

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Islam adalah upaya yang dilakukan dengan sadar dalam memberikan arahan, bimbingan, sejalan dengan nilai syariat keislaman. Dalam pendidikan Islam terdapat tiga pokok penting yaitu *al-tarbiyah* memiliki arti tumbuh, berkembang, memelihara, mengatur dan menjaga, dalam pendidikan (*al-tarbiyah*) merupakan proses transformasi ilmu pengetahuan dan pendidikan guna mendewasakan atau menumbuhkan siswa baik dalam fisik, sosial, psikis, juga spiritual pada dirinya, sehingga terbentuk keimanan, budi pekerti, ketakwaan dan pribadi yang luhur. *Al-ta'lim* memiliki arti pengajaran atau mengajarkan kepadanya ilmu pengetahuan. *Al-ta'dib* memiliki arti budi pekerti, sopan santun, moral etika, adab dan akhlak, yaitu pendidikan yang baik akan menumbuhkan peradaban yang baik.¹

Menurut Ahmad Tafsir Pendidikan Islam bertujuan Islam menghendaki supaya manusia untuk di didik supaya mampu merealisasikan tujuan hidupnya yaitu beribada kepada Allah. Tujuan pendidikan Islam lebih khususnya berkaitan dengan aspek beribadah yaitu kewajiban orang Islam dalam mempelajarinya supaya dapat diamalkan dengan benar.² Sedangkan menurut Muhammad Shaleh Assingkilly Tujuan agama adalah memelihara jiwa manusia, memelihara agama, memelihara ruh, memelihara keturunan, bertakwa, beriman dan memelihara harta benda. Sebagaimana perumusan tujuan dari Pendidikan Islam harus mengarah pada hakikat pendidikan yang mencakup beberapa aspek, antara lain: Pertama, tujuan dan tugas kehidupan manusia. yaitu manusia diciptakan supaya untuk taat pada Allah SWT. Kedua, Ciri dasar manusia adalah konsep manusia sebagai makhluk tunggal, yaitu mempunyai potensi-potensi tertentu, seperti sifat, bakat, minat dan kepribadian, kemampuan, kapasitas dan ukuran yang ada pada

¹ Mappasiara, "Pendidikan Islam (Pengertian, Ruang Lingkup dan Epistemologinya)," *Inspiratif Pendidikan* 7, no. 1 (2018): 149–51.

² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 46.

diri manusia. Ketiga, Orientasi komunitas berupa pelestarian nilai-nilai budaya dan agama dalam masyarakat. Keempat, Aspek yang terkandung dalam kehidupan agama Islam dapat memperbaiki pola kehidupan manusia di dunia untuk mengelola dan memanfaatkan manusia di dunia pada waktu tertentu sebagai bekal di akhirat kelak.³

Pendidikan Islam merupakan suatu ilmu yang memiliki ruang lingkup cukup luas yang mana di dalamnya terdapat banyak melibatkan beberapa pihak secara langsung maupun tidak langsung. Beberapa pihak yang terlibat dalam ruang lingkup pendidikan Islam di antaranya:

1. Perbuatan Mendidik itu Sendiri

Berbuat mendidik merupakan kegiatan yang dilakukan dalam memberikan tindakan yang menuntun, membimbing dan memberikan pertolongan dari seorang pendidik terhadap siswa supaya dapat mencapai tujuan pendidikan Islam. Dalam kegiatan mendidik siswa biasanya disebut dengan tahzib.

2. Anak Didik

Anak didik merupakan objek paling penting dalam suatu pendidikan yang mana dalam proses ini merupakan proses dimana dalam perkembangan dan pertumbuhan seorang anak didik. Pada proses ini anak didik mengembangkan dan menumbuhkan diri seseorang mencapai tujuan pendidikan Islam. Dalam pendidikan Islam terdapat beberapa istilah anak didik yaitu murid, santri, *thalib*, *muta'allim*, *muhażb*, dan *tilmidz*.

3. Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam

Kegiatan pendidikan Islam merupakan sumber landasan yang bertujuan mendidik seseorang menjadi manusia yang beriman. Hal tersebut menjadi landasan dasar seseorang dalam kegiatan pendidikan Islam. pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk seorang anak didik yang beragama, bertaqwa kepada Allah SWT, serta membentuk kepribadian muslim sesuai dengan ajaran agama Islam.⁴

³ Muhammad Shaleh Assingkiy, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: K-Media, 2021), 13.

⁴ Nik Haryanti, *Ilmu Pendidikan Islam* (Malang: Gunung Samudra, 2014), 10.

