

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan proses pembinaan mengenai kepribadian individu yang mana disesuaikan dengan nilai-nilai yang telah ada pada kebudayaan di masyarakat¹ atau dapat dipahami pendidikan menjadikan seorang individu bermoral sesuai norma-norma yang berlaku di masyarakat. Pendidikan merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dan transfer nilai-nilai sosial bagi peserta didik.², hal ini dikarenakan, manusia yang berpendidikan tidak hanya kaya akan wawasan ilmu pengetahuan, namun manusia yang berpendidikan ditunjukkan dengan perwujudan karakter baik dan bermoral.

Pentingnya Pendidikan juga diperhatikan dalam Agama Islam. Agama Islam sebagai Agama Rahmatan lil'alam, mewajibkan manusia untuk mencari ilmu³. Mencari dan mengkaji ilmu formal dan informal. Salah satu bukti bahwa Agama Islam menyerukan untuk mencari ilmu diawali dengan turunnya Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia. dengan turunnya Mukjizat Al-Qur'an. Dimana Nabi Muhammad diperintahkan untuk membacanya dan menyampaikan ilmu kepada umatnya. Membaca merupakan salah satu kegiatan yang berkaitan dengan

¹ Monika and Adman, "Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 109.

² Endang Komara, "Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 2", *Health Education* 4,(2018): 10.

³ Khoridatul Islamiyah, "Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015", (2015):134.

proses belajar, hal ini dibahas dalam Al-Qur'an QS Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan didalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.."⁴.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah mewajibkan mencari ilmu bagi tiap individu yang beragama Islam. Mencari ilmu memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah peningkatan pengetahuan keterampilan dan banyak lainnya. Agama Islam memberi keistimewaan bagi umat muslim yang tidak berputus asa dalam menuntut ilmu yakni dengan meninggikan derajat bagi umat Islam yang mencari ilmu dengan niat hanya kepada Allah.

Pendidikan dapat dilaksanakan dengan sarana proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik⁵ yakni dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik dapat ditunjukkan dengan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran hal ini dipengaruhi oleh dengan motivasi belajar dan kepercayaan diri peserta

⁴ Tim Penulis, *Cordova : Al Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Kementerian Agama RI, 2012)

⁵ Komara, 'Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 2'.

didik. Motivasi belajar dan kepercayaan diri memiliki kaitan dengan tinggi rendahnya *self efficacy* yang dimiliki peserta didik .

Kenyataannya peserta didik tidak semuanya antusias dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Terdapat peserta didik yang kurang antusias dan kurang percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan keberagaman tingkat *Self efficacy* yang dimiliki oleh peserta didik. Keberagaman ini tentu perlu diperhatikan khususnya bagi pendidik. Sehingga hasil pembelajaran dapat dicapai dengan optimal bagi seluruh peserta didik.

Menurut Monika dan Adman *Self efficacy* merupakan keyakinan akan kemampuan yang dimiliki individu dalam melakukan tindakan yang mengantarkan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan⁶ dengan keyakinan yang mendalam maka individu tersebut akan berusaha lebih giat dalam meraih cita-citanya.

Self efficacy merupakan cara pandang individu terhadap kemampuannya disertai dengan keyakinan bahwa dapat menyelesaikan tantangan-tantangan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. *Self efficacy* identik dengan *growth mindset*. Diantara cirinya adalah : cara pandang akan suatu permasalahan, cara pandang akan kritik, dan masukan/saran. Peserta didik dengan yang memiliki *Self efficacy* yang baik tentu akan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan optimal.

⁶ Ayu Reza Ningsih, 'Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Raden Intan Lampung 1442 H /2021m', (2021), 60.

Urgensi pada penelitian ini karena penanaman *self efficacy* penting diterapkan karena memiliki kaitan pada motivasi peserta didik, peningkatan prestasi peserta didik, pengembangan keterampilan sosial, dan kesejahteraan psikologi. Keberhasilan dapat dicapai jika individu yakin “bisa” dalam menyelesaikan tantangan. Sebaliknya individu yang gagal bukanlah individu yang tidak mampu, melainkan individu yang “tidak yakin” bahwa mereka bisa. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang baik akan lebih antusias dan termotivasi dalam pembelajaran. *Self efficacy* yang tinggi seiring dengan motivasi belajar yang dimiliki. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan dalam melakukan kegiatan belajar⁷. Motivasi belajar juga berkaitan dengan tingginya semangat belajar sehingga peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh pada hasil pencapaian belajar .

Motivasi belajar merupakan disiapkan dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga mengantarkan pada keikutsertaan dalam proses pembelajaran diiringi konsistensi dalam proses belajar⁸. Rendahnya motivasi belajar peserta didik akan menyebabkan tingginya tingkat kesulitan dalam mencapai kesuksesan. Karena dengan adanya motivasi belajar yang tinggi akan menentukan tinggi rendahnya intensitas usaha peserta didik dalam mencapai hasil belajar.

⁷ Rike Andriani and Rasto Rasto, ‘Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa’, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

⁸ Isnaini Oktaverina and H. Fuad Nashori, ‘Efektivitas Pelatihan Efikasi Diri dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama’, *Jurnal Psikologi Talenta* 1, no. 1 (2015): 01.

Pendidik perlu memberi inovasi dalam pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai *self efficacy* peserta didik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah menerapkan pemberian *reward* dalam pembelajaran. *Reward* merupakan suatu yang dilakukan pendidik sebagai alat mendidik⁹. Pemberian *reward* merupakan suatu alat yang mendidik peserta didik yang mengkombinasikan perbuatan dengan perasaan senang setelah melakukan pencapaian. Menurut Yusvida Ernata bentuk pemberian *reward* yang dapat diterapkan pada peserta didik adalah pemberian nilai, hadiah dan pujian¹⁰. Pemberian *reward* juga dapat diberikan dengan cara penerapan *game* dalam pembelajaran seperti pada observasi sederhana yang dilakukan di MIM 7 Sidoharjo.

