

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Reward*

a. Pengertian *Reward*

Reward (hadiah) merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori *behavioristik*. Menurut teori *behavioristik* belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons.¹

Menurut kamus Bahasa Inggris *Reward* berarti penghargaan atau hadiah²Sedangkan *Reward* menurut istilah ada beberapa hal, diantaranya: menurut Ngalim Purwanto *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.³ Menurut Syaiful Bachri Djamarah menjelaskan bahwa *Reward* adalah salah satu alat

¹ Karunia Eka Lestari dan M. Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 30

² John M. Echolas dan Hasan Shandily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia), hal 485

³ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 182

pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik.¹

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

Peranan *reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* ini dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa.² Manusia selalu mempunyai cita-cita, harapan dan keinginan. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh metode *reward* untuk meningkatkan motivasi siswa. Maka dengan metode ini apabila seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi tertentu maka akan diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan.

Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi siswa. Untuk itu, *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Maksud dari pendidikan memberikan *reward*

¹ Syaiful Bachri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 193

² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 23

kepada siswa yaitu supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi yang telah dicapainya. Dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemampuannya untuk belajar lebih baik.³ Untuk mencapai tujuan belajar metode pembelajaran yang diinginkan. Berikut keunggulan atau kekuatan metode pembelajaran pemberian *reward* sebagai berikut:

1. Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif.
2. Dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya, untuk mengikuti anak yang telah memperoleh ujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan Pendidikan.⁴

c. Tujuan *Reward*

Tujuan pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri dan dengan *reward* itu juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena *Reward* itu adalah bagian dari pada rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa.

³ Purwanto, *Ilmu pendidikan Teoritis dan Praktis...*, hal. 182 ⁷ *Ibid...*, hal. 184

⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka), hal 21-24

Jadi maksud dari *reward* itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai seorang siswa, tetapi bertujuan untuk membentuk kata hati dan kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada siswa. Seperti halnya telah disinggung diatas bahwa *reward* disamping merupakan alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa belajar lebih baik lagi.

d. Bentuk Pemberian *Reward*

Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa bentuk yakni verbal dan non verbal:⁵

- 1) *Reward* Verbal (Pujian)
 - a) Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali, dan lain-lain.
 - b) Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saa senang dengan hasil pekerjaan anda
- 2) *Reward* Non Verbal
 - a) *Reward* berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman, acungan jari, tepuk tangan dan lain-lain.
 - b) *Reward* dengan cara mendekati, guru mendekati siswa untuk menunjukkan perhatian, hal ini dapat dilaksanakan dengan cara guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju kearah siswa, dan lain-lain.

⁵ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Badung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 12.

c) *Reward* berupa simbol atau benda, *reward* ini dapat berupa surat-surat tanda jasa atau sertifikat. Sedangkan yang berupa benda dapat berupa kartu bergambar, peralatan sekolah, pin dan lain sebagainya.

d) Kegiatan yang menyenangkan, guru dapat menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi oleh siswa.

e) *Reward* dengan memberikan penghormatan. *Reward* berupa penghormatan dibagi menjadi dua. Yang pertama berbentuk semacam penobatan yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan tampil di depan teman-temannya. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu.

f) *Reward* dengan memberikan perhatian tak penuh. Diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban kurang sempurna.

Misalnya, bila seorang siswa hanya memberikan jawaban sebagian sebaiknya guru menyatakan, “ya jawabanmu sudah baik, tapi masih perlu disempurnakan”.

2. Hasil Belajar

a) Pengertian hasil belajar

Hasil belajar yaitu hasil akhir dari proses belajar individu selama masa belajarnya. Hasil belajar berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai sikap, dan ketrampilan. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif,

afektif, dan psikomotor.⁶ Hasil belajar yang penulis maksudkan dalam penelitian ini yaitu prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.⁷ Gagne mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:

1. Hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem keterampilan intelektual.
2. Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah
3. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian.
4. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
5. Keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.⁸

Hasil belajar adalah suatu buah prestasi yang dihasilkan siswa setelah meaksanakan proses pembelajaran yang terjadi secara individu dan tentunya setiap siswa memiliki kemampuannya masing-masing.

⁶ Rizki Setyowiyanti, *Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V SDN Parning Mojokerto*. Jurnal JPGSD, Vol. 06 No. 08, 2018

⁷ Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rusda Karya, 2009)., hal 22.

