

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. *Reward*

###### a. Pengertian *Reward*

Menurut bahasa, kata *reward* diambil dari bahasa Inggris yang memiliki arti penghargaan atau hadiah.<sup>15</sup> *Reward* atau penghargaan merupakan tanggapan terhadap suatu tingkah laku yang dapat peningkatan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut. Dalam dunia pendidikan, *reward* diberikan oleh guru kepada peserta didik yang dapat mengerjakan tugas dengan baik atau bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.<sup>16</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, disebutkan bahwa *reward* disebut dengan ganjaran yang memiliki arti hadiah (sebagai pembalasan jasa), hukuman (balasan).<sup>17</sup> Pertama tentang *reward* sebagaimana penjelasan bahwa *reward* itu bermakna ganjaran, hadiah, atau penghargaan, dalam bahasa Arab *reward* adalah *tsawab*. Kata *tsawab* artinya pahala, upah atau balasan. Kata *tsawab* banyak ditemukan di dalam Al-Qu'ran, dan selalu diterjemahkan dengan balasan baik, seperti yang terkandung dalam Surah Ali-Imran ayat 148:

---

<sup>15</sup> John M. Echol & Hasan Shadily, *Kamus Bahasa Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hal. 485.

<sup>16</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 77.

<sup>17</sup> KBBI

فَأَتَاهُمُ اللَّهُ تَوَابَ الدُّنْيَا وَحُسْنَ ثَوَابِ الْآخِرَةِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

*Artinya : Karena itu Allah memberikan kepada mereka pahala di dunia dan pahala yang baik di akhirat. Dan Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebaikan.*<sup>18</sup>

Berdasarkan paparan di atas, arti *reward* dan *tsawab* secara maknawi merupakan imbalan yang diberikan atas perilaku kebaikan yang dilakukan oleh seseorang, tentu dengan tujuan agar kebaikan yang dilakukan itu senantiasa bisa terus menerus dan langgeng atau bahkan semakin bisa meningkat kualitasnya. *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 apabila dilakukan dapat memungkinkan terulang kembali perbuatan itu dilakukan.<sup>19</sup> Menurut Buchari Alma, *reward* dapat dilakukan secara verbal dan nonverbal dengan situasi yang mendukung, seperti kehangatan, keantusiasan, dan kebermaknaan yang diterima oleh peserta didik. Dengan demikian, *reward* diartikan sebagai tanggapan positif terhadap suatu tingkah laku dari peserta didik yang memungkinkan untuk melakukan tingkah laku tersebut terulang kembali.<sup>20</sup>

Pemberian *reward* atau hadiah tidak selalu berdampak positif untuk peserta didik. Hal inilah yang perlu diketahui oleh guru cara penyampaian

---

<sup>18</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: CV. Al-Mubarak, 2018), hal. 288

<sup>19</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 77.

<sup>20</sup> Buchari Alma, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Belajar*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 30.

atau pemberian hadiah tersebut ke peserta didik. Seorang peserta didik yang mendapatkan *reward* bisa saja merasa *overproud* atau terlalu bangga atas pencapaiannya dan kemudian akan merendahkan yang lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemberian *reward* adalah siapa yang berhak mendapatkannya, memastikan hadiah yang diberikan sesuai atas penghargaan yang didapatkan peserta didik, dan memberikan hadiah sesuai dengan kebutuhan dan tidak berlebihan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *reward* atau penghargaan merupakan alat pendidik untuk memotivasi peserta didik yang sesuai atas kinerja mereka selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Apabila mereka menyelesaikan tugas, pekerjaan, dan persoalan dengan baik yang diberikan oleh guru, peserta didik akan mendapatkan *reward* sebagai penghargaan atas apa yang mereka sudah lakukan. Hal ini dilakukan untuk mendorong kepercayaan diri peserta didik karena mereka yang mendapat *reward* akan merasa diapresiasi atas pekerjaan yang sudah mereka lakukan sehingga mereka lebih termotivasi untuk mempertahankan atau melakukan yang lebih baik lagi.

#### b. Tujuan *Reward*

*Reward* dapat menjadi penguatan positif bagi peserta didik. Pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*).<sup>21</sup>Pemberian hadiah bisa kepada

---

<sup>21</sup> Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 273

diberikan ke semua peserta didik tanpa memandang latar belakang mereka. Hadiah yang diberikan tidak harus selalu yang memiliki materi yang mahal. Namun, sesuatu yang dapat membuat peserta didik yang menerima hadiah tersebut merasa senang dan bertujuan untuk membuat peserta didik tersebut merasa lebih termotivasi.<sup>22</sup>

Pemberian *reward* akan memberikan dampak yang signifikan dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Adanya hadiah akan menjadi stimulus bagi peserta didik untuk menunjukkan usaha yang lebih dalam dan ekstra ketika harus menyelesaikan tugas. Sebagai contoh, seorang peserta didik mendapatkan hadiah ketika dia berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Bagi dia yang menjawab, dia akan merasa senang karena merasa diapresiasi, sedangkan bagi peserta didik yang lain akan menjadi stimulus yang positif untuk ikut berlomba mendapatkan hadiah tersebut. Pemberian jenis hadiah yang tepat dan berguna akan menjadi motivasi lebih oleh peserta didik.

