

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia, dan salah satu indikator keberhasilannya adalah tingkat minat dan motivasi belajar peserta didik. Di era digitalisasi pendidikan saat ini, perhatian terhadap aspek psikologis dan afektif siswa menjadi krusial agar proses pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif semata.

Menurut Darmaningtyas, (2015:27), pendidikan didefinisikan sebagai upaya mendasar dan sistematis untuk mencapai standar hidup dan kemajuan yang lebih baik bagi orang-orang dewasa melalui proses pendidikan dan pelatihan pendidik untuk siswa. Perkembangan pendidikan semakin maju seiring dengan peradaban manusianya yang mulai berkembang menjadi lebih baik dan mulai sangat pesat (Setiawan, 2018). Sehingga kita dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Karena meningkatnya sumber daya manusia adalah salah satu tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan bakat siswa, untuk menjadi orang yang percaya pada diri mereka sendiri dan mengabdikan pada diri mereka untuk moral yang mulia, kesehatan, pengetahuan, kemandirian, intelektual dan warga negara yang bertanggung jawab Supanda, (Hanief & Dina, 2019: 156).

Adapun tujuan utamanya pendidikan adalah menjadikan manusia yang lebih baik, berbudi pekerti luhur, mencerdaskan demi kemajuan bangsa itu sendiri. Berlangsungnya pendidikan tidak lepas dari pembelajaran yang di dalamnya terdapat siswa yang belajar dan guru sebagai pengajarnya (Sujiantari, 2016). Proses pembelajaran

Sekolah tidak dapat terpisah dari motivasi masing-masing siswa, media akan tersedia Sekolah dan stimulasi belajar guru itu sendiri. Guru institusi memainkan peran yang agak penting dalam perencanaan dan Menerapkan kurikulum. Guru adalah perencana, pelaksana, dan pengembang Kurikulum bagi kelasnya.

Guru sebagai protagonis yang memainkan peran penting dalam kontrol Proses kegiatan belajar di kelas untuk berhasil melaksanakan tugasnya Dan itu dapat meningkatkan moralitas siswa. Tetapi dengan melakukan Tugasnya guru sering menghadapi masalah yang sama, masalah Minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan manajemen siswa yang rendah di kelas dan mengomunikasikan motivasi siswa dalam berbagai Metode pengajaran yang monoton adalah salah satu alasan rendah Minat siswa dalam kegiatan belajar. Ketika guru hanya menjelaskan materi selama jam pelajaran dan siswa hanya diam mendengarkan tanpa diberi kesempatan untuk menyampaikan ide atau gagasannya. Sehingga sebagai seorang guru tidak cukup dengan memberikan penjelasan materi yang baik, tetapi pemanfaatan metode yang tepat, efektif dan efisien pendidik akan mampu mencapai tujuannya dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2015: 213).

Prestasi belajar siswa salah satunya adalah dapat didorong dengan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan pola perilaku yang menetap untuk memperhatikan serta mengenang sebuah aktifitas. Seseorang yang berminat kepada suatu aktifitas akan lebih memperhatikan aktifitas tersebut dengan senang dan konsisten. Dengan kata lain minat adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal atau aktifitas, tanpa adanya dorongan serta tuntutan (Karina et al., 2017: 409).

Ketertarikan pada pembelajaran dapat dilihat dari karakteristik sikap siswa. Termasuk kreativitas siswa, perhatian, kegiatan dan partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Perhatiannya sangat bagus untuk pengaruhnya terhadap pembelajaran.

Minat seseorang akan melakukan sesuatu yang disukai atau digemari. Begitupun sebaliknya seseorang yang tidak memiliki minat tidak akan melakukannya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat siswa guru harus menerapkan atau menggunakan metode reward dan punishment. Dalam kedua metode tersebut dilatar belakangi oleh teori behavioristik yang mana menurut teori behavioristik belajar ialah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon dari anak (Hasanah, 2015: 213).

(Menurut Ahmad Bahril Faigy, 2022: 456) Dalam pendidikan *reward* adalah alat yang diberikan kepada seorang anak

ketika anak tersebut melakukan sesuatu dengan baik, sudah berhasil menggapai sebuah tahap perkembangan tertentu, dan tercapainya suatu target. Di dalam konsep pendidikan, *reward* memiliki peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, reward memiliki tujuan supaya seorang siswa dapat meningkatkan prestasi juga.