4. Pendidik

Pendidik merupakan orang dewasa yang memiliki tanggung jawab membimbing, mengarahkan, anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan Islam. Pendidik mempunyai peranan penting dalam kegiatan pendidikan. Baik buruknya seorang pendidik sangat berpengaruh pada hasil pendidikan Islam.

5. Materi Pendidikan Islam

Materi dalam pendidikan Islam yaitu bahan atau pengalaman-pengalaman belajar pendidikan Islam yang disusun supaya disampaikan kepada peserta didik.⁵

6. Metode Pendidikan Islam

Metode pendidikan Islam merupakan cara seseorang atau strategi yang digunakan oleh seorang pendidik. Hal ini berupaya guna ketika dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan Islam mudah dipahami dan di terima oleh peserta didik.

7. Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru mengadakan evaluasi terhadap hasil belajar. Dengan adanya evaluasi maka pendidik memberikan perbaikan dalam hasil pendidikan Islam.

8. Lingkungan Sekitar

kondisi lingkungan sekitar memiliki berpengaruh terhadap proses pelaksanaan hasil pendidikan. Peran lingkungan sekitar sangat penting dalam terbentuknya suatu karakter yang ada pada peserta didik sehingga sangat berpengaruh terhadap pendidikan. Adapun lingkungan sekitar yang berpengaruh terhadap peserta didik yaitu lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga.⁶

Metode pembelajaran merupakan perencanaan yang dipakai untuk suatu pedoman yang digunakan ketika merencanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas. Metode belajar mengajar sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya ketika pembelajaran sedang berlangsung didalam

⁵ Mastang Ambo Baba, "Dasar-Dasar dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 6, no. 1 (2018): 5–6.

⁶ Muhammad, "Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam," *At-Ta'lim Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2021): 59.

kelas. Model pembelajaran dapat diartikan suatu rancangan yang di desain oleh guru baik dari rencana pembelajaran, kemudian pelaksanaan pembelajaran, dan pasca pembelajaran baik dengan langsung ataupun tidak langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan terdapat banyak metode pembelajaran seperti *Direct Intruction* (Model Pembelajaran secara Langsung), *Coomperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif), *Contextual Teaching And Learning* (Pembelajaran Kontekstual), *Discovery Learning* (Pembelajaran Terbimbing), *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah), *Project Based Learning* (*Project Based Learning*) dan lainnya.⁷ Namun salah satu yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar ini adalah model pembelajaran pemberian *Reward and Punishment*. *Reward* yaitu sesuatu yang berupa penghargaan atau sebuah instrumen yang digunakan guru untuk menumbuhkan semangat, memotivasi anak, dan supaya anak merasa gembira ketika mendapatkan penghargaan karena hasil belajar dan pekerjaannya dalam proses pembelajaran mencapai maksimal. Pendidik melakukan pemberian *reward* kepada anak didik dengan tujuan supaya anak tersebut lebih giat usahanya dalam meningkatkan minat belajar untuk lebih baik.⁸ Sedangkan *punishment* adalah suatu tindakan yang tidak menyenangkan yang berbentuk hukuman yang mana seorang gurur memberi hukuman kepada siswa yang dilakukan secara sadar sehingga menumbuhkan kesadaran siswa dalam melakukan kesalahan tidak akan di ulangnya.⁹

Dalam suatu kegiatan pembelajaran tidak lepas dari suatu masalah. Terdapat tiga bentuk masalah dalam kegiatan pembelajaran. *Pertama*, masalah memiliki sifat metodologis yakni masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran mulai dari kualitas dalam menyampaikan materi, kualitas cara berinteraksi antara guru dan siswa, kualitas metode atau sarana

⁷ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Sleman: CV. Budi Utama, 2017), 41–51.

⁸ Moh. Zaiful Rosyad and Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment Dalam Pendidikan* (Malang: Literasi Nusantara, 2018), 8.

⁹ Raihan Raihan, “Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA Di Kabupaten Pidie,” *DAYAH: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2019): 119.

prasarana dalam pembelajaran. *Kedua*, masalah yang memiliki sifat kultural yaitu ciri khas, karakter atau watak seorang guru dalam bersikap ketika pembelajaran sedang berlangsung. *Ketiga*, masalah yang bersifat sosial yaitu masalah yang berkaitan dengan hubungan. Cara berkomunikasi antara guru dengan yang lain, seperti kurangnya keharmonisan antara guru dan siswa, kurangnya kedekatan pemimpin sekolah dengan siswa, bahkan siswa dengan siswa.¹⁰