Menurut Marno dan Idris, ada beberapa tujuan pemberian *reward* sebagai *reinforcement* penguatan adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

- 1) Meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 2) Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

---

<sup>22</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2005), hal. 150.

<sup>23</sup> Marno dan Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 133

- 3) Mengarahkan pengembangan berpikir peserta didik ke arah divergen (kreatif).
- 4) Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku peserta didik yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif.

Dari beberapa tujuan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pemberian *reward* adalah menambah motivasi dari peserta didik, menambah semangat mereka untuk belajar, dan mendorong mereka untuk berkembang dalam berpikir ketika proses pembelajaran.

c. *Macam-macam Reward*

Pemberian *reward* dapat diberikan dengan dua metode, yaitu secara verbal dan nonverbal. Secara verbal adalah *reward* yang disampaikan dengan cara tertulis atau lisan. Pemberian *reward* secara nonverbal adalah dengan cara memberikan suatu bahasa isyarat atau dengan memberikan suatu barang yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Berkaitan dengan macam-macam *reward* yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, Usman memerinci sebagai berikut.

1) *Reward* Verbal

- a) Kata-kata: bagus, bagus sekali, benar, benar sekali, tepat dan lain sebagainya.
- b) Kalimat: saya senang dengan hasil pekerjaan anda, tulisan kamu sangat rapi, pekerjaan yang sangat baik.

## 2) *Reward* Non Verbal

- a) *Reward* berupa gerakan mimik dan badan seperti: senyuman, tepuk tangan dan lain-lain.
- b) *Reward* memberi perhatian dengan cara mendekati, seperti berjalan menuju ke peserta didik, mendekati kelompok peserta didik yang sedang mengerjakan tugas dan lain sebagainya.
- c) *Reward* dengan cara sentuhan, guru menjabat tangan atau menepuk pundak peserta didik untuk memberi penghargaan atas usahanya.
- d) *Reward* berupa simbol atau benda. *Reward* ini bisa diberikan berupa sertifikat, alat tulis, makanan, pin penghargaan, dan sebagainya.
- e) *Reward* dengan kegiatan yang menyenangkan. Bentuk kegiatan yang menyenangkan seperti menonton film, bermain di luar kelas, dan kegiatan yang lainnya.
- f) *Reward* dengan memberikan penghormatan. Seperti peserta didik yang mendapatkan penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman sekelasnya.
- g) *Reward* dengan memberikan hak penuh.<sup>24</sup>

Secara garis besar, *reward* dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. remaja Rosdakarya, 2000), hal. 12-14.

<sup>25</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 183

### 1) Pujian

Pujian adalah bentuk *reward* yang paling mudah dan sering dilakukan. Pujian adalah sesuatu ucapan yang membuat orang yang mendengarnya merasa tersanjung sehingga dapat memberikan motivasi kepada orang yang dipujinya.

Pujian sering kali diberikan secara verbal oleh seorang guru kepada peserta didik. Pujian yang diberikan pendidik kepada peserta didik akan memengaruhi proses belajarnya. Peserta didik senantiasa akan meningkatkan prestasi belajar mereka. Pujian dapat berupa kata-kata seperti baik, bagus, bagus sekali, tepat, ya, mengagumkan, setuju, cerdas dan sebagainya.

### 2) Penghormatan

Penghormatan diberikan oleh guru kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Ada dua macam bentuk pemberian penghormatan, yaitu pemberian kekuasaan. Penobatan diberikan ketika seorang peserta didik yang mendapatkan nilai terbaik akan dipanggil maju ke depan kelas sebagai bentuk apresiasi dan penghormatan dia karena telah belajar dengan maksimal sehingga dia mendapatkan nilai terbaik.

Bentuk pemberian penghormatan yang kedua adalah pemberian kekuasaan. Contohnya ketika seorang peserta didik yang dapat menjawab soal dengan benar, ditunjuk oleh guru untuk menulis jawabannya di depan kelas sebagai contoh untuk teman-temannya.

### 3) Hadiah

Hadiah adalah bentuk *reward* nonverbal yang juga biasa digunakan oleh guru sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik, yaitu berupa barang. Hadiah berupa barang tersebut biasa disebut dengan penghargaan Materiel. Barang yang diberikan tentu saja barang yang harus berguna untuk kebutuhan dari peserta didik, seperti buku, pensil, penggaris, dan lain-lain. Pemberian hadiah tersebut didasari untuk menambah semangat peserta didik dalam hal belajar. Pemberian hadiah juga harus dalam waktu yang tepat dan sesuai dengan keadaan, misalnya ketika guru memberikan pertanyaan siapa yang bisa menjawab akan mendapatkan hadiah tersebut. Hal ini bertujuan untuk memancing peserta didik berpikir dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

### 4) Tanda Penghargaan

Tanda penghargaan adalah sesuatu penghargaan yang tidak dapat dinilai dari segi harga dan kegunaan barang tersebut. Tanda penghargaan dilihat dan dinilai dari segi kesan dan nilai kenangannya.<sup>26</sup> Bentuk tanda penghargaan tersebut antara lain bisa berupa sertifikat, piala, vandel, dan sebagainya.

Bentuk *reward* yang dipilih oleh guru dalam penerapannya harus sesuai dengan faktor yang ada di lapangan. Situasi, kondisi, dan keadaan menjadi faktor penting dalam pemberian *reward* sehingga dapat

---

<sup>26</sup> Amier Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Malang: IKIP Usaha Nasional, 1973), hal. 159-160



memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan bagi diri seorang peserta didik.

