

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Rangkaian peristiwa penting pada masa lalu yang benar-benar terjadi disebut dengan sejarah. Sejarah merupakan hasil kejadian yang manusia rasakan serta pikirkan kemudian dibuat bukti berupa tulisan, rekaman lisan atau peninggalan di suatu tempat tertentu.<sup>2</sup> Sejarah menjadi bagian penting dari perjalanan kehidupan individu maupun kelompok. Sejarah dapat membantu untuk memiliki gambaran perjalanan hidup di masa lalu, kemudian bisa mengambil nilai-nilai yang terkandung di dalam sejarah.

Sejarah sebagai cerita masa lalu menjadi sumber peristiwa yang dikenang dalam waktu yang lama. Sejarah kebudayaan Islam sebagai cerita masa lalu yang menjadi akar atau asal suatu peristiwa tertentu. Akar Sejarah Kebudayaan Islam dimulai menjelang Nabi Muhammad saw akan lahir sampai akan diangkat sebagai Rasul Allah Swt. Peristiwa tersebut berlanjut ke masa setelah wafatnya Nabi Muhammad saw, yaitu kemunculan Khalifah yang banyak memunculkan cabang pemikiran baru seperti Syiah, Khawarij, Murjiah, dan AhlusSunah serta melahirkan kekuasaan baru seperti Dinasti Umayyah, Dinasti Abbasiyah, Dinasti Fatimiyah, dan seterusnya.

Kelompok Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum madrasah dibagi menjadi empat bagian yaitu, Al-Quran Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Setiap mata pelajaran tersebut memiliki

---

<sup>2</sup> Hardjasaputra A. Sobana, *Metode Penelitian Sejarah*, (Bandung: BPSBP, 2008), hal.15

hubungan yang kuat dan saling melengkapi satu sama lain. Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan membangun kesadaran pada peserta didik untuk mempelajari dasar ajaran, nilai dan norma yang telah disampaikan Nabi Muhammad saw. Akhirnya peserta didik bisa mengaitkan hikmah dari peristiwa sejarah dengan fenomena-fenomena pada berbagai bidang mengembangkan peradaban dan kebudayaan Islam.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dengan mengedepankan penyampaian fakta-fakta atau peristiwa sejarah. Hal ini menjadi salah satu penyebab munculnya anggapan kuat di kalangan peserta didik bahwa belajar Sejarah Kebudayaan Islam artinya belajar menghafal fakta, nama, tahun, dan kejadian di masa lalu. Pandangan tersebut berdampak pada munculnya rasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pembelajaran yang didominasi dengan kegiatan menghafal menjadikan kemampuan peserta didik hanya sebatas tahu saja tentang fakta tersebut dan peserta didik akan mudah untuk melupakannya.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bukan hanya sebatas penyampaian kejadian atau peristiwa yang berfokus pada pemahaman peserta didik. Kegiatan pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik yang menjadi fokus perhatian. Pendidik berperan sebagai perancang proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Proses pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Motivasi

merupakan salah satu faktor yang mendukung berhasilnya proses belajar mengajar. Jadi, pentingnya penggunaan metode yang tepat dalam mengajar agar peserta didik bisa mengikuti pembelajaran dengan senang dan antusias. Jadi, tujuan dari pembelajaran yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik.

Metode pembelajaran ada banyak, salah satunya adalah metode *reward* dan *punishment*. Metode *reward* dan *punishment* dapat digunakan untuk memperkuat perilaku positif dan memperlemah perilaku negatif dari peserta didik. *Reward* merupakan hal yang menggembirakan dan dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi belajarnya peserta didik.<sup>3</sup> Seperti dalam Teori S-R bond, hadiah dan hukuman dapat digunakan untuk memperkuat dan melemahkan respons positif dan negatif., terutama pemberian *reward* dapat menimbulkan respons positif dan *punishment* akan menimbulkan respons negatif.<sup>4</sup> Adanya perubahan tingkah laku ke ini bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Memberikan *reward* dan *punishment* merupakan bentuk penguat (*reinforcement*) dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi. *Reward* merupakan bentuk penguat diberikan kepada peserta didik saat memiliki kemampuan yang dapat dihargai dan menuju ke arah yang positif. *Punishment* diberikan kepada peserta didik ketika melakukan pelanggaran atau tidak sesuai dengan aturan sehingga menuju ke arah yang negatif.

