

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Diharapkan dengan pendidikan dapat menjadikan anak-anak dengan pribadi yang cerdas, kreatif, berkemampuan, bertalenta, berkepribadian kuat dan bertanggung jawab. Adanya metode pembelajaran yang dapat digunakan guru itu sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru. Salah satu metode pembelajaran adalah *Discovery Learning*. Menurut Rutonga yang dikutip oleh Sunarto, M.Fikri dan Amalia, Nur (2022:95) *Discovery Learning* merupakan merupakan proses pembelajaran yang lebih bertenaga karena melibatkan banyak kerja mental yang dilakukan siswa.

Discovery Learning menurut pendapat Neno, Antonius Jhonwilson. dkk (2023:3) adalah strategi pembelajaran yang tidak menyajikan isi dalam bentuk akhir, tetapi mengharuskan siswa mengorganisasikan pembelajarannya dalam mencari isi tersebut. Sedangkan menurut Juhri (kutipan M.Fikri dan Amalia, Nur. 2022:96) *Discovery Learning* ialah metode pembelajaran yang berguna bagi siswa untuk kehidupannya di masa depan untuk memecahkan masalah. Sunarto, M.Fikri dan Amalia, Nur (2022:96)

berpendapat *Discovery Learning* merupakan proses pelajaran yang menuntut siswa untuk memecahkan masalah, berpikir kritis dan, berperan aktif ketika pembelajaran, mencari kemandirian atau mencari informasi, serta mampu mengembangkan gagasannya sendiri sedemikian rupa sehingga guru hanya memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian pendapat diatas, bisa disimpulkan *Discovery Learning* merupakan proses pelajaran yang menuntut siswa secara mandiri mengumpulkan informasi yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa sekaligus, dan guru cukup berperan sebagai fasilitator saja.

b. Karakteristik *Discovery Learning*

Karakteristik *Discovery Learning* menurut Hosnan dalam kutipan Neno, Antonius Jhonwilson. dkk. (2023:4) yaitu:

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, memantapkan serta memperluas pengetahuan, artinya siswa secara aktif menemukan dan mempelajari setiap pelajaran kemudian menarik kesimpulan dari masalah pembelajaran.
- 2) Berpusat pada siswa, yang artinya siswa mempunyai peranan penting serta mandiri saat pembelajaran, dan guru berperan sebagai fasilitator.
- 3) Mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada adalah upaya untuk mengungkapkan kreativitas serta

imajinasi sekaligus mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Berdasarkan dengan pendapat diatas, disimplkan karakteristik *Discovery Learning* ada tiga meliputi Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, memantapkan serta memperluas pengetahuan; Berpusat pada siswa; Mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

c. Langkah-langkah *Discovery Learning*

Ada langkah-langkah dari *Discovery Learning* menurut Widyastuti, Ellyza Sri (2015:39) yang dibagi menjadi enam yaitu :

- 1) *Stimulus*, Guru dapat mengajak siswa mengingat kembali pengalamannya dalam memenuhi kebutuhan pengasuhan, pentingnya pengorbanan dan kepuasan.
- 2) Dengan mengajukan pertanyaan, guru menghasilkan gagasan tentang apa yang harus diperhatikan ketika mengajar.
- 3) *Collecting information* Siswa menghubungkan informasi/dokumen dari sumber umum dengan permasalahan yang perlu diperhatikan ketika mengajar.
- 4) *Data processing*. Siswa bekerja dengan teman-temannya setelah mengumpulkan informasi tersebut.
- 5) *Data verification*. Setelah melengkapi informasi, siswa memeriksa dengan kelompok lain apakah gagasan mereka tentang apa yang harus dipikirkan ketika mengajar sudah tepat.