## 2. *Punishment*

### a. Pengertian *Punishment*

Pengertian menurut bahasa, *punishment* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti hukuman atau siksaan.<sup>27</sup> *Punishment* atau hukuman dalam Al-Qur'an dikemukakan dengan banyak istilah misalnya *nadhira* sebagaimana telah dikemukakan pembahasannya bahwa salah satu tujuan pengutusan Nabi Muhammad adalah untuk memberi peringatan (*nadhira*) berupa hukuman dengan masuk neraka apabila tidak menaati peringatan atau perintah Allah Swt. Dalam konteks lain hukuman dikemukakan dalam istilah '*adzab* atau siksa. Banyak ayat Al-Qur'an yang menggunakan istilah '*adzab* ini, salah satunya adalah ayat ke 50 dari Surah Al-Anfal di bawah ini:

وَلَوْ تَرَىٰ إِذْ يَتَوَفَّى الَّذِينَ كَفَرُوا الْمَلَائِكَةُ يَضْرِبُونَ وُجُوهَهُمْ وَأَدْبَارَهُمْ وَذُوقُوا  
عَذَابَ الْحَرِيقِ

*Dan sekiranya kamu melihat ketika para malaikat mencabut nyawa orang-orang yang kafir sambil memukul wajah dan punggung mereka (dan berkata), "Rasakanlah olehmu siksa neraka yang membakar."<sup>28</sup>*

*Punishment* bisa dilakukan atau diberikan apabila seorang individu melanggar peraturan atau membuat suasana menjadi tidak menyenangkan.

<sup>27</sup> John M. Echole dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 1996), hal. 456

<sup>28</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*,...hal.

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>29</sup> *Punishment* atau hukuman adalah memberikan atau mengadakan nestapa atau penderitaan dengan sengaja kepada anak yang menjadi peserta didik dengan maksud supaya penderitaan itu betul-betul dirasakannya untuk menuju ke arah perbaikan.<sup>30</sup>

*Punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh guru sesudah terjadi suatu pelanggaran kejahatan atau kesalahan.<sup>31</sup> Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hukuman adalah pemberian tindakan atau perbuatan yang tidak menyenangkan kepada peserta didik atas perlakuan karena melanggar peraturan yang bertujuan untuk memberikan, menekan, dan memperlemah perlakuan tersebut untuk tidak melakukan pelanggaran lagi.

Istilah *punishment* atau hukuman memang terdengar negatif dan menimbulkan perspektif yang berbeda bagi setiap orang yang memahaminya. Akan tetapi, pemberian hukuman yang baik dan tepat sasaran akan memberikan dampak yang baik bagi seseorang yang menerima hukuman tersebut. Hukuman tidak sepenuhnya diperlukan secara mutlak. Ada beberapa orang yang diberikan nasihat saja sudah cukup, tidak perlu diperlukan hukuman. Namun dalam beberapa kondisi

---

<sup>29</sup> Malik Fadjar, *Holistika Pemikiran Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hal. 202.

<sup>30</sup> Suwarno. 1985. *Pengantar Umum Pendidikan*. Surabaya: Aksara Baru. Hal 98.

<sup>31</sup> Purwanto, M. Ngalim.. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal.78.

dan situasi, hukuman sekiranya perlu dilakukan untuk memberikan efek jera dan perbuatan untuk tidak mengulangi hal yang sama lagi.

Pemberian hukuman hendaknya memperhatikan kondisi peserta didik karena hukuman yang diberikan kepada peserta didik dapat mengena dan tercapai dengan tepat sasaran. Sebagai contoh ketika terdapat seorang peserta didik yang tidak mengerjakan PR, akan diberikan hukuman sehingga pada lain kesempatan peserta didik tersebut akan berusaha untuk menghindari terkena hukuman lagi dengan mengerjakan PR tepat waktu. Dengan demikian, diberikannya hukuman tersebut mendorong dia untuk lebih giat belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hukuman adalah pemberian penderitaan atau stimulus oleh pendidik sesudah terjadi pelanggaran, kejahatan, atau kesalahan yang dilakukan peserta didik. Hukuman juga dapat dikatakan sebagai penguat yang negatif, tetapi jika hukuman diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi motivasi yang dapat memengaruhi hasil belajar. Pada dasarnya, sebuah hukuman akan menjadikan efek berupa perilaku. Dalam hal ini apabila efek yang bersifat tidak menyenangkan kepada peserta didik, efek ini disebut sebagai *punishment* atau hukuman.<sup>32</sup>

b. Tujuan *Punishment*

Tujuan diberikannya *punishment* yaitu untuk membangkitkan perasaan dan tanggung jawab pada seseorang. Dengan diberikannya *punishment*,

---

<sup>32</sup> Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2009), hal. 72

akan memberikan kesan yang membekas bagi peserta didik sehingga mereka tidak akan mengulangi kesalahan yang sama pada kesempatan lain.

Menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, pemberian hukuman diberikan pendidik dengan tujuan sebagai berikut.<sup>33</sup>

- 1) Hukuman diadakan untuk membasmi kejahatan atau meniadakan kejahatan.
- 2) Hukuman diadakan untuk melindungi masyarakat dari perbuatan yang tidak wajar.
- 3) Hukuman diadakan untuk menakuti si pelanggar agar meninggalkan perbuatannya yang melanggar itu.
- 4) Hukuman harus diadakan untuk segala pelanggaran.

