

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Upaya peningkatan belajar siswa tidak lepas dari peran seorang guru yang merupakan pusat pembelajaran. Setiap media, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik hasil belajar kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Guru selalu memperhatikan perilaku belajar siswa, memodifikasi perilaku siswa dalam pembelajaran dengan memberikan *reward* atau *punishment*, sebagai penguatan positif dan negatif, dan menerapkan prinsip belajar individual pada pembelajaran klasikal.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menjelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Diantara tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, yang salah satunya dapat diinterpretasikan dalam bentuk pribadi yang ikhlas hanya untuk mencari ridha Allah Swt. semata. Pribadi ikhlas dalam diri peseserta didik hanya mungkin terbentuk apabila seorang guru tersebut adalah pribadi yang ikhlas (Nurlhaq, Fikri, & Syafaatunnisa, 2019).

Hasil belajar merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, baik hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka maupun hasil yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal peningkatan hasil belajar siswa diperlukan guru yang kreatif agar suasana pembelajaran lebih menarik peserta didik. Suasana kelas juga perlu dibangun

dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar didalam sekolah (Hamid, 2022).

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa (Sudjana N. , 2009). Adapun faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah intelegensi, bakat, minat, motivasi. Sedangkan faktor yang berasal dari luar adalah keluarga, lingkungan, sekolah dan masyarakat (Juhaya, 1989).

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai setelah pembelajaran berakhir. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Jika seorang guru menggunakan metode yang tepat, menarik dan praktis maka kemungkinan tingkat keberhasilannya pun akan lebih besar. Tetapi sebaliknya apabila guru menggunakan metode yang tidak tepat, tidak menarik apalagi tidak menggunakan metode maka dapat dipastikan keberhasilannya kecil bahkan mungkin tidak berhasil sama sekali.

Salah satu penentu dalam proses pembelajaran adalah metode. Metode pengajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam penyampaian kepada murid supaya dapat memahami pelajaran dengan mudah, efektif dan dapat dicerna oleh peserta didik dengan baik. Metode mempunyai andil yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran karena tujuan pembelajaran akan dapat tercapai apabila metode yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pembelajaran memiliki relevansi yang baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Nur'aini, 2021).

Metode pembelajaran dalam Islam tentunya tidak terlepas dari sumber pokok yaitu Al-Qur'an. Banyak sekali ayat Al-Qur'an yang berbicara mengenai metode pembelajaran. Sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (An-Nahl, 16: 125).

Selama ini masih sering kita jumpai metode ceramah masih dominan digunakan para pendidik dalam menyampaikan materi, ditambah dengan adanya ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa sekedar mengikuti mata pelajaran PAI di dalam kelas, yaitu dengan mendengar ceramah dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya respon, kritik dan pertanyaan siswa kepada guru sebagai hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Jatinangor masih cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan hafalan. Selain itu siswa sering tidak fokus memperhatikan penjelasan guru. Siswa hanya mendengar, membaca, menghafal dan mengerjakan tugas yang diberikan guru bidang studi tanpa diberikan kesempatan berdiskusi atau tukar pendapat dengan temannya. Dari permasalahan tersebut, menurut peneliti perlu diterapkan suasana belajar yang melibatkan peranan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI. Salah satu metode yang melibatkan peran aktif siswa adalah metode pembelajaran *reward & punishment*.

Reward & punishment merupakan salah satu alat pendidikan yang berguna untuk mengaktifkan upaya siswa untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah atau akan dicapai. *Reward* adalah hadiah, balas jasa, alat pendidikan yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai prestasi yang baik. Sedangkan

pendapat lain tentang *reward* adalah sebagai alat untuk mendidik anak agar anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.’