Reward adalah suatu bentuk penghargaan terhadap prestasi atau tindakan positif yang ditunjukkan oleh siswa. Reward dapat berupa hal-hal materi seperti hadiah atau poin, serta non-materi seperti pujian atau pengakuan. Pemberian penghargaan dapat meningkatkan perasaan dihargai pada siswa, sehingga mereka lebih terdorong untuk belajar. (Muchlisin Riadi, 2022: 114).

Punishment merupakan bentuk hukuman atau sanksi yang diberikan kepada siswa sebagai konsekuensi atas kegagalan dalam mencapai target yang telah ditentukan, atau ketika siswa melakukan pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekolah. Tujuan dari pemberian punishment adalah untuk menegakkan disiplin dan memberikan efek jera agar siswa tidak mengulangi

kesalahan yang sama. Jika punishment dilakukan dengan baik dan benar, maka bisa menjadi metode motivasi yang tepat (Tafsil et al., 2019: 384-387).

Punishment juga merupakan dampak yang diberikan kepada siswa saat melakukan pelanggaran atau kesalahan. Tujuan dari punishment adalah untuk membentuk sikap disiplin dan rasa tanggung jawab. Akan tetapi, sanksi harus diterapkan secara seimbang, tidak bersifat terlalu menghukum, dan tetap mempertahankan nilai-nilai edukatif.

Reward dan punishment yang disebutkan oleh penelitian ini adalah instrumen pendidikan untuk perilaku dan karakter siswa sesuai dengan upaya para pendidik, tindakan siswa. (Wahyudin, 2015: 14) Remunerasi dan hukuman harus mencakup beberapa aplikasi, termasuk hadiah dan hukuman, proporsi seimbang, dan proporsi.

Salah satu manfaat dari reward dan punishment (Muliawan, 2016:242-243) adalah bahwa jika Anda tidak ingin mempelajari motivasi siswa yang malas untuk belajar, Anda dapat menguranginya untuk hukuman. Kurangnya hadiah dan hukuman yang merupakan beban psikologis bagi siswa malas, tetapi dapat memiliki mentalitas yang lemah yang tidak memiliki kepercayaan yang cukup untuk menunjukkan kemampuan yang mereka miliki. Motivasi sangat diperlukan untuk membentuk karakter suatu bangsa. Di era milenium ini, membangun generasi siswa sangat penting dan kegiatan mendesak Pamungkas, Sulistiani, Asfiyak, (2019:93)

Dalam proses belajar, ketertarikan siswa adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk diperhatikan. Siswa yang memiliki ketertarikan belajar yang tinggi cenderung lebih antusias, berkonsentrasi, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang tidak berminat akan menunjukkan sikap pasif, acuh, dan bahkan cenderung mengalami penurunan dalam prestasi belajar.

Ketertarikan untuk belajar tidak timbul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun yang berasal dari luar (ekstrinsik). Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan memiliki peran krusial dalam memupuk minat belajar siswa melalui strategi pengajaran yang menarik serta pendekatan yang sesuai. Salah satu pendekatan yang diterapkan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa adalah pemberian penghargaan dan hukuman. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku positif dan menekan perilaku negatif dalam proses pembelajaran. Jika digunakan secara efektif, reward dan punishment dapat memotivasi siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam proses belajarnya

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa reward dan punishment memiliki kemampuan besar untuk meningkatkan ketertarikan belajar, termasuk dalam pelajaran keagamaan seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Namun, keberhasilannya tentu tergantung pada metode penerapan dan sifat peserta didik.

Mata pelajaran SKI memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sejarah, budaya, dan akhlak Islam kepada siswa. Oleh sebab itu, minat belajar dalam pelajaran ini harus diperbaiki agar siswa lebih memahami dan mencintai warisan peradaban Islam.

Meskipun reward dan punishment telah banyak diteliti dalam konteks pendidikan, namun masih sedikit penelitian kuantitatif yang secara spesifik meneliti pengaruh keduanya terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya pada sekolah Islam seperti Al-Irsyad surakarta. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Sekolah Menengah Al-Irsyad Surakarta, ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pertama, minat siswa terhadap pelajaran SKI masih bervariasi. Sebagian siswa memperlihatkan antusiasme dan partisipasi yang baik, seperti aktif bertanya dan berdiskusi. Namun, sebagian lainnya tampak kurang aktif, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta hanya belajar ketika ada tugas atau menjelang ujian.