Tujuan pemberian *punishment* menurut Emile Durkheim di dalam dunia pendidikan adalah sebagai pencegahan.<sup>34</sup> Dalam hal ini, bisa diterangkan bahwa selain dapat memberikan dampak kepada peserta didik yang mendapat hukuman, juga bisa mencegah peserta didik yang lain untuk tidak meniru atau melakukan hal yang sama. Tindakan ini dapat meminimalisasi perbuatan peserta didik yang melanggar peraturan di sekolah

Tujuan pemberian *punishment* ada dua macam, yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang.<sup>35</sup> Tujuan jangka pendek adalah

---

<sup>33</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 1991), hal. 154

<sup>34</sup> Emile Durkheim, *Pendidikan Moral: Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 1990), hal. 116

<sup>35</sup> Charles Schaefer, *Bagaimana Mendidik dan Mendisiplinkan Anak*, (Jakarta: Kesain Blanc, 1986), hal. 91.

pemberian hukuman diharapkan dapat menghentikan perbuatan tingkah laku yang salah dari peserta didik. Tujuan jangka panjang adalah untuk memberi pelajaran dan dorongan peserta didik untuk tidak melakukan hal yang salah lagi di lain kesempatan. Kedua tujuan tersebut bisa dialami oleh peserta didik dalam waktu yang bersamaan. Ketika peserta didik mendapatkan hukuman terhadap dirinya dan dia merasa bersalah atas perbuatannya tersebut, dia tidak akan mengulangi lagi tindakan salahnya tersebut dan mendorong dia untuk melakukan hal yang lebih baik lagi.

c. Macam- Macam *Punishment*

Pemberian *punishment* sama halnya dengan memberikan *reward* kepada peserta didik. Pemberian hukuman di sekolah merupakan pembentukan sikap dan perilaku peserta didik di sekolah agar patuh dan taat terhadap semua aturan atau kaidah atau norma hukum yang ada. Hukuman atau sanksi yang diberikan oleh guru di sekolah adalah sebagai alat untuk mendidik dan membina para peserta didik agar insaf dan jera terhadap perlakuan dan perbuatan yang dilanggarnya.

Ada beberapa pendapat mengenai macam-macam pemberian *punishment* di lingkungan sekolah, antara lain sebagai berikut.

1) *Punishment* Preventif

*Punishment* preventif diberikan dengan tujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran yang terjadi pada seseorang sehingga dengan adanya jenis *punishment* ini dapat mengurangi tindakan yang

melanggar peraturan.<sup>36</sup> Bentuk *punishment* ini banyak atau bahkan hampir diterapkan di seluruh lingkungan sekolah. Bentuk dari *punishment* preventif, yaitu tata tertib, anjuran, perintah, larangan, dan paksaan.

## 2) *Punishment* Represif

*Punishment* represif dilakukan ketika telah terjadinya suatu bentuk pelanggaran yang sudah dilakukan oleh individu.<sup>37</sup> Pendapat lain mengenai bentuk hukuman ini adalah untuk menyadarkan kembali peserta didik karena telah melakukan kesalahan atau melanggar tata tertib, kemudian dia diarahkan ke arah yang benar. *Punishment* represif diadakan bila terjadi sesuatu perbuatan yang dianggap bertentangan dengan peraturan-peraturan atau sesuatu perbuatan yang dianggap melanggar peraturan. Bentuk dari *punishment* represif, yaitu pemberitahuan, teguran, peringatan, dan hukuman.

Jadi, segala usaha atau perbuatan yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik seperti melarang, memberi perintah, menasihati, menghukum merupakan bagian dari pekerjaan mendidik. Bentuk hukuman yang diberikan harus sesuai dengan bentuk kesalahannya dan dilakukan secara bertahap agar hukuman yang diberikan bernilai mendidik dan benar-benar bisa mengubah kebiasaan

---

<sup>36</sup> Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), hal. 155- 156

<sup>37</sup> *Ibid*, hal. 140- 142

yang buruk dan tidak mengulangnya lagi sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan secara kondusif.

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berasal dari dua kata, yang setiap katanya memiliki makna atau arti yang berbeda. Motivasi, dari segi bahasa motivasi berasal dari bahasa Inggris “*motivation*” yang berarti alasan, daya batin, dorongan, motivasi.<sup>38</sup> Motivasi merupakan bentuk usaha dan dorongan yang ada dalam diri manusia yang menimbulkan tingkah laku seseorang agar hatinya tergerak untuk bertindak dan bisa mencapai tujuan atau sesuatu yang diinginkan.<sup>39</sup> Menurut Sardiman A. M dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>40</sup> Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu perbuatan atau perilaku untuk mencapai suatu hal yang diinginkan. Jadi, motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan.

Belajar merupakan tahapan perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya dan interaksinya dengan lingkungan. Perubahan

---

<sup>38</sup> Retno Indayati, *Psikologi Pendidikan*.(Tulungagung:CESMID, 2018), hal.59

<sup>39</sup> Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan*,(Yogyakarta:Lingkar Media Yogyakarta, 2014), hal.98

<sup>40</sup> Sadirman, A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2010), hal.75

tingkah laku ini terjadi secara keseluruhan.<sup>41</sup> Belajar membawa perubahan keseluruhan tingkah laku secara bertahap melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Motivasi belajar artinya kondisi yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu guna menunjukkan perubahan tingkah laku secara keseluruhan.

