1994), h. 363.

[13]*Ibid.*, h. 186.

Maksud *punishment* dalam penelitian ini ialah dengan memberikan nilai mines, tugas tambahan serta pertanyaan/soal bagi siswa yang melakukan kesalahan atau pelanggaran, mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

d. Model *Quantum Teaching*

Menurut Bobbi DePorter, *Quantum* Teaching adalah model pembelajaran yang dapat mengubah bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi yang dimaksud Bobbi DePorter adalah unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi tersebut mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.[14] Maksud cahaya artinya ilmu atau pengetahuan. Pada penelitian ini, model *quantum teaching* digunakan untuk mengajarkan materi bilangan bulat.

e. Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, "Evaluasi hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu".[15] Artinya penilaian hasil yang dicapai siswa berupa kecakapan atau kemampuan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Evaluasi hasil belajar dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa

---

[14]Bobbi DePorter *et. al., Quantum Teaching*: Orchestrating Student Succes, diterjemahkan oleh Ary Nilandari dengan judul, *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas,* (Bandung: Penerbit Kaifa, 2003), Cet. ke-3, h. 5.

[15]Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: PT. Remaja Rosdikarya, 2008), Cet. ke-11, h. 3.

menjawab soal tentang bilangan bulat dan sejauh mana keefektifan pemberian *reward* dan *punishment* dengan model *quantum teaching*.

f. Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari bilangan bulat positif, bilangan bulat negatif, dan bilangan nol. Himpunan bilangan bulat dilambangkan dengan B, dimana B = {…, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, …} dan nol (0) adalah bilangan yang tidak positif dan tidak negatif.[16]

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

a. Penelitian dilakukan di kelas VII MTs Siti Mariam semester ganjil.
b. Penelitian dilaksanakan dengan diterapkannya model *quantum teaching* dengan pemberian *reward* dan *punishment*.
c. Penelitian ini dilakukan pada materi bilangan bulat.

F. Alasan Memilih Judul

1. Dalam usaha meningkatkan prestasi siswa di bidang matematika perlu diketahui bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model *quantum teaching* dengan pemberian *reward* dan *punishment* pada materi bilangan bulat.

---

[16]Kartika Prima, *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: Putra Nugraha, 2013), h. 47.

2. Mengingatkan pentingnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika.
3. Model *quantum teaching* dengan pemberian *reward* dan *punishment* dapat dijadikan alternatif bagi siswa untuk berpikir dan mengenal tanggung jawab individunya untuk belajar secara aktif di kelas agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan dasar

   Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

   a. Peneliti mempunyai pengetahuan tentang model *quantum teaching* dengan pemberian *reward* dan *punishment* serta mampu menerapkannya dalam pembelajaran matematika.
   b. Siswa adalah sebagai pusat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif untuk berfikir tentang suatu persoalan dan mencari penyelesaiannya.
   c. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
   d. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat intelektual dan usia yang relatif sama.

2. Hipotesis

   a. H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan

model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII semester ganjil di MTs Siti Mariam.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII semester ganjil di MTs Siti Mariam.

b. H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *punishment* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII semester ganjil di MTs Siti Mariam.

   H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *punishment* terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII semester ganjil di MTs Siti Mariam.

c. H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII semester ganjil di MTs Siti Mariam.

   H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama terhadap hasil pembelajaran setelah diajarkan dengan menggunakan model pemebelajaran *quantum teaching*

pada materi bilangan bulat siswa kelas VII semester ganjil di MTs Siti Mariam.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematik dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; kegunaan (signifikansi) penelitian; definisi operasional; lingkup pembahasan; alasan memilih judul; anggapan dasar dan hipotesis; serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang meliputi pengertian pengaruh, *reward*, *punishment*, model pembelajaran, model *quantum teaching*, hasil belajar matematika dan materi ajar.

BAB III Metode Penelitian, Dalam bab ini akan diuraikan tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas, deskripsi kegiatan

pembelajaran, deskripsi hasil belajar siswa, analisis data, serta pembahasan hasil analisis.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.