---

<sup>3</sup> Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), hal. 147

<sup>4</sup> Hamdani Ihsan dan Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka setia, 2001), hal. 187

Motivasi merupakan suatu perkataan dan perbuatan yang bertujuan mendorong seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan peserta didik karena menjadi faktor penentu dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar bisa muncul dari dalam dan dari luar. Motivasi belajar yang muncul dari dalam timbul dari kesadaran yang tumbuh dari dalam karena adanya semangat untuk meraih dan menggapai prestasi tertinggi. Motivasi belajar dari luar muncul karena rangsangan-rangsangan dari luar yang membuat peserta didik lebih terpacu untuk meningkatkan prestasi belajar. Dengan kata lain, motivasi bisa dinyatakan sebagai sumber energi peserta didik dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Pemberian *reward* dan *punishment* ke peserta didik dapat melalui beberapa cara, antara lain berupa perkataan atau tindakan. Ucapan selamat, doa, pujian, hadiah, sentuhan fisik, dan kegiatan menarik merupakan contoh *reward*. Pemberian *punishment* yang berupa perkataan maupun tindakan bisa berupa bentakan, ekspresi marah dari guru, ancaman kepada peserta didik, dan hukuman baik fisik ataupun nonfisik. Pemberian *reward* dan *punishment* diharapkan mampu memotivasi peserta agar keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa tercapai.<sup>6</sup>

Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung berjalan cukup kondusif. Guru memberikan

---

<sup>5</sup> Sadirman, A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2010), hal.80

<sup>6</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 183

penjelasan materi dengan lantang dan jelas. Namun setelah cukup lama, guru memberikan penjelasan ada beberapa peserta didik yang mulai merasa bosan dan melakukan hal lainnya seperti memukul meja, berbicara dengan teman sebangku, dan menggambar. Pemberian *reward* dan *punishment* diharapkan mampu memotivasi peserta agar keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa tercapai. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengkaji dan meneliti dengan mengambil judul penelitian “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan memberikan penjelasan tentang identifikasi masalah yang berhasil ditemukan yakni sebagai berikut.

- a. Dalam meningkatkan motivasi pada diri peserta didik, diperlukan suatu metode yang pas. Jadi, saat ini dibutuhkan metode yang efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar tertarik dengan materi pembelajaran yang diajarkan.
- b. Guru sebagai penyampai materi pembelajaran harus memiliki kemampuan mengajar. Guru berperan sebagai pendamping agar peserta didik menjadi paham dan mudah mengingat tentang materi yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam guru diharapkan mampu mengembangkan kemampuan mengajar untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Pemberian motivasi yang berupa nilai atau poin tanpa menggunakan jenis motivasi lain. Ada beberapa peserta didik dan bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemberian nilai atau poin ditujukan hanya untuk peserta didik yang aktif di dalam kelas.

## 2. Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah agar pembahasan dalam penelitian ini lebih fokus yaitu sebagai berikut.

- a. Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi peserta didik terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Pemberian *reward* dan *punishment* yang efektif serta efisien untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas VIII di MTs Darul Hikmah Tulungagung.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dijelaskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung?
2. Adakah pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung?
3. Adakah pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang muncul dari rumusan penelitian. Hipotesis merupakan pengembangan dari hubungan antara variabel dengan melalui dugaan sebagai berikut.

1. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )
  - a. Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.

- b. Ada pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.
- c. Ada pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.

## 2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a. Tidak ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.
- b. Tidak ada pengaruh pemberian *punishment* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.
- c. Tidak ada pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.

## F. Kegunaan Penelitian

### 1. Secara Teori

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan. Penelitian ini bisa digunakan untuk referensi atau bahan pustaka dalam suatu penelitian dan memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan,

khususnya tentang pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan

## 2. Secara Praktis

### a. Pendidik atau guru

- 1) Penelitian ini dapat menjadi metode baru bagi guru untuk memudahkan guru dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk memperbaiki masalah pada peserta didik terkait dengan motivasi.
- 3) Penelitian ini dapat menyelesaikan masalah peserta didik dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan memberikan *reward* dan *punishment*.