Clifford T. Morgan dalam buku Retno Hindayati, menyatakan bahwa kaitan antara motivasi dan dunia psikologi pada umumnya motivasi digambarkan dalam tiga aspek yang saling berkaitan. Pertama, *motivating state* yaitu suatu keadaan yang mendorong timbulnya tingkah laku pada diri seseorang. Kedua, *motivating behavior* yaitu tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut. Ketiga, *goals or end of such behavior* yaitu tujuan daripada tingkah laku yang didasari dan diinginkan oleh seseorang yang bersangkutan.<sup>42</sup>

Motivasi merupakan bentuk perubahan tingkah laku yang muncul karena adanya dorongan. Dorongan tersebut menggerakkan atau menggugah seseorang untuk menimbulkan keinginan dan kemauan. Tujuan akhir dari dorongan tersebut untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan.

Belajar yang memiliki makna perubahan tingkah laku yang relatif tetap sebagai hasil dari suatu interaksi dan pengalaman.<sup>43</sup> Belajar merupakan salah satu bentuk usaha untuk memperoleh suatu perubahan

---

<sup>41</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 2

<sup>42</sup> Retno Indayati, *Psikologi Pendidikan*,...hal.60

<sup>43</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, hal.92



tingkah laku sebagai dampak atas interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Jadi, motivasi belajar adalah suatu keadaan yang mendorong dan menggerakkan individu dengan sepenuh hati untuk melakukan perubahan tingkah laku secara keseluruhan melalui interaksi dengan lingkungannya.

b. Ciri-Ciri Motivasi

Sardiman A.M mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada peserta didik sebagai berikut.<sup>44</sup>

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Sadirman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*,(Jakarta: Grafindo Persada, 2010, hal.83

<sup>45</sup> *Ibid*, hal.83

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti seseorang itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Ciri-ciri motivasi belajar seperti di atas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi timbul dapat dilihat dari ketekunan dalam dirinya dalam mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya, senang bekerja mandiri, bosan terhadap tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.

c. Fungsi Motivasi

Menurut Winkel, motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan”.<sup>46</sup> Apabila motivasi diberikan kepada peserta didik ketika proses pembelajaran, maka hasil belajar akan memuaskan. Semakin sering guru memberikan motivasi kepada peserta didik, semakin besar pula keinginan peserta didik untuk terus berusaha dalam belajar.

Menurut Sadirman A.M terdapat tiga fungsi motivasi, sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.

---

<sup>46</sup> WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Gramedia, 1984), hal.27

- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai kebutuhan<sup>47</sup>

Motivasi bagi peserta didik sebagai pendorong tindakan atau tingkah laku untuk mengikuti proses pembelajaran. Motivasi dalam proses pembelajaran diperlukan agar peserta didik melakukan sesuatu seperti mengerjakan tugas dan menyelesaikannya dengan baik. Motivasi sebagai penyeleksi perbuatan artinya peserta didik yang termotivasi bisa memilih kegiatan yang berdampak positif dan negatif. Jadi pada akhirnya, peserta didik bisa mencapai tujuan yang diinginkan dengan adanya motivasi..

#### d. Bentuk Motivasi

Proses pembelajaran harus dilaksanakan pada suasana yang mendukung antara guru dengan peserta didik. Suasana yang menyenangkan akan membuat peserta didik dapat lebih mudah menangkap dan memahami penjelasan yang telah diterangkan oleh guru. Adanya motivasi dapat menambah suasana yang lebih menyenangkan dan kondusif, serta mendukung peserta didik untuk lebih bersemangat dalam memahami materi dari guru karena peserta didik merasa lebih diapresiasi dan dihargai.

---

<sup>47</sup> Binti Maunah, *Psikologi Pendidika*,...,hal.111

Menurut Sudirman A.M., ada beberapa cara atau bentuk motivasi yang bisa guru berikan kepada peserta didik.<sup>48</sup> Bentuk-bentuk motivasi tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1) Angka

Angka merupakan suatu hal umum yang diberikan kepada peserta didik sebagai simbol ketika peserta didik mendapat prestasi seperti selesai mengerjakan tugas dan mendapatkan hasil belajar. Angka diberikan sesuai dengan hasil setiap peserta didik dalam mengerjakan tugas dan juga harus berbanding lurus dengan kemampuan setiap individu.

#### 2) Hadiah

Hadiah diberikan ketika peserta didik ketika mereka berhasil mencapai sesuatu hal tertentu. Hadiah sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan peserta didik bisa dijadikan sebagai salah satu bentuk penambah motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Bentuk dari hadiah bisa bermacam-macam seperti alat tulis, makanan, dan lain sebagainya.

#### 3) Saingan/kompetisi

Persaingan secara sehat bisa menjadi alat motivasi untuk peserta didik. Persaingan dalam hal kebaikan seperti menjawab soal dengan benar, belajar untuk mendapatkan nilai yang baik, bisa mendorong peserta didik untuk lebih giat lagi memperdalam kemampuan.