- 6) *Generalization*. Siswa menarik kesimpulan lalu hasilnya di presentasikan hasilnan depan kelas.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan terdapat langkah-langkah dari *Discovery Learning* yaitu : stimulus, Dengan mengajukan pertanyaan, *Collecting information*, *Data processing*, *Data verification*, dan *Generalization*.

d. Tujuan dan Manfaat *Discovery Learning*

Tujuan dan manfaat dari *Discovery Learning* pada Sampoerna Academy (2022) diantaranya yaitu:

- 1) Siswa diberikan kesempatan untuk ikut berpartisipasi saat pembelajaran dengan memahami realitas lapangan.
- 2) Siswa menemukan pola atau situasi tertentu dengan jelas dan ringkas serta memahami informasi yang diterima.
- 3) Siswa mengembangkan strategi tanya jawab sebagai sarana memperoleh informasi penting.
- 4) Membantu mengembangkan cara efektif untuk berkolaborasi, berbagi informasi, mendengarkan, dan menggunakan ide.
- 5) Beberapa fakta tentang keterampilan, konsep, dan konsep yang dipelajari melalui *Discovery Learning* lebih bermakna.

Dapat ditarik kesimpulan dari pendapat diatas tujuan dan manfaat *Discovery Learning* adalah Siswa diberikan kesempatan untuk ikut berpartisipasi saat pembelajaran dengan memahami realitas lapangan.; Siswa menemukan pola atau situasi tertentu

dengan jelas dan ringkas serta memahami informasi yang diterima; Siswa mengembangkan strategi tanya jawab sebagai sarana memperoleh informasi penting; Membantu mengembangkan cara efektif untuk berkolaborasi, berbagi informasi, mendengarkan, dan menggunakan ide; Beberapa fakta tentang keterampilan, konsep, dan konsep yang dipelajari melalui *Discovery Learning* lebih bermakna.

2. Pemberian *Reward*

a. Pengertian Pemberian *Reward*

Didalam konsep pendidikan Rohmah, Nur (2019:19) menyatakan bahwa *reward* merupakan sarana untuk meningkatkan minat siswa. Rohmah, Nur (2019:20) juga menyebutkan bahwa *reward* adalah penghargaan atau hadiah merupakan sarana untuk meningkatkan minat siswa. Miranda, Rinda. dkk. (2021:34) mengatakan bahwa *reward* merupakan cara untuk menarik minat dan mendorong siswa untuk belajar, dan menerima hadiah membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Reward menurut Pendidikan Agama Islam (Rohmah, Nur. 2019:20) Penghargaan pada saat pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Sedangkan pemberian *reward* menurut Karina (kutipan Matje, Irman. 2022:123) adalah salah satu cara mendidik siswa agar dapat menikmati diri mereka sendiri karena pengakuan yang mereka terima atas usahanya. Lalu menurut Slameto (kutipan Putri, Adiahadini Y.M.M. dkk. 2023) *reward*

merupakan hadiah yang diberikan guru kepada siswa atas prestasi yang baik.

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan *reward* adalah hadiah pemberian guru ketika siswanya berbuat baik sehingga membuat siswanya senang.

b. Tujuan Pemberian *Reward*

Ada beberapa tujuan dari pemberian *reward* menurut Marno dan Idris dalam Miranda, Rinda. dkk. (2021:35) diantaranya yaitu:

- 1) Meningkatkan perhatian siswa saat pembelajaran.
- 2) Menciptakan, memelihara serta meningkatkan dukungan belajar siswa.
- 3) Mengorientasikan peluasan pemikiran dengan cara yang berbeda-beda
- 4) Mengontrol dan menyesuaikan perilaku siswa yang negatif dan mendorong terbentuknya kebiasaan baik.

Sedangkan ada lima tujuan *reward* menurut Zainal Rosyid Abdullah (kutipan Wahyuni, Rini. 2020:12) antara lain sebagai berikut:

- 1) Menarik, *reward* harus mampu menarik talenta-talenta baik untuk bergabung dalam organisasi.
- 2) Mempertahankan, *reward* bertujuan untuk menjaga perilaku baik siswa melalui berbagai strategi.

