

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia setiap bentuk aspek kehidupan manusia baik pribadi, keluarga maupun dalam berbangsa dan bernegara yang sedang membangun, banyak ditentukan oleh kemajuan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Secara garis besar proses pendidikan dapat terjadi dalam tiga lingkungan pendidikan yang terkenal dengan sebutan Tri Logi pendidikan yaitu pendidikan di dalam keluarga (Pendidikan Informal), pendidikan di dalam sekolah (Pendidikan Formal) dan Pendidikan di dalam Masyarakat (Pendidikan Non Formal).

Adapun belajar, menurut Slameto (2010 : 2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri sendiri seseorang banyak sekali pengaruhnya baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perusahaan dalam diri seseorang merupakan merupakan perubahan dalam arti belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya setelah mendapat informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Jambi merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki 4 bidang program keahlian yaitu pemasaran, akuntansi, multimedia, Teknik Sepeda Motor. Berdasarkan hasil pengamatan selama 1 minggu didapatkan permasalahan antara lain hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah, kurang lengkapnya fasilitas belajar siswa, kurangnya sumber belajar siswa, kurangnya motivasi belajar siswa. Tetapi Penulis lebih fokus kepada masalah kurangnya hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa ini terlihat dari nilai ulangan siswa yang banyak mendapatkan nilai dibawah 7. Hal ini terlihat pada tabel 1.1 dibawah ini.

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	> 81	0	0
2	71-80	2	3
3	61-70	32	47%
4	41-50	34	50%
5	<37	0	0
Jumlah		68	100

Dari tabel di atas terlihat bahwa 50% siswa mendapatkan nilai dibawah 41-50 atau sekitar 34 siswa. Sedangkan yang 32 orang lainnya mendapatkan nilai antara 61-70 atau 47%. Ini terlihat bahwa hanya 3 siswa yang nilainya lulus KKM 70. Selain nilai ulangan yang rendah terlihat juga siswa malas mengerjakan tugas, suka mencontek karya teman, sudah puas terhadap apa yang dia dapatkan dan tak ingin memperbaikinya, suka dengan situasi ribut dikelas dan senang keluar masuk kelas. Untuk meningkatkan kembali hasil belajar siswa agar siswa dapat hasil belajar yang optimal sehingga diharapkan akan mampu memperbaiki prestasi belajar dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan seperti menurut Sardiman (2011:90) “hasil belajar akan membaik karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Rangsangan itu dapat muncul berupa benda atau dukungan dari lingkungan keluarga maupun masyarakat”. Dukungan ini dapat berupa pemberian reward apabila siswa dapat mengerjakan suatu tugas. Selain itu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga terjadi penguatan akan pentingnya belajar yang pada akhirnya bermuara pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Selain itu perilaku konsumsi siswa turut andil dalam keberhasilan siswa melakukan sesuatu. Menurut Suryabrata (2010:233) adalah keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, atau malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis-menulis, buku-buku, alat-alat peraga, dan sebagainya yang biasa kita sebut sebagai alat pelajaran) dan ekonomi (pendapatan orangtua, pola

konsumsi dan sebagainya). Keadaan-keadaan seperti yang dikemukakan diatas akan mempengaruhi suasana belajar siswa, sehingga konsentrasi dalam memperhatikan materi dapat terganggu yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Dari permasalahan diatas maka Penulis tertarik untuk mengangkatnya kedalam suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Perilaku Konsumtif dan Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas XI Pemasaran SMKN 5 Kota Jambi 2018.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dibuat rumusan permasalahan seperti dibawah ini :

1. Apakah terdapat pengaruh perilaku konsumtif terhadap hasil belajar siswa.
2. Apakah terdapat pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa.
3. Apakah terdapat pengaruh perilaku konsumtif dan pemberian reward terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun yang menjadi tujuan penulisan ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh perilaku konsumtif terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa.

3. Untuk mengetahui pengaruh perilaku konsumtif dan pemberian reward terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang akan diperoleh yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Sebagai sarana bagi penulis untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi para pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini antar lain :

a. Siswa

Memberi masukan kepada siswa agar dapat memanfaatkan kegiatan belajar mengajar dengan optimal dan lebih mandiri, sehingga dapat tercapai hasil belajar yang baik.

b. Guru dan Sekolah

Memberikan masukan kepada guru dan sekolah agar lebih memperhatikan perilaku konsumtif dan pemberian reward kepada siswa agar tercapai hasil belajar yang optimal.

c. Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai masukan bagi orang tua agar lebih memberikan perhatian dan dukungan kepada siswa dalam kegiatan belajar siswa.

1.5 Definisi

1.5.1 Konseptual

1. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan dalam satu proses belajar yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku dan biasanya dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf.
2. Prilaku konsumtif adalah kegiatan individu yang secara langsung untuk memilih, membeli, menggunakan, dan bagaimana barang, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka.
3. Reward adalah suatu cara untuk menggerakkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran disekolah agar mencapai tujuan yang ditentukan.

1.5.2 Operasional

1. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar siswa dalam lingkungan sekolah baik dalam kelas maupun diluar kelas yang diukur menggunakan nilai ujian sekolah
2. Prilaku konsumtif merupakan proses memuaskan kebutuhan dan keinginan dengan indikator pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, dan perilaku pasca pembelian.
3. Reward merupakan suatu cara untuk menggerakkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berupa pemberian hadiah berdasarkan indikator verbal dan non verbal atas keberhasilan