Kedua, meskipun guru telah menerapkan reward berupa pujian, poin, dan hadiah kecil, beberapa siswa menyampaikan bahwa reward belum diberikan secara konsisten. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang termotivasi untuk mempertahankan perilaku positif. Ketiga, punishment yang diberlakukan cenderung ringan dan tidak memberikan efek jera, misalnya hanya berupa tugas tambahan atau meminta tanda tangan orang tua. Guru juga menyampaikan bahwa beberapa siswa tidak menganggap punishment tersebut sebagai konsekuensi yang serius, sehingga perilaku kurang disiplin sering terulang kembali.

Keempat, durasi jam pelajaran SKI yang relatif singkat menjadi kendala dalam penerapan strategi pembelajaran, termasuk pemberian reward dan punishment. Guru merasa waktu yang terbatas membuat proses pembelajaran kurang maksimal sehingga tidak semua siswa terfasilitasi dengan baik.

Kondisi-kondisi inilah yang menunjukkan bahwa strategi reward dan punishment yang diterapkan belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun terdapat peningkatan minat pada beberapa siswa, guru menyatakan bahwa motivasi internal sebagian siswa masih rendah. Hal ini

menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana reward dan punishment berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

Selain itu, penelitian terdahulu mengenai pengaruh reward dan punishment terhadap minat belajar telah banyak dilakukan, namun masih sangat terbatas pada konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah Islam seperti Al-Irsyad Surakarta. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk melihat sejauh mana efektivitas strategi tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin melakukan penelitian mengenai **Pengaruh *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Menengah Al-Irsyad Surakarta Tahun Ajaran 2025–2026**, sebagai upaya untuk memahami sejauh mana strategi ini berpengaruh dalam konteks pendidikan keislaman di sekolah

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih bervariasi dan cenderung rendah pada sebagian siswa.
2. Penerapan reward oleh guru belum dilakukan secara konsisten sehingga tidak sepenuhnya memotivasi siswa.
3. Bentuk punishment yang diberikan guru tergolong ringan sehingga kurang memberikan efek jera bagi sebagian siswa.
4. Sebagian siswa mengikuti pembelajaran hanya untuk memenuhi tugas, bukan karena ketertarikan atau motivasi internal.

5. Durasi jam pelajaran yang tergolong singkat menjadi kendala bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar, termasuk dalam pemberian reward dan punishment.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Irsyad Surakarta, fokus pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.
3. Variabel yang diteliti meliputi Reward, Punishment dan Minat belajar siswa
4. Faktor-faktor lain di luar reward dan punishment, seperti metode mengajar, lingkungan keluarga, dan fasilitas sekolah tidak dibahas secara mendalam.

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh reward terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada SMP Al-Irsyad Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Apakah terdapat pengaruh punishment terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada SMP Al-Irsyad Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026?

3. Bagaimana pengaruh reward dan punishment secara simultan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada SMP Al-Irsyad Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

mengacu pada rumusan masalah yang telah di kemukakan diatas maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh reward terhadap minat belajar siswa terkait mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada SMP Al-Irsyad Surakarta tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui pengaruh punishment terhadap minat belajar siswa terkait mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada SMP Al-Irsyad Surakarta tahun ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh reward dan punishment secara simultan terhadap minat belajar siswa terkait mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pada SMP Al-Irsyad Surakarta tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian mempunyai harapan bahwa hasil penelitian akan berguna bagi orang lain. Dalam penelitian ini ada beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikans terhadap pengembangan ilmu pendidikan Islam, terutama dalam hal strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Bagi Guru: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi serta strategi dalam pengelolaan kelas dan pemberian motivasi kepada siswa untuk belajar.

Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan pembelajaran yang berfokus pada motivasi, dan menjadi kontribusi berupa masukan dan evaluasi dalam penerapan reward dan punishment terhadap siswa di Lembaga Pendidikan pada umumnya, khususnya di smp al-irsyad

Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi untuk penelitian lanjutan di bidang yang sama.

Bagi penulis: bisa memberikan pengalaman yang baru tentang metode pembelajaran serta memberikan wawasan dalam mengelola kelas, juga sebagai penambahan wawasan berfikir.

Bagi siswa: Dari hasil penelitian diharapkan peserta didik dapat mengetahui pengaruh reward terhadap minat belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMP Al-Irsyad.