- 3) Kekuasaan, kekuasaan yang harus dimiliki oleh para peserta. Yang benar-benar diperlukan adalah membantu siswa mempertahankan sesuatu (berperilaku baik).
- 4) Motivasi, *reward* yang baik hendaknya mampu memotivasi siswa untuk mencapai jenjang yang lebih tinggi, terutama dalam hal prestasi kerja yang baik.
- 5) Pembiasaan, setelah empat tujuan reward mulai bekerja, sangatlah penting untuk membiasakan diri melakukan hal-hal baik sehingga Anda dapat terus melakukan hal-hal baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian *Reward* ini mempunyai empat tujuan, yaitu: meningkatkan perhatian mahasiswa dalam proses belajar mengajar, merancang, mengelola dan mengembangkan penyesuaian dukungan akademik mahasiswa. Untuk pendapat yang berbeda; Mengelola dan memperbaiki perilaku buruk siswa dan mendorong pengembangan kebiasaan baik. Anda dapat menargetkan imbalan, termasuk minat, retensi, usaha, motivasi, dan perilaku.

c. Bentuk-Bentuk Pemberian *Reward*

Secara garis besar terdapat empat bentuk-bentuk *Reward* menurut Kompri (dikutip dalam Fariza, Dista. 2023:22) antara lain sebagai berikut:

1) Pujian

Pujian adalah cara mudah mengapresiasi sebuah karya seni. Pujian dapat diungkapkan dengan kata seperti “baik” atau “sangat baik”. Pujian bisa berupa tanda dan simbol. Misalnya, mengacungkan jempol, menepuk bahu anak, atau bertepuk tangan. Pujian yang pantas menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Penghormatan

Ada dua jenis penghargaan berupa sekolah honorer dan orang tua siswa. Kedua, menghormati berarti memberi seseorang hak untuk melakukan sesuatu. Misalnya, seorang anak telah menyelesaikan suatu tantangan dan diminta mengerjakannya di kertas hitam sebagai contoh bagi teman-temannya.

3) Hadiah

Hadiah adalah hadiah yang diberikan dalam bentuk barang. Pemberian hadiah dengan benda sering kali memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran siswa karena siswa lebih tertarik menerima hadiah dibandingkan belajar untuk memperluas pengetahuannya. itu sebaiknya jangan berlebihan. Beri mereka hadiah saat Anda merasa mereka membutuhkannya.

4) Tanda Penghargaan

Penghargaan tidak ditentukan oleh nilai dan nilai suatu benda seperti suatu hadiah, melainkan oleh cara pandang dan nilainya. Ini bisa

berupa ucapan terima kasih, surat dedikasi, hadiah, hadiah, dll.

Berdasarkan pendapat diatas bisa disimpulkan ada empat bentuk-bentuk reward yaitu pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan.

d. Dasar-Dasar Pemberian *Reward*

Empat dasar-dasar pemberian *Reward* menurut Kompri (dikutip dalam Fariza, Dista. 2023:24) antara lain sebagai berikut:

- 1) Seiring kemajuan siswa, penghargaan dari guru seharusnya berkurang. Akhirnya, kepuasan tercapai ketika siswa merasa puas terhadap dirinya sendiri setelah mencapai hasil yang baik. Prestasi tingkat tinggi ini hanya dapat dicapai melalui latihan yang berkesinambungan, sehingga penting bagi siswa di usia yang lebih tua untuk mengetahui bahwa pekerjaan hidupnya adalah melakukan sesuatu yang penting.
- 2) Jika peserta didik rajin, ikhlas dan sabar maka penghargaan yang diberikan akan adil dan tidak diskriminatif. Ketimpangan dalam pemberian hadiah dapat menyebabkan segregasi dalam lingkungan belajar.
- 3) Memberikan hadiah sesuai dengan situasi dan perilaku siswa. Guru memberikan kepada siswa yang membutuhkannya lebih dari yang lain. Karena anak perlu sering direhabilitasi dibandingkan orang dewasa atau anak-anak.

4) Penghargaan diberikan kepada orang-orang yang cerdas dan bijaksana. Terkadang beberapa anak tidak menunjukkan minat pada pembelajaran namun mereka ingin mendapatkan penghargaan. Anak-anak seperti itu tidak boleh dikagumi, betapapun baiknya mereka. Jika kesombongan berujung pada kesombongan, sebaiknya jangan sombong saat kecil, dan kenikmatan makanan, nikmatnya gula makanan, dan lain-lain bukanlah halangan.