Pemberian *reward* ini diharapkan agar peserta didik dapat mempertahankan pencapaian juga memberi motivasi peserta didik yang lain agar meningkatkan antusias dalam belajar. Juga diharapkan agar peserta didik tidak melakukan penyimpangan norma yang telah diyakini, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran.

Mifta Ayu Pertiwi dalam penelitiannya yang berjudul hubungan *Self efficacy (self efficacy)* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIN 5 Bandar Lampung¹¹, memiliki tujuan penelitian mengidentifikasi hubungan yang signifikan antara *self efficacy* dengan motivasi belajar peserta didik. Penelitian penanaman *self efficacy* juga pernah diteliti oleh

⁹ Yusvidha Ernata, 'Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward* dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar' 5, no. 1 (2017): 10.

¹⁰ Ibid

¹¹ Ibid.

Yulisman Zega yang berjudul hubungan *self efficacy* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika¹². Kedua penelitian ini berfokus pada kegiatan mencari hubungan signifikan antara *self efficacy* memiliki kaitan dengan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan dan wawancara dengan pendidik di kelas V MIM 7 Sidoharjo. Pemilihan lokasi di MIM 7 Sidoharjo Pulung Ponorogo karena lembaga Madrasah ini memiliki banyak pencapaian prestasi peserta didiknya baik bidang akademik maupun non akademik. Namun,. Hasil observasi sederhana yang dilakukan peneliti di MIM 7 Sidoharjo yakni lembaga Madrasah ini memiliki lingkungan belajar yang positif dan islami sehingga memiliki banyak peserta didik dibandingkan sekolah dasar lainnya. Selain itu, MIM 7 Sidoharjo Pulung Ponorogo memiliki para peserta didik yang berprestasi akademik dan non akademik. Namun kenyataannya, dari hasil observasi sederhana ditemukan bahwa peserta didik MIM 7 Sidoharjo memiliki keberagaman tingkat *self efficacy*. Yakni Terdapat peserta didik antusias dan percaya diri atau memiliki motivasi belajar yang tinggi namun ada pula peserta didik yang memiliki sikap kebalikannya dalam proses pembelajaran . Peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang rendah akan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran contohnya tidak berani atau kurang percaya diri dalam berpendapat dalam proses pembelajaran

¹² Yulisman Zega, 'Hubungan *Self efficacy* Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Matematika' 14 (2020): 8.

dan semangat. Maka perlu diterapkan sebuah alat Pendidikan yang memotivasi belajar contohnya adalah pemberian *reward game*.

Penelitian dilakukan pada kelas V MIM 7 Sidoharjo Pulung Ponorogo Ponorogo, setiap jenjang kelas memiliki tahap perkembangan kognitif yang berbeda. Menurut Nurjan karakteristik perkembangan kognitif kelas V pada rentang usia 10-11 tahun¹³, yakni sudah mencapai pada tahap konkret operasional. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir konkret dalam memahami sesuatu yang sesuai dengan kenyataan, mampu mengkonversi angka, dan mampu memahami dan menerima pengalaman. Kelas V merupakan kelas atas yang sudah mendekati jenjang kelas VI. Kelas VI merupakan jenjang kelas tertinggi dalam Pendidikan sekolah dasar. Pada jenjang kelas VI banyak tantangan sebelum kelulusan seperti ujian atau asesmen. Maka pendidik harus mempersiapkan peserta didik agar siap dan lebih termotivasi belajar mulai sejak awal contohnya pada kelas V dengan penanaman tingkat *self efficacy*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* kelas V MIM 7 Sidoharjo Pulung Ponorogo.

B. Batasan Penelitian

Pembatasan masalah ini disusun agar penelitian lebih efektif dan terarah. Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini peneliti memfokuskan dalam penanaman *Self efficacy* pada peserta didik

¹³ Syarifan Nurjan, *Perkembangan Peserta Didik Perspektif Islam*, 1 (Yogyakarta: Titah Surga, 2017).

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penanaman *Self efficacy* pada penelitian ini dilakukan dengan pemberian *reward game* dalam pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini membahas mengenai *self efficacy* yang berjudul “Penanaman *Self efficacy* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pemberian *Reward game* Kelas V MIM 7 Sidoharjo”

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* kelas V MIM 7 Sidoharjo?
2. Apakah hasil dari penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* kelas V MIM 7 Sidoharjo?
3. Apakah yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam menanamkan *self efficacy* kelas V MIM 7 Sidoharjo?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, diantara tujuan tersebut yakni:

1. Mengetahui bentuk penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* kelas V MIM 7 Sidoharjo.
2. Mengetahui hasil dari penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* kelas V MIM 7 Sidoharjo?

3. Mengetahui yang menjadi faktor pendukung dan penghambat bagi penanaman *self efficacy* melalui pemberian *reward game* kelas V MIM 7 Sidoharjo?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap agar penelitian ini menjadi khasanah ilmu di bidang ilmu Pendidikan terutama pada Pendidikan jenjang madrasah ibtidaiyah/ sekolah dasar. Juga dapat dijadikan khasanah ilmu bagi siapa saja pembaca skripsi ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai ilmu Pendidikan khususnya pada penanaman penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* .
- b. Bagi Pendidik, penelitian ini dapat dijadikan referensi pengembangan penanaman *self efficacy* dalam meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward game* .
- c. Bagi Peserta didik, penelitian ini dapat dijadikan acuan peningkatan *self efficacy* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.