Dengan melihat pada keadaan ini, peneliti mencoba untuk menerapkan pemberian *reward* pada materi yang disampaikan, supaya siswa lebih mencoba memahami materi dan berusaha mendapatkan nilai yang bagus. Selain itu pemberian *reward* ini juga mampu memikat daya tarik anak dalam memahami suatu materi, karena setiap mereka memiliki nilai bagus maka mereka akan mendapatkan hadiah. Hadiah tersebut berupa materi maupun non materi yang diberikan.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang akan diberi judul “Penerapan Metode *Reward & Punishment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas XI SMAN Jatinangor Sumedang)

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian masalah, rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *reward & punishment* dalam pembelajaran PAI pada siswa SMA Negeri Jatinangor?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan metode *reward & punishment* dan metode konvensional di kelas XI SMAN Jatinangor Sumedang?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan metode *reward & punishment* pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri Jatinangor.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan metode *reward & punishment* dan metode konvensional di kelas XI SMAN Jatinangor Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada.
- b. Dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.
- c. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga metode yang digunakan dapat menjadikan guru semakin bersemangat dalam mengajar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI sehingga prestasinya juga meningkat.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar dan juga meningkatkan keaktifan belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai metode mengajar.
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.

E. Kerangka Berpikir

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar kognitif siswa. Hasil belajar juga menggambarkan bagaimana kegiatan dalam proses belajar mengajar. Ketidaktepatan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga timbul perasaan bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI.

Metode *reward & punishment* 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 merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Budiningasih, 2005).

Maslow seperti yang dikutip oleh Maria J. Wantah menjelaskan bahwa *reward* menjadi motor penggerak utama manusia untuk mampu melakukan sesuatu dalam rangka mengaktualisasikan diri sebagai makhluk yang sempurna. Melalui berbagai media dan proses yang ada manusia terus berusaha mencapai kesempurnaan hidup sebagai bagian dari naluri manusia. Melalui penghargaan yang positif, baik berupa materi maupun non materi, jika hal ini dilakukan secara konsisten, maka akan memberikan kontribusi positif terhadap manusia untuk melakukan tindakan yang lebih baik dalam dirinya.

Zakaria & Arumsari (2018) menyatakan bahwa Metode *reward & punishment* merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk memperkuat perilaku dan karakter positif dan membuatnya menjadi karakter yang melekat kuat pada anak dan menekan karakter negatif serta menghilangkannya dari diri anak” (Zakaria & Arumsari, 2018).

Purwanto M. N. (2006) mendefinisikan bahwa *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sedangkan menurut (N.K, 1994) *reward* (penghargaan) merupakan perbuatan yang bernilai positif dengan memberi

dorongan pada anak (peserta didik), sehingga anak bersedia untuk berbuat sesuatu untuk mendapatkan *reward* tersebut (Purwanto M. N., 2006).

Istilah *punishment* atau hukuman adalah usaha edukatif untuk memperbaiki dan mengarahkan siswa ke arah yang benar, bukan praktik hukum dan siksaan yang memasung kreatifitas. Dengan adanya *punishment* (hukuman) itu diharapkan supaya siswa dapat menyadari kesalahan yang diperbuatnya, sehingga siswa jadi berhati-hati dalam mengambil tindakan (Fadjar, 2005).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena mendapat hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. *punishment* adalah suatu perbuatan yang kurang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada siswa secara sadar dan sengaja, sehingga menimbulkan kesadaran dalam hati siswa untuk tidak mengulangi kesalahannya lagi.

Penggunaan metode *reward & punishment* dalam pembelajaran PAI ini juga lebih diarahkan untuk mendorong keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya baik secara verbal maupun non-verbal serta kegiatan belajar mengajar menjadi kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih bervariasi di kelas. Dalam metode ini siswa dituntut lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya. Lebih luas lagi siswa mendapat pengetahuan serta mengupayakan agar hasil belajar kognitif dapat bertahan lama dikuasai siswa.

Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Jatinangor yaitu menggunakan metode pembelajaran langsung atau lebih dikenal dengan metode ceramah. Kekurangan dari pembelajaran langsung adalah siswa lebih banyak dijadikan sebagai objek, dan guru sebagai subjek. Sehingga tampak bahwa siswa kurang semangat dalam belajar.