⁸ *Ibid.*, hal. 43.

b) Bentuk-bentuk hasil belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Tafsir, hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut M. Gagne ada 5 macam bentuk hasil belajar:

1. Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar yang terpenting dari system lingkungan).
2. Strategi kognitif (mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah).
3. Informasi verba, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini dikenal dan tidak jarang.
4. Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antar lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
5. Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang dan kejadian.⁹

Menurut Benjamin S. Bloom, memaparkan bahwa hasil belajar diklarifikasikan kedalam 3 ranah yaitu :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu :
 - 1) Pengetahuan hafalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta , atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya.
 - 2) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori:
 - a) Pemahaman terjemahan.
 - b) Pemahaman penafsiran.
 - c) Pemahaman eksplorasi.
 - 3) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.

⁹ Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi.....*, hal 5-6

- 4) Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu intregasi atau situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
 - 5) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kendalaan suatu bentuk menyeluruh.
 - 6) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :
- 1) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
 - 2) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
 - 3) Menilai, merupakan kemampuan menilaingejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
 - 4) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu system nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
 - 5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masingmasing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.¹⁰
- c. Ranah psikomotor ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain:
- 1) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok.
 - 2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan.
 - 3) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
 - 4) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.¹¹

Untuk mempermudah mengetahui hasil belajar, maka bentuk-bentuk

hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk hasil belajar

¹⁰ Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta 2014), hal.206.

¹¹ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya), hal. 24.

Benjamin S. Bloom. hal ini didasarkan pada alasan bahwa ketiga ranah yang diajukan lebih terukur dalam artian bahwa untuk mengetahui hasil belajar yang dimaksudkan mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.

c) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Telah dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan yang dapat dirasakan dan dipraktekkan. Berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor, adapun faktor-faktor tersebut:¹²

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.

Faktor-faktor internal ini meliputi:

a. Faktor fisiologis

1) Keadaan tonus jasmani.

Pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Oleh karena keadaan tonus jasmani sangat mempengaruhi proses belajar, maka perlu ada usaha untuk menjaga kesehatan jasmani.

2) Keadaan fungsi jasmani/fisiologis

Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013)., hal 4

informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra yang memiliki aktivitas penting dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Oleh karena itu baik guru atau siswa perlu menjaga pancaindra dengan baik.¹³

b. Faktor Psikologis

1) Kecerdasan/intelegensi siswa

Pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Dengan demikian kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan siswanya.

2) Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.¹⁴

3) Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

4) Sikap

Sikap merupakan gejala internal yang mendimensi efektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa, baik secara positif maupun negatif. Sikap siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya.

¹³ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal 27

¹⁴ *Ibid.*, hal 27

5) Bakat

Secara umum bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat juga merupakan kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang.¹⁵

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu.

Faktor-faktor eksternal meliputi:¹⁶

a. Lingkungan sosial

1) Lingkungan sosial masyarakat.

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

2) Lingkungan sosial keluarga.

Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketetanggaan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

3) Lingkungan sosial sekolah.

Guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

4) Lingkungan nasional

Lingkungan alamiah tercermin pada kondisi udara yang segar, tidak panas, tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau, tidak terlalu gelap, suasana sejuk dan tenang. Lingkungan ilmiah tersebut merupakan faktor-faktor

¹⁵ *Ibid.*, hal 28-29

¹⁶ *Ibid.*, hal 30-31

yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, sebaliknya bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.

3. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

a. Pengertian mata pelajaran Aqidah Akhlak

Adapun pengertian mata pelajaran aqidah akhlak sebagaimana yang terdapat dalam Kurikulum Madrasah 2004 adalah:

Mata pelajaran Aqidah dan Akhlaq adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT. dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.¹⁷

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa mata pelajaran aqidah akhlak dengan mata pelajaran lainnya merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan bahkan saling membantu dan menunjang, karena mata pelajaran lainnya secara keseluruhan berfungsi menyempurnakan tujuan pendidikan. Namun demikian bahwa tuntutan mata pelajaran aqidah akhlak agak berbeda dengan yang lain, sebab materinya bukan saja untuk diketahui, dihayati dan dihafal, melainkan juga harus diamalkan oleh para siswa dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan

Tujuan Pengajaran aqidah akhlak di MI tertuang dalam kurikulum MI bidang studi aqidah akhlak yaitu :

- 1) Siswa memiliki pengetahuan, penghayatan dan keyakinan

yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani sehingga

¹⁷ Depag RI, Kurikulum 2004, Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Jakarta, hal.21-22

keyakinan itu tercermin dalam sikap dan tingkah lakunya sehari-hari agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.