Sulkhan sebagai guru pengampu pelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda menjelaskan bahwa ketika mengajar terdapat banyak masalah yang mempengaruhi semangat belajar terutama pada siswa itu sendiri. Pada zaman globalisasi sekarang yang mana *handphone* sudah menjadi suatu kebutuhan bagi semua kalangan, terutama para siswa yang mana ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru, siswa lebih sibuk main *handphone*, sering berbicara sendiri dengan temannya, izin keluar kamar mandi secara bergantian, sehingga terkadang ada yang bolos dikantin. Masalah tersebut tidak hanya terjadi pada satu kelas saja, namun terjadi pada seluruh kelas mulai dari tujuh sampai kelas sembilan. Sehingga menjadi dampak buruk dalam pendidikan, tidak hanya berdampak terhadap motivasi belajar namun berdampak terhadap pendidikan moral dan sopan santun siswa terhadap guru.

Menurut penjelasan beliau, salah satu metode yang tepat dipakai beliau pada saat ini yaitu menerapkan *punishment* yaitu berupa hukuman keluar kelas bagi siswa yang tidak mendengarkan guru ketika menjelaskan. Meskipun siswa mau mendengarkan namun hanya bertahan beberapa menit saja kemudian siswa berbicara sendiri, main game, dan keluar kelas. Masalah tersebut, sama seperti yang pernah peneliti alami ketika pertama kali mengajar di madrasah tersebut.¹¹

Pada era globalisasi yang berkembang saat ini dengan harapan pembelajaran dapat memenuhi *century skills* yaitu terinovasi pada pembelajaran dan keterampilan sekolah,

¹⁰ Noda Adi Vutra, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Kota Bengkulu" (Skripsi, IAIN Bengkulu, 2019), 9.

¹¹ Sulkhan, wawancara oleh penulis, Januari 15, 2022, wawancara 1, Transkrip.

terampil dalam literasi digital, dan mampu berkarier. Pada saat ini, digital sangat berkembang pesat terutama dalam proses pembelajaran yang mana saat ini digital menjadi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran seperti internet digunakan siswa untuk membantu mereka memperoleh informasi lebih luas dalam materi pembelajaran, pola pikir siswa dapat berkembang dengan mengajar secara progresif, kreatif, dan menciptakan inovasi pada siswa yang bersumber dari berbagai media dan bantuan pengajar, dengan pendidikan secara profesional akan mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Namun dalam menghadapi era globalisasi terdapat tantangan dalam pendidikan di antara lain, menurunnya kualitas moral bangsa, menimbulkan kesenjangan sosial, dan membuat kebudayaan menjadi terkikis oleh pengaruh globalisasi, menggunakan *handphone* untuk kepentingan pribadi sehingga kurang fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu alasan peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* karena pembelajaran saat ini serba digital. Sebagai guru di era globalisasi tentunya seorang guru perlu menemukan inovasi dalam meningkatkan pembelajaran.¹²

Game online adalah permainan yang dimainkan menggunakan *handphone* dengan bantuan sambungan dari jaringan internet. Pada saat ini *game online* menjadi salah satu hobi yang dimiliki baik mulai kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Mobile Legend* merupakan salah satu permainan yang dikembangkan oleh moonton sehingga dalam permainan dapat bergerak, berjenis MOBA yang.¹³ *Diamond game online* merupakan sebuah alat transaksi yang digunakan untuk membeli *virtual accesoris* yang terdapat pada *game online* melalui media elektronik dengan menggunakan uang asli maupun *voucher game*. Terdapat banyak macam *game online*, namun yang yang diminati oleh pelajar yaitu *game Moblie*

¹² Iftina Delfi, "Perkembangan Pendidikan Di Era Globalisasi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 85.

¹³ Nurfadilah Ramdani, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018), 47–49.

Legend dan *Free Fire*.¹⁴ Sedangkan kuota atau paket data internet merupakan suatu layanan yang disediakan oleh operator telekomunikasi atau data atau dimana konsumen harus membayar biaya pemakaian data. Dapat di sebut juga layanan yang digunakan untuk akses internet data bagi pengguna.¹⁵