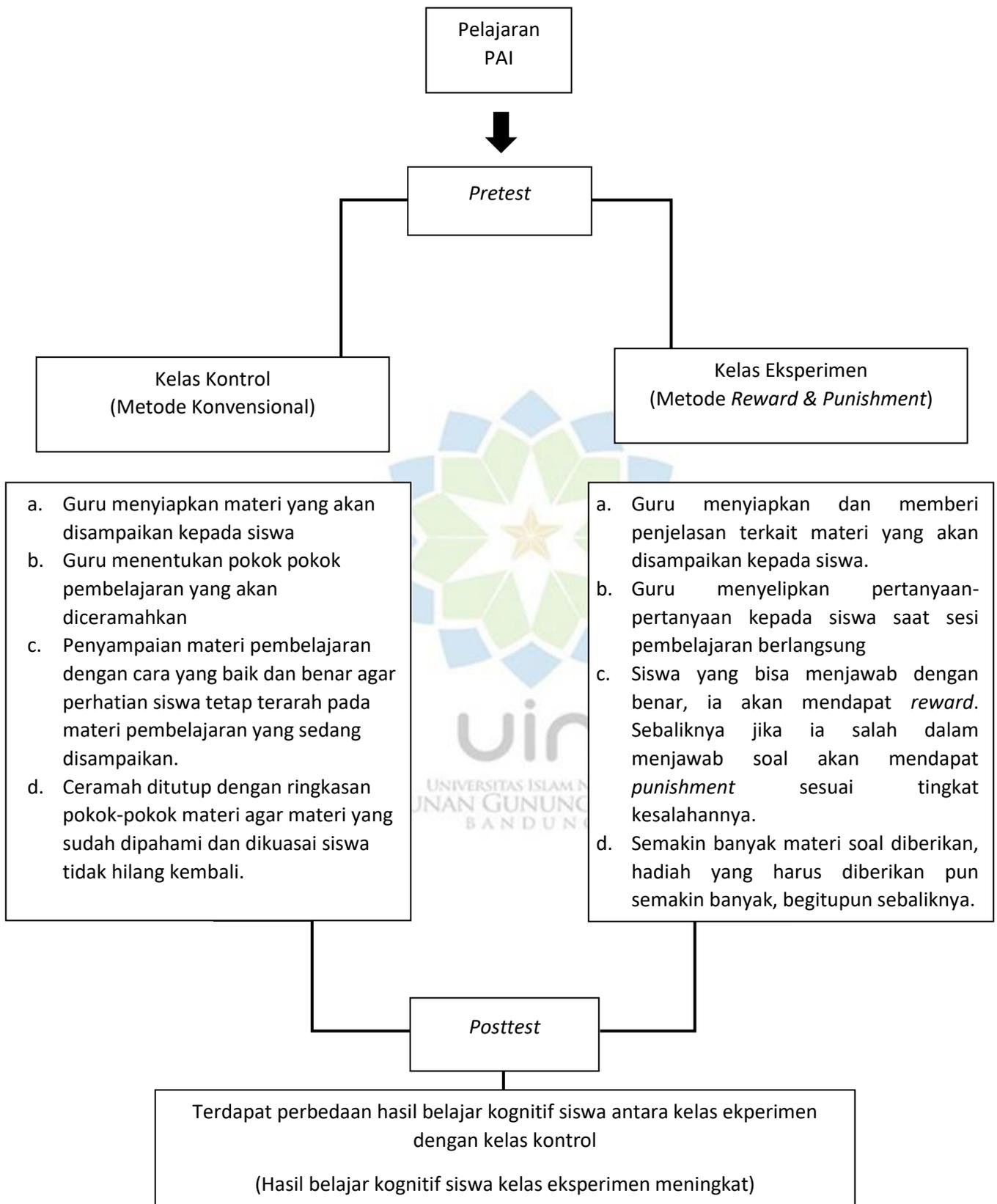
Penelitian ini diawali dengan melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan juga kelas eksperimen pada pembelajaran. Penelitian kelas kontrol akan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, dan penugasan yang membuat siswa merasa bosan sehingga kurang memperhatikan. Sementara di kelas Eksperimen akan

menggunakan metode *Reward and Punishment* yang mana akan menjadi bahan penelitian itu sendiri. Hasil *pretest* ini menjadi pencapaian belajar kognitif siswa pada metode yang digunakan.