- 2) Siswa memiliki pengetahuan, penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan meninggalkan akhlak yang buruk dalam hubungannya dengan Allah, dengan dirinya sendiri, dengan sesama manusia maupun dengan lingkungannya, sehingga menjadi manusia yang berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dari rumusan tujuan tersebut, ternyata tujuan pengajaran aqidah akhlak di MI pada hakikatnya adalah agar siswa mampu memahami nilai-nilai aqidah akhlak dan diharapkan siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian maka jelaslah bahwa tujuan pendidikan/pengajaran aqidah akhlak merupakan penjabaran tujuan Pendidikan Islam

c. Ruang lingkup

Materi pokok atau ruang lingkup pelajaran aqidah akhlak satu persatu sebagai berikut :

- 1) Hubungan manusia dengan Allah

Dalam kurikulum hubungan manusia dengan Allah merupakan materi pertama yang harus ditanamkan terhadap siswa yang menjadi dasar Aqidah Islam, agar mereka meyakini keagungan dan ke-Esaan Allah sebagai Tuhan yang mencipta alam ini.

Meningkatkan rasa iman kepada Allah adalah tercermin dalam bentuk kehidupan sehari-hari. Dalam kurikulum 2017 materi yang terdapat dalam ruang lingkup ini meliputi Aqidah Islam yaitu: rukun iman yang terdiri dari beberapa aspek: keimanan kepada Allah (sifat wajib, mustahil dan jaiz Allah), keimanan kepada Malikat-malaikat-Nya, keimanan kepada Kitab-kitabnya, keimanan kepada

Rasul-rasul-Nya (sifat-sifat dan mu'jizatnya), keimanan kepada hari akhir. Maka sangatlah tepat dalam materi aqidah akhlak bahasan utamanya adalah masalah Ketuhanan/Ilahiyah. Dengan demikian sejak dini siswa sudah dikenalkan terhadap tugasnya di dunia, yaitu membina hubungan yang harmonis dengan penciptanya, dengan jalan menjalankan perintah-Nya dan menjauhkan larangan-Nya.

2) Hubungan sesama manusia

Hubungan sesama manusia merupakan materi pelajaran aqidah akhlak yang ditanamkan kepada siswa, yang merupakan kelangsungan dan manifestasi dari bentuk hubungannya dengan Allah, dengan maksud agar mereka kelak mampu menjadi manusia yang taat kepada Allah, dan mampu pula berhubungan dengan sesama manusia secara baik dan hidup berdampingan secara wajar. Hal ini perlu ditanamkan kepada siswa karena manusia adalah makhluk sosial yang setiap saat memerlukan bantuan dan selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Dalam kurikulum 2017 materi yang dipelajari meliputi aspek akhlak terpuji. Dengan materi yang demikian siswa diharapkan mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari

3) Hubungan manusia dengan alam lingkungannya

Manusia disamping taat kepada Allah, mampu bergaul sesama manusia dengan baik, juga diharapkan mampu mengelola dan memanfaatkan alam untuk kesejahteraan hidupnya, antara binatang dan tumbuhan serta manusia terdapat hubungan timbal balik yang saling membutuhkan satu dengan yang lain. Timbal balik antara manusia dengan binatang dan tumbuh-tumbuhan harus dijaga keseimbangan dan kesinambungannya. Apabila keseimbangan hubungan antara ketiganya tidak terjaga, maka akan menimbulkan kerusakan dan bencana. Aspek hubungan manusia dengan alam ini dimaksudkan agar siswa mencintai, menyelidiki dan mampu mengolah alam dan memanfaatkannya untuk beribadah kepada Allah.