---

<sup>48</sup> Sadirman, A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2010), hal. 89

#### 4) Pujian

Pujian merupakan salah satu alat motivasi yang positif. Pujian diberikan secara verbal oleh seseorang ketika melihat orang lain berhasil mencapai tujuannya. Peserta didik yang telah menyelesaikan tugas dengan baik dan berprestasi perlu diberikan pujian untuk meningkatkan motivasi mereka.

#### 5) Harga diri

Mempertahankan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi yang bisa diterapkan oleh seseorang. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk memacu prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

#### 6) Menilai Ulangan

Pada praktiknya, peserta didik akan menjadi giat belajar pada saat mendekati waktu ulangan. Diberikannya ulangan bisa menjadi pemacu motivasi peserta didik untuk berusaha lebih keras agar mereka mendapatkan nilai yang memuaskan. Pelaksanaan ulangan tidak harus diadakan setiap waktu karena untuk menghindari kebosanan yang dialami oleh peserta didik.

#### 7) Mengetahui Hasil

Dibagikannya hasil ulangan dari peserta didik akan mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi. Apabila mereka mendapatkan nilai yang baik, mereka akan berusaha untuk mempertahankan nilai tersebut namun apabila mereka mendapat nilai yang kurang

memuaskan, akan menjadi stimulus mereka untuk lebih giat belajar sehingga dapat memperbaiki kesalahan mereka.

#### 8) Pemberian Hukuman

Hukuman yang tepat dapat membuat efek jera dan motivasi bagi peserta didik. Hukuman yang bersifat mendidik dan kritik yang membangun dapat menjadi penyulut semangat peserta didik untuk lebih berhati-hati dan meningkatkan prestasi mereka.

#### 9) Hasrat untuk Belajar

Hasrat memiliki arti sesuatu yang timbul pada diri seseorang. Hasrat untuk belajar adalah unsur kesengajaan, hal yang memiliki tujuan, dan ada maksud untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

#### 10) Minat

Motivasi erat hubungannya dengan minat. Peserta didik yang memiliki minat akan selalu berusaha untuk mencapai minat yang diinginkannya sehingga mereka lebih termotivasi untuk mewujudkannya.

#### 11) Tujuan yang Diakui

Rumusan tujuan merupakan alat motivasi yang penting untuk memahami tujuan. Peserta didik tentu memiliki tujuan mereka sendiri sehingga apabila tujuan mereka diakui dan diapresiasi oleh lingkungannya, akan membuat mereka lebih bersemangat dalam mencapai tujuannya tersebut.

e. Teknik Motivasi dalam Pembelajaran

Hamzah mengatakan ada beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut.<sup>49</sup>

1) Pernyataan penghargaan secara verbal

Pernyataan diberikan kepada peserta didik yang berprestasi, mampu menyelesaikan tugas dengan baik sebagai bentuk apresiasi kepada mereka sehingga akan timbul rasa motivasi untuk mempertahankan prestasi tersebut.

2) Memberikan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan

Peserta didik yang mengetahui hasil kerja mereka akan menjadi stimulus dalam bertindak menghadapi ulangan atau pembelajaran selanjutnya. Apabila mereka mendapat nilai yang baik, mereka akan berusaha untuk mempertahankan nilai tersebut. Namun apabila mereka mendapat nilai yang kurang memuaskan, mereka akan lebih giat lagi dalam belajar dan berusaha memperbaiki nilai tersebut.

3) Menimbulkan rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu dapat memacu peserta didik untuk lebih berusaha dan termotivasi mencari jawaban dari rasa penasaran mereka. Dengan sendirinya, hal itu menyebabkan peserta didik tersebut berupaya keras untuk memecahkannya. Dalam upaya yang keras itulah, motif belajar peserta didik bertambah besar.

---

<sup>49</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal.87

- 4) Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi peserta didik

Bentuk apresiasi, pengenalan yang berkesan pada tatap muka awal, membuat peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

- 5) Menggunakan materi yang dikenal peserta didik sebagai contoh dalam belajar

Sesuatu yang diketahui oleh peserta didik dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik sehingga mereka dapat dengan mudah mengingat materi yang disampaikan.

- 6) Menuntut peserta didik untuk menggunakan hal-hal yang dipelajari sebelumnya

Memutar memori peserta didik tentang materi yang telah disampaikan sebelumnya dapat menguatkan pemahaman atau pengetahuannya tentang hal yang telah mereka pelajari.

- 7) Menggunakan simulasi dan permainan

Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi peserta didik. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi peserta didik.



- 8) Memberikan kesempatan peserta didik untuk menunjukkan kemahirannya di depan umum

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk unjuk kemahirannya dapat menambah rasa percaya diri dan mereka merasa lebih diapresiasi oleh orang lain.

- 9) Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Ketidaknyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi faktor penghambat mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga mereka akan menjadi malas dan tidak memiliki rasa ingin tahu.

- 10) Memperpadukan motif-motif yang kuat

Seorang peserta didik giat belajar mungkin karena latar belakang motif berprestasi sebagai motif yang kuat. Dia dapat pula belajar karena ingin menonjolkan diri dan memperoleh penghargaan, atau karena dorongan untuk memperoleh kekuatan. Apabila motif-motif kuat seperti itu dipadukan, peserta didik memperoleh penguatan motif yang jamak, dan kemauan untuk belajarpun bertambah besar, sampai mencapai keberhasilan yang tinggi.