Setelah dilakukan *pretest* pada pembelajaran dengan menggunakan metode *reward and punishment*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran PAI. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan metode *Reward and punishment*. Jika hasil *posttest* lebih besar dari *pretest* berarti akan membuktikan bahwa metode *Reward and punishment* akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI di SMA Negeri Jatinangor Sumedang.

Menurut Muliawan (2016), langkah-langkah metode pembelajaran *Reward and Punishment* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.
- b. Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran tersebut kepada peserta didik.
- c. Ditengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal dengan materi pembelajaran yang sedang diberikan.
- d. Bagi peserta didik yang aktif menjawab dengan benar mendapatkan *reward* berupa sanjungan atau pujian dan bisa juga benda-benda yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar.
- e. Bagi peserta didik yang bisa menjawab dengan benar, ia akan mendapat *reward*. Sebaliknya jika ia salah dalam menjawab soal dan sebelumnya terbukti membuat kegaduhan, ia akan mendapat *punishment* sesuai tingkat kesalahannya (Muliawan & Nurhid, 2016).



Gambar 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya maka perlu diuji kebenarannya (Siregar & Syofian, 2013). Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Kusnadi & Mutoharoh, 2016). Berdasarkan dari kerangka berpikir diatas, hipotesis dari penelitian ini adalah

H^a: Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan metode *reward & punishment* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional di kelas XI SMA Negeri Jatinagor Kab. Sumedang.

Hipotesis yang telah dirumuskan ini akan diuji kembali kebenarannya, bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan metode *reward & punishment* terhadap hasil mata pelajaran PAI di SMA Negeri Jatinagor Sumedang.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Novia (2019), “Pengaruh Metode *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PAB-8 Sampali” (Skripsi). Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dijelaskan pada hasil penelitiannya bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *reward* terhadap motivasi belajar siswa di SMP PAB-8 Sampali dengan pengujian statistik dengan hasil perolehan nilai dari uji t yaitu, 6,798. Dimana $6,798 \geq 2,05$ dan 2,76 serta hasil yang sangat signifikan pada pengujian hipotesis yaitu dengan nilai hasil 0,789, yang artinya bahwa perlakuan pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas mengenai metode *reward*. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini di jenjang yang lebih rendah yaitu SMP sementara peneliti melakukan penelitian di jenjang yang lebih tinggi yaitu SMA.

2. Raihan (2019), “Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA Kabupaten Pidie” (Jurnal). Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa setelah diberikan *reward* dan *punishment* didapatkan bahwa para siswa menjadi tertarik dan semakin termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran karena hal tersebut dirasakan dapat memberikan manfaat para siswa itu sendiri. Di antara manfaat yang siswa dapatkan adalah bisa berperan aktif dalam kegiatan sekolah, lebih disiplin, bisa belajar lebih tertib dan menghargai aturan yang ada. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas pengaruh metode *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini fokus hasil belajar siswa dalam ranah psikomotorik serta tempat dan waktu penelitian.

3. Sari (2019) “Penerapan Metode *Reward and Punishment* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 29 Cakranegara Tahun Ajaran 2016/2017” (Skripsi). Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa melalui metode *reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Nilai rata-rata siswa dapat dikategorikan baik dengan perolehan nilai rata-rata siswa mencapai 93%, yang mana termasuk dalam kategori sangat tinggi. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. Interaksi siswa dan guru terjalin dengan baik sehingga situasi kelas dapat terkontrol dan dikendalikan. Dengan demikian, penerapan metode *reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 29 Cakranegara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Dari tinjauan di atas, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran *reward & punishment*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan berlangsung adalah fokus penelitian yang lebih spesifik terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, mata pelajaran, tempat dan waktu penelitian yang berbeda.