Ajaran ini dimaksudkan agar siswa dapat menambah rasa syukur terhadap nikmat-nikmatnya yang telah diberikan Allah kepada manusia, sehingga akan mempertebal rasa iman kepada Allah. Ketiga hal atau materi pokok di atas merupakan hal penting dalam mewujudkan aktifitas yang serasi, penuh dengan nilai-nilai agama. Terlaksananya

hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya dapat menciptakan kehidupan yang sejahtera, penuh kebahagiaan dan sarat dengan keseimbangan materi dan rohani. Sehingga terciptalah lingkungan yang bersih dari caci maki dan perbuatan jelek lainnya, dengan demikian akan terbentuklah masyarakat yang saling menolong dan perbuatan baik lainnya di bawah satu ikatan Aqidah Islam.

d. Pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah.

Pembelajaran akidah akhlak Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI adalah salah satu mata pelajaran Akidah Akhlak yang merupakan peningkatan dari akidah dan akhlak yang telah dipelajari oleh siswa di tingkat MI. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari dan memperdalam akidah akhlak sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat dan atau memasuki lapangan kerja. Pendidikan akidah diberikan kepada siswa dengan menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan/keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai al-asma'ul husna. Aspek akhlak menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian tentang model pembelajaran pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa ini telah banyak dilakukan. Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini antara lain:

1. Susi Andriani 2013, "Penerapan *Reward* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas III A Di MIN Tempel Ngaglik Sleman". Dari hasil perhitungan angket dari pra tindakan mencapai presentasi 67,85%, dalam siklus I mencapai 72,41%, sedangkan dalam siklus II mencapai 77,31%. Hal tersebut mengalami peningkatan yang

¹⁸ Depag RI, Standar Kompetensi Lulusan, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Serta Model Pengembangan Silabus Madrasah Aliyah (Jakarta Depag RI 2007), h. 2

signifikan. Dari pra tindakan menuju siklus pertama presentasi mengalami peningkatan yaitu sebesar 4,56%. Sedangkan dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan 4,90%.¹⁹

2. Wulandari (2014) dari Fakultas Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward And Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang)”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli yang dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 2,52 > t_{tabel} 1,995$ dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 4,08% untuk kelompok eksperimen dan 3,40% untuk kelompok kontrol.²⁰
3. Masruroh (2007) dari Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Malang dengan judul “Pengaruh Metode *Reward And Punishment* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Quran-Hadits Di MAN Kandangan Kediri”. Hasil penelitian dari analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai pengaruh metode *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar

¹⁹ Andriani Susi. Penerapan *reward* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS Kelas III di MIN Tempel Ngaglik Sleman. Skripsi. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013). Hal 57

²⁰ Wulandari. Pengaruh Pemberian *Reward And Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran *Passing* Bawah Bola Voli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang). (Surabaya: UNESA. 2014)., hal. 63

Quran-Hadits di MAN Kandangan Kediri mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar Quran-Hadits yaitu sebesar 42%. Penghitungan ini menggunakan *Korelasi Product Moment* dan analisis statistik dengan taraf signifikan 0,05.²¹

4. Febri Lukman Effendi, 2018, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAI Metro. Pengaruh pemberian *reward* terhadap prestasi belajar fiqih kelas X MA Ma'arif 1 Punggur Tahun 2017/2018. *Berdasarkan* hasil analisis data dengan menggunakan rumus chi kuadrat (x^2) dimana diketahui bahwa harga chi kuadrat dihitug (x^2) sebesar 30,502 adalah lebih besar dari harga chi kuadrat table (x^2) baik pada taraf signifikan 1% (21,666) maupun pada taraf signifikann 5% (16, 919) atau $21,666 < 30,502 > 16,919$. Sehingga Ha dalam penelittian ini diterima, dengan kesimpulan bahwa terhadap pengaruh pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar. yang telah dilaksanakan di atas digunakan oleh penulis sebagai bahan pengembangan dalam melaksanakan penelitian.²²
5. Navil Alfarisi Abbas. 2017. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pengaruh Metode Reward (hadiah) dan Punishment (hukuman) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian tersebut adalah hasil belajar

²¹ Masruroh. Pengaruh Metode *Reward And Punishment* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Quran-Hadits Di MAN Kandangan Kediri. (Malang: UIN Malang. 2011) hal. 72