Dari hasil survey yang peneliti lakukan di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus yang merupakan sebuah lembaga pendidikan di Kedungsari Kudus, guru menggunakan metode ceramah, dan menerapkan *punishment* bagi siswa yang tidak mendengarkan. Pada pembelajaran Akidah Akhlak diharapkan mampu merubah siswa untuk mau mendengarkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Namun pada kenyataannya siswa masih tidak mendengarkan guru, tidak mengerjakan tugas, sering keluar kelas, main *game*, dan main *handphone* sendiri, mayoritas dalam kelas siswa lebih banyak yang main *game* dari pada mendengarkan penjelasan guru. Dari survey yang peneliti lakukan siswa lebih senang main *game* dari pada mendengarkan guru, serta kurangnya guru dalam memberikan metode yang cocok guna mendongkrak motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan situasi pemaparan tersebut, maka peneliti memfokuskan untuk membahas, mengkaji, menganalisis, dan melakukan penelitian “*Diamond* dan Kuota Sebagai *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Gebog Kudus”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi konteks permasalahan, penelitian ini fokus membahas aspek tempat, orang, dan aktivitas yang dapat berinteraksi dengan sinergis. Situasi sosial di dalam kelas tersebut adalah ruang guru, guru, siswa dan

¹⁴ Adam Reza Valensia, “Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), 2.

¹⁵ Fitriyani and Ellya Hellmud, “Pemilihan Paket Internet Android Pada Operator Telepon GSM Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP),” *Jurnal Sistem Infomasi (E-Journal)* 8, no. 1 (2016): 921.

kegiatan proses belajar mengajar.¹⁶ Hal ini berhubungan dengan diamond dan kuota sebagai reward guna meningkatkan minat belajar siswa terkhusus pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda.

Pertama, penelitian ini bertempat pada berlangsungnya kegiatan pembelajaran itu sendiri yakni di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari. Kedua, subjek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu peserta didik MTs, guru Akidah Akhlak. Ketiga, kegiatan yang diteliti meliputi aktivitas pembelajaran Akidah Akhlak melalui *diamond* dan kuota sebagai *reward* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang terdapat di dalam latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, terdapat beberapa rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan dalam penelitian ini yaitu antara lain:

1. Bagaimana Proses Pembelajaran Melalui *Diamond* dan Kuota Sebagai *Reward* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus?
2. Bagaimana Minat Belajar Peserta Didik di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus?
3. Bagaimana Faktor Pendukung, Penghambat, dan Solusi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Kemudian tujuan dari penelitian ini ditinjau dari rumusan masalah yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Guna Mengetahui Bagaimana Proses Pembelajaran Melalui *Diamond* dan Kuota Sebagai *Reward* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus.
2. Guna Mengetahui Bagaimana Minat Belajar Peserta Didik di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2010), 285.

3. Guna Mengetahui Bagaimana Faktor Pendukung, Penghambat, dan Solusi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Memberi informasi pada pendidik dengan menggunakan metode *reward* and *punishment* terutama dalam hal meningkatkan minat belajar peserta didik baik pendidikan negeri maupun swasta.
 - b. Bisa memberi informasi penting bagi pendidik mengenai pentingnya meningkatkan minat belajar peserta didik di MTs NU Matoli'ul Huda.
 - c. Menjadi referensi maupun bahan masukan bagi lembaga, kaitannya metode pembelajaran *reward* and *punishment* untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTs NU Matholi'ul Huda.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan riview guna mengembangkan keprofesionalan serta kompetensi guru dalam melaksanakan amanah serta tanggungjawab sebagai pendidik dalam membentuk generasi yang akan mendatang.

- b. Bagi Sekolah

Sebagai bidang pendidikan agar mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan upaya meningkatkan motivasi terhadap siswa serta mampu menambah kwalitaas pendidikan terlebih pendidikan agama Islam di era sekarang. Sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan Islam yang diharapkan untuk lebih inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

- c. Bagi Peneliti

Skripsi ini bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman intelektual serta pola pikir, sikap, dan pengalaman menuju menjadi pendidik masa depan.

F. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam memahami keseluruhan dari isi skripsi ini, maka peneliti akan mendiskripsikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, dalam bab I ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, dalam bab II ini akan mendiskripsikan teori *diamond* dan kuoata, *reward* dan *punishment*, tujuan *reward* dan *punishment*, bentuk *reward* dan *punishment*, minat belajar, ciri-ciri minat belajar, fungsi minat belajar, faktor yang mempengaruhi minat belajar, pembelajaran Akidah Akhlak, hubungan Akidah dan Akhlak, ruang lingkup Akidah Akhlak, tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, dalam bab ini berisikan uraian, gambaran umum MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus, pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode *reward and punishmnet* dalam meningkatkan minat belajar siswa, langkah-langkah menggunakan metode *reward and punishmen* dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode *reward and punishment* dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari Kudus menggunakan analisis data dan pembahasan, hasil penelitian, dan analisis hasil dari penelitian.

Bab V Penutup, dalam bab V ini berisi mengenai kesimpulan, keterbatasan penelitian, saran, serta penutup.