### b. Peserta didik

- 1) Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
- 2) Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi peserta didik agar mereka lebih tertarik dan paham dengan materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### c. Peneliti yang lain

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi, model, atau referensi peneliti lain yang memiliki topik yang sama.

- 2) Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan keuntungan bagi peneliti lain sehingga bisa mengembangkan pendidikan.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. *Reward*

*Reward* diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti penghargaan atau hadiah.<sup>7</sup> *Reward* adalah media untuk menjadikan anak senang dengan pekerjaannya karena mendapat sesuatu.<sup>8</sup> *Reward* adalah salah satu alat pendidikan yang dapat digunakan untuk mendorong semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa, *reward* merupakan suatu perbuatan yang dimana apabila dilakukan dapat memungkinkan terulang kembali perbuatan itu dilakukan.<sup>9</sup>

#### b. *Punishment*

*Punishment* berarti hukuman maupun sanksi. *Punishment* merupakan suatu tindakan yang bersifat negatif dan tidak menyenangkan dari guru untuk peserta didik yang diberikan karena alasan tertentu untuk menjadikan peserta didik terdorong melakukan hal yang lebih baik.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> John M. Echol & Hasan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hal. 485.

<sup>8</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006). hal. 182

<sup>9</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 77.

<sup>10</sup> Daiient Indrakusuma Amir, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), hal. 164-165

Menurut Malik Fadjar, *punishment* adalah tindakan edukatif yang bertujuan untuk mendidik dan mengarahkan peserta didik ke arah yang lebih baik, bukan untuk menyiksa dan menghukum dengan memasung kreativitas.<sup>11</sup>

#### c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari dua kata. Pertama motivasi dari segi bahasa motivasi berasal dari bahasa Inggris "*motivation*" yang berarti: alasan, daya batin, dorongan, motivasi.<sup>12</sup> Belajar merupakan bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, atau ketrampilan yang awalnya belum tau menjadi tau. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah kepada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan tertentu.<sup>13</sup>

#### d. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sejarah kebudayaan Islam diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang kemudian dapat menjadi dasar bagi pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>14</sup>

---

202. <sup>11</sup> Malik Fadjar, *Holistika Pemikiran Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hal.

<sup>12</sup> Retno Indayati, *Psikologi Pendidikan*.(Tulungagung:CESMID, 2018), hal.59

<sup>13</sup> Ngilim Purwato, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hal.

<sup>14</sup> Departemen agama RI, 2003, hal.172

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang didesain dengan baik akan mewujudkan tujuan yang diharapkan. Desain pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang baik ditandai dengan pendekatan, metode, strategi, materi dan media yang sesuai dengan kondisi dan tujuan pembelajaran.

## 2. Penegasan Operasional

Secara Operasional, “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung” adalah sebuah penelitian yang membahas tentang hubungan secara statistik antara pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami tentang penyusunan penelitian ini peneliti membuat sistematika penilaian yang jelas sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN membahas tentang inti masalah yang dibahas dalam penelitian, aspek tujuan, kegunaan, tujuan, serta sistematika pembahasan.
2. BAB II LANDASAN TEORI membahas lebih rinci tentang *reward*, *punishment*, serta motivasi belajar peserta didik yang diikuti dengan kerangka konseptual dan juga penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini merupakan tata cara atau prosedur dari pelaksanaan penelitian ini mulai dari jenis penelitian, metode, variabel, sampai dengan teknik analisis data.
4. BAB IV HASIL PENELITIAN laporan hasil pengumpulan data di MTs Darul Hikmah Tulungagung dengan menggunakan beberapa uji menggunakan *SPSS* 16.0.
5. BAB V PEMBAHASAN Bab ini berisi keadaan di MTs Darul Hikmah Tulungagung dan jawaban rumusan masalah.
6. BAB VI PENUTUP. Bab ini membahas tentang kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah serta ada bagian saran.