²² Febri Lukman Effendi. Pengaruh pemberian *reward* terhadap prestasi belajar fiqih kelas X MA Ma'arif 1 Punggur Tahun 2017/2018 (Lampung: IAI Metro.2018)., hal 69

siswa dengan menggunakan metode pemberian reward ada pengaruh yang positif dari metode *Reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017". Hal ini diperoleh karena didapatkannya hasil nilai koefisien korelasi sebesar 0,48875 dengan menggunakan Rumus *Theta*, apabila dimasukkan kedalam tabel koefisien korelasi termasuk dalam kategori *cukup berarti* atau *sedang* yang artinya memiliki nilai yang positif, nilai positif yang dimaksud yaitu teknik pembelajaran ini baik digunakan untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa.²³

6. Ahmad Risal Yunus. 2015. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Tahun Ajaran 2015/2016 dengan judul penelitian "Pengaruh Metode *Reward* di MTS As"Adiyah Putra II Sengkang". Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pemberian reward adalah berada pada tingkatan *cukup* atau *sedang* dengan persentase 69,6%.²⁴
7. Pudyastowo Dwi Atmojo. 2016. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-

²³ Navil Alfarisi Abbas. "Pengaruh Metode Reward (Hadiah) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1 Kalianda h 53

²⁴ Ahmad Risal Yunus." Pengaruh Metode Reward Dan Punishment Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTS As"adiyah Putra II Sengkang . *Skripsi*. Fakultas Keguruan Universitas Lampung. 2016. h. 71

Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2015/2016". Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah bahwa penggunaan metode pemberian reward pada saat belajar cukup mempengaruhi hasil belajar, dari data yang tertera penerapan metode reward termasuk dalam kategori sedang dengan jumlah responden sebanyak 173 (63,84%). Kategori rendah dengan jumlah responden sebanyak 45 (16,61%) dan kategori tinggi dengan jumlah responden sebanyak 53 (19,56%). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *reward* terhadap siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman tahun ajaran 2015/2016 termasuk dalam kategori *sedang* karena dalam tabel tersebut menunjukkan jumlah yang paling banyak.²⁵

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No.	Nama	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Andriani, Penerapan <i>Reward</i> sebagai upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman	Hasil penelitian perhitungan angket dari pra tindakan mencapai presentasi 67,85%, dalam siklus I mencapai 72,41%, sedangkan dalam siklus II mencapai 77,31%. Hal tersebut mengalami peningkatan yang signifikan. Dari pra tindakan menuju siklus pertama presentasi mengalami peningkatan	a. Menggunakan metode <i>reward</i>	a. Menggunakan kelas III b. Menggunakan PTK. c. Menggunakan mata pelajaran IPS d. Menggunakan motivasi belajar

²⁵ Pudyastowo Dwi Atmojo, " Pengaruh Pemberian Reward Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2015/2016". 2016. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, h.94

		yaitu sebesar 4,56%. Sedangkan dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan 4,90%		
2.	Wulandari, Pengaruh Pemberian <i>Reward And Punishment</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran <i>Passing</i> Bawah Bola Voli (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang)	Hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian <i>reward and punishment</i> terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli yang dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 2,52 > t_{tabel} 1,995$ dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 4,08% untuk kelompok eksperimen dan 3,40% untuk kelompok control.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode <i>reward</i>. b. Menggunakan metode kuantitatif c. Menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan variabel motivasi belajar. b. Menggunakan metode <i>punishment</i>. c. Menggunakan mata pelajaran PJOK. d. Menggunakan kelas VII.
3.	Masruroh, Pengaruh Metode <i>Reward And Punishment</i> terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Quran-Hadits di MAN Kandangan Kediri	Hasil penelitian dari analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai pengaruh metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap peningkatan motivasi belajar Quran-Hadits di MAN Kandangan Kediri mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar Quran-Hadits yaitu sebesar 42%. Penghitungan ini menggunakan <i>Korelasi Produt Moment</i> dan analisis statistik dengan taraf signifikan 0,05.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan metode <i>reward</i>. b. Menggunakan metode kuantitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan variabel motivasi hasil belajar. b. Menggunakan metode <i>punishment</i>. c. Menggunakan mata pelajaran qu'an dan hadits. d. Menggunakan jenjang sekolah SMA/MA