- 11) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai

Peserta didik yang memahami tujuan belajar akan lebih termotivasi untuk berprestasi dan mencapai hal yang mereka inginkan. Guru memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai. Dalam belajar, hal ini

dapat dilakukan dengan selalu memberitahukan nilai ujian atau nilai pekerjaan rumah.

12) Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para peserta didik

Persaingan yang sehat menimbulkan suasana yang positif bagi peserta didik ketika mendapatkan materi dari guru. Peserta didik akan berlomba-lomba menjadi seseorang yang berprestasi dalam belajar.

13) Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri

Persaingan semacam ini dilakukan dengan memberikan tugas dalam berbagai kegiatan yang harus dilakukan sendiri. Dengan demikian, peserta didik akan dapat membandingkan keberhasilannya dalam melakukan berbagai tugas.

14) Memberikan contoh yang positif

Guru merupakan seorang panutan bagi peserta didik. Ketika guru membimbing peserta didik dengan baik, mengontrol dan mengawasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung, membuat peserta didik merasa diayomi dan diperdulikan oleh guru.

#### **4. Sejarah Kebudayaan Islam**

a. Sejarah Kebudayaan Islam

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kurikulum adalah salah satu dari 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>50</sup> 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. Mata pelajaran SKI mempunyai fungsi dan tujuan yang dapat menjelaskan keterampilan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang diterapkan di madrasah. Fungsi dasar pembelajaran SKI meliputi hal-hal sebagai berikut.

1) Fungsi edukatif

Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2) Fungsi keilmuan

Melalui fungsi sejarah peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

3) Fungsi transpormasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transpormasi masyarakat.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka yang dilakukan penulis berupa hasil penelitian, karya ilmiah, atau sumber lain yang

---

<sup>50</sup> Departemen agama RI, 2003, hal.172

digunakan peneliti sebagai perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan. Peneliti akan menyajikan dan mendeskripsikan beberapa penelitian yang ada relevansinya dengan judul penelitian Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik antara lain sebagai berikut.

1. Rizka Aidillah. 2018. Pengaruh *Reward* and *Punishment* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik MTs Pandanaran (Putri), Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *reward* and *punishment* terhadap minat belajar peserta didik di MTs Pandanaran Putri, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Subjek Penelitian (responden) adalah seluruh peserta didik MTs Pandanaran Putri, Ngaglik, Sleman. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *stratified random sampling* diperoleh sampel sebanyak 75 peserta didik dari populasi 738 peserta didik. Metode pengambilan data menggunakan angket (kuesioner). Metode analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 23 *for windows*. Berdasarkan kajian teori, analisis data, dan pembahasan yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* and *punishment* terhadap minat belajar peserta didik MTs Sunan Pandanaran Putri angkatan tahun 2017-2018. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai *t* hitung sebesar 3,212, koefisien regresi (*b*) sebesar 0,291 dan nilai signifikansi (*p*) sebesar 0,002 ( $p < 0,05$ ). Sumbangan efektif *Reward* and *Punishment* terhadap

minat belajar peserta didik MTs Sunan Pandanaran Putri angkatan tahun 2017- 2018 sebesar 12,4% yang ditunjukkan dari nilai  $R^2 = 0,124$  yang menyatakan bahwa ada 87,6% faktor lain yang mempengaruhi minat belajar seperti faktor fisik, psikologis, waktu, tempat, dan faktor sosial seperti guru dan teman sebaya.

2. Erna Martiyaningtiyas. 2014. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1). Apakah ada pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar, khususnya peserta didik SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan? 2). Seberapa besar pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan? 3). Bagaimana bentuk pemberian motivasi belajar peserta didik SMPIP Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan? Hasil dari penelitian ini adalah *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik SMPIP Baitul Maal. Dalam analisis deskriptif, peneliti mendapatkan gambaran tentang besarnya Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik. Analisis statistik inferensial peneliti mendapatkan korelasi antara *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 11,1%. Data itu diambil dari hasil analisis dimana t hitung 2,435 dari t tabel dengan N (responden) = 36 dan pada t tabel 2.0 dengan signifikansi 5% maka t hitung

2.435 > t tabel 2.0. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar.

3. Ahmad Risal Yunus. 2015. Pengaruh Metode *Reward* dan *Punishment* terhadap Peningkatan Motivasi Peserta Didik Di MTs As'adiyah Putra II Sengkang. Penelitian ini menggunakan rumusan masalah sebagai berikut.
  - 1). Bagaimana gambaran Pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* di MTs As'adiyah Putra II Sengkang?
  - 2). Bagaimana motivasi peserta didik di MTs As'adiyah Putra II Sengkang?
  - 3). Adakah pengaruh pelaksanaan metode *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di MTs As,adiyah Putra II Sengkang? Peneliti menggunakan metode kuantitatif dekskripif dan menggunakan sampel bersastra atau *stratified sample*, yaitu pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, angket, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII MTs As'adiyah Putra II Sengkang, ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII MTs As,adiyah Putra II Sengkang, ada pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII MTs As,adiyah Putra II Sengkang.
4. Ari Noer Khoiriyah. 2018. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Fiqih Peserta didik MTs Islamiyah Ciputat. Permasalahan yang diajukan pada penelitian ini adalah:
  - 1). Bagaimana pelaksanaan *reward* dalam pembelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat?
  - 2). Bagaimana