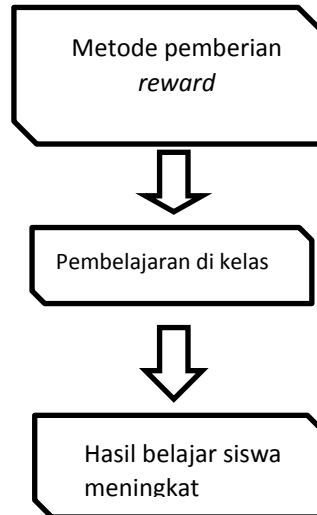
4.	Febri Lukman Effendi, Pengaruh pemberian <i>reward</i> terhadap prestasi belajar fiqih kelas X MA Ma'arif 1 Punggur Tahun 2017/2018	Hasil Penelitian analisis data dengan menggunakan rumus chi kuadrat (x^2) dimana diketahui bahwa harga chi kuadrat dihitng (x^2) sebesar 30,502 adalah lebih besar dari harga chi kuadrat table (x^2) baik pada taraf signifikan 1% (21,666) maupunn pada taraf signifikkann 5% (16,919) atau $21,666 < 30,502 > 16,919$.	a. Menggunakan metode <i>reward</i> . b. Menggunakan metode penelitian kuantitatif. c. Menggunakan variabel hasil belajar.	a. Menggunakan mata pelajaran Fiqih. b. Menggunakan kelas X.
5.	Navil Alfarisi Abbas. Pengaruh Metode Reward (hadiah) dan Punishment (hukuman) terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN Kalianda Tahun Ajaran 2016/2017	Hasil Penelitian Hal ini diperoleh karena didapatkannya hasil nilai koefesien korelasi sebesar 0,48875 dengan menggunakan Rumus <i>Theta</i> , apabila dimasukan kedalam tabel koefesien korelasi termasuk dalam kategori <i>cukup berarti</i> atau <i>sedang</i> yang artinya memiliki nilai yang positif, nilai positif yang dimaksud yaitu teknik pembelajaran ini baik digunakan untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa	a. Menggunakan metode <i>reward</i> . b. Menggunakan metode penelitian kuantitatif.	a. Menggunakan mata pelajaran Sejarah. b. Menggunakan metode <i>Punishment</i> . c. Menggunakan kelas XI
6.	Ahmad Risal Yunus. Pengaruh Metode <i>Reward</i> di MTS As'Adiyah Putra II Sengkang.	Hasil Penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pemberian <i>reward</i> adalah berada pada tingkatan <i>cukup</i> atau <i>sedang</i> dengan persentase 69,6%	a. Menggunakan metode <i>reward</i> . b. Menggunakan metode penelitian kuantitatif.	a. Menggunakan jenjang MTS.
7.	Pudyastowo	Hasil Penelitian bahwa	a. Menggunakan	a. Menggunakan kelas V

	Dwi Atmojo. Pengaruh Pemberian Reward Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.	penggunaan metode pemberian reward pada saat belajar cukup mempengaruhi hasil belajar, dari data yang tertera penerapan metode reward termasuk dalam kategori sedang dengan jumlah responden sebanyak 173 (63,84%). Kategori rendah dengan jumlah responden sebanyak 45 (16,61%) dan kategori tinggi dengan jumlah responden sebanyak 53 (19,56%).	metode <i>reward</i> . b. Menggunakan metode penelitian Kuantitatif. c. Menggunakan variabel hasil belajar siswa.	SD.
--	--	--	---	-----

Dari beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penerapan metode pemberian *reward* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di sekolah dasar. Pada umumnya biasanya penelitian yang menggunakan metode pembelajaran hanya terfokus pada satu variabel terikat untuk dengan harapan mendapatkan data secara optimal. Selain itu fokus pembelajarannya di mata pelajaran Aqidah Akhlak yangmana hanya berfokus pada hafalan saja.

Mengingat hal tersebut, agar pengetahuan dan keterampilan siswa dapat berguna dikehidupannya kelak tanpa hilang begitu saja tentunya siswa harus bisa melaksanakan dan merasakan sendiri materi yang dipelajari. Berdasarkan karakteristik mata pelajaran ini, maka penelitian ini akan melakukan penelitian kuantitatif dengan menerapkan penggunaan metode pemberian *reward* hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di MI Darul Huda Pojok Ngantru Kab. Tulungagung.

C. Kerangka Berpikir



Bagan. 2.1
Kerangka Berfikir

Metode pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.