pelaksanaan *punishment* dalam pembelajaran Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat? 3). Apakah *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di MTs Islamiyah Ciputat? Hasil dari penelitian ini *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar Fiqih di MTs Islamiyah Ciputat. Dalam analisis deskriptif, peneliti mendapatkan gambaran tentang besarnya pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar fiqih peserta didik. Sedangkan analisis statistik peneliti mendapatkan korelasi berganda antara *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 54,4%. Data itu diambil dari hasil analisis dengan responden 30, secara parsial (terpisah)  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,812$  dan  $2,248 > 2,048$ ), dan secara simultan  $f_{hitung}$  lebih besar dari  $f_{tabel}$  ( $16,134 > 3,35$ ). Maka,  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya secara parsial dan simultan, terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar fiqih peserta didik MTs Islamiyah Ciputat.

5. Ni Kadek Sujiantari. 2015. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Studi pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016). Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh: (1) *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik, (2) *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik, dan (3) pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini

termasuk dalam jenis penelitian kausal. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik-siswi SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII. Sampel diambil sebanyak 114 orang peserta didik. Data yang dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program *statistical package for social sciences (SPSS) for windows* versi 16. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil dari penelitian ini (1) *Reward* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis ttes yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 4.156 > t_{tabel} = 1.982$  atau  $pvalue = 0.000 < \alpha = 0.05$ . (2) *Punishment* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis ttes yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 4.392 > t_{tabel} = 1.982$  atau  $pvalue = 0.000 < \alpha = 0.05$ . (3) *Reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis Ftes yang menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} = 33.819 > F_{tabel} = 3.078$  atau  $p-value = 0.000 < \alpha = 0.05$ . Besarnya pengaruh secara simultan dari variabel *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik adalah sebesar 36.7%, sedangkan



sisanya sebesar 63.3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Rizka Aidillah.	Pengaruh <i>Reward</i> and <i>Punishment</i> terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Peserta didik MTs Pandanaran (Putri), Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.	2018	a. Variabel bebas yang dipilih sama, yaitu menggunakan <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	a. Lokasi penelitian. b. Tahun penelitian c. Variabel terikatnya minat sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini motivasi belajar
2.	Erna Martiyaningtyas	Pengaruh <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SMP Islam Plus Baitul Maal-Pondok Aren Tangerang Selatan	2014	a. Variabel bebas yang dipilih sama, yaitu menggunakan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> b. Variabel terikatnya sama yaitu motivasi belajar	a.Lokasi penelitian. b.Tahun penelitian c.Teknik Pengumpulan data berbeda
3.	Ahmad Risal Yunus	Pengaruh Metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Peningkatan Motivasi Peserta Didik Di MTs As'adiyah	2015	a. Variabel bebasnya sama yaitu pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i>	a.Lokasi penelitian. b.Tahun penelitian c.Teknik pengumpulan data

		Putra Ii Sengkang			
4.	Ari Noer Khoiriyah	Pengaruh <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Motivasi Belajar Fiqih Peserta didik MTs Islamiyah Ciputat.	2018	a. Variabel bebasnya sama yaitu <i>reward</i> dan <i>punishment</i> b. Variabel terikatnya sama motivasi belajar	a. Lokasi penelitian . b. Tahun penelitian c. Mata pelajaran berbeda
5.	Ni Kadek Sujiantari	Pengaruh <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016).”	2015	a. Variabel bebasnya sama yaitu <i>reward</i> dan <i>punishment</i> b. Variabel bebasnya sama yaitu motivasi belajar	a. Lokasi penelitian. b. Tahun penelitian c. Jenis penelitiannya berbeda

Penelitian ini fokus pada pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu. Beberapa penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini seperti sama-sama menggunakan dua variabel terikat yaitu *reward* dan *punishment*. Perbedaan penelitian terdapat pada lokasi penelitian yang dipilih, tahun pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan. Perbedaan lainnya terdapat pada variabel terikatnya, ada penelitian yang menggunakan variabel terikat minat sedangkan penelitian ini menggunakan motivasi belajar. Dari tabel di atas dapat

disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian terdahulu.

### C. Kerangka Konseptual

Gambaran hubungan antara variabel penelitian ini dapat dikemukakan kerangka konseptual dari penelitian “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Darul Hikmah Tulungagung dapat diuraikan sebagai berikut: Pertama, pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Peserta didik bermacam-macam karakternya, salah satu diantaranya adalah peserta didik perlu didukung dengan penghargaan sekalipun penghargaan itu tidak selalu dalam bentuk fisik, misalnya atau sekadar ucapan selamat.

Kedua, pengaruh *punishment* terhadap motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Banyak peserta didik merasa tidak senang apabila mendapat hukuman dari guru, sekalipun hukuman guru itu tidak menyakitkan secara fisik. Umumnya, para peserta didik menghindari hukuman guru agar dia tidak dipermalukan di depan peserta didik lainnya. Hal ini artinya bahwa *punishment* dapat memotivasi peserta didik untuk berdisiplin karena mereka berusaha menghindarkan diri dari hukuman guru. Gambaran hubungan antara variabel penelitian ini dapat dikemukakan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Bagan Kerangka Berfikir Penelitian**