Berdasarkan pendapat diatas bisa disimpulkan dasar-dasar pemberian *reward* ada empat yaitu sebagai berikut: 1) Seiring kemajuan siswa, penghargaan dari guru seharusnya berkurang. Akhirnya, kepuasan tercapai ketika siswa merasa puas terhadap dirinya sendiri setelah mencapai hasil yang baik. 2) Jika peserta didik rajin, ikhlas dan sabar maka penghargaan yang diberikan akan adil dan tidak diskriminatif. Ketimpangan dalam pemberian hadiah dapat menyebabkan segregasi dalam lingkungan belajar. 3) Memberikan hadiah sesuai dengan situasi dan perilaku siswa. Guru memberikan kepada siswa yang membutuhkannya lebih dari yang lain. 4) Penghargaan diberikan kepada orang-orang yang cerdas dan bijaksana. Terkadang beberapa anak tidak menunjukkan minat pada pembelajaran namun mereka ingin mendapatkan penghargaan. Anak-anak seperti itu tidak boleh dikagumi, betapapun baiknya mereka.

e. Prinsip-Prinsip Pemberian Reward

Ada beberapa prinsip-prinsip pemberian *reward* menurut Kompri (dikutip Alfandi, Febri Lukman. 2017:20) yang digunakan dalam pemberian *reward* diantaranya adalah :

- 1) Penilaian didasarkan pada karakter, bukan berdasarkan pelakunya. Masih sulit membedakan pelaku dengan kejahatannya. Sikap dan gagasan yang tertanam pada pola pikir kita seringkali menyeimbangkan kedua aspek tersebut. Istilah dan julukan yang menunjukkan kepribadian pelaku, seperti “anak saleh” dan “anak pintar”, memberikan kesan bahwa gelar “anak saleh” bisa ada bisa juga hilang. Tetapi harus itu tidak dianggap sebagai alasan yang sah untuk memberikan penghargaan.
- 2) Pembatasan pemberian penghargaan. Pemberian hadiah tidak bisa dilakukan hanya sekali saja. Cara ini hanya berlaku sampai tahap pembuatan karakter. Jika proses simbiosis dianggap perlu, pengendalian harus dihentikan. Oleh karena itu, yang terpenting adalah mengajarkan anak tentang batasan tersebut sedini mungkin.
- 3) Penghargaan berupa perhatian. Cara hebat lainnya untuk memberi bukanlah dengan memberikan sesuatu, melainkan dengan kata-kata dan perhatian fisik. Perhatian verbal diberikan

dalam bentuk respon pujian, sedangkan perhatian fisik diberikan dalam bentuk acungan jempol.

- 4) Negosiasikan penyelesaiannya. Ketika anak ditanya hadiah apa yang diinginkannya, mereka selalu menyebutkan nama favoritnya. Oleh karena itu disini diperlukan kebijaksanaan serta kesabaran guru atau orang tua berdiskusi dan memahami dengan jelas sesuai kemampuan berpikir anak, tidak semua pemikiran terwujud.
- 5) Standarisasi proses, bukan hasil. Banyak orang yang lupa bahwa proses lebih penting daripada hasil. Proses belajar, jerih payah anak, itulah hakikat perjuangan. Hasil yang dicapai nantinya dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemberian *reward* dibagi menjadi lima diantaranya yaitu 1) Penilaian didasarkan pada karakter, bukan berdasarkan pelakunya. Masih sulit membedakan pelaku dengan kejahatannya. 2) Pembatasan pemberian penghargaan. Pemberian hadiah tidak bisa dilakukan hanya sekali saja. Cara ini hanya berlaku sampai tahap pembuatan karakter. 3) Penghargaan berupa perhatian. Cara hebat lainnya untuk memberi bukanlah dengan memberikan sesuatu, melainkan dengan kata-kata dan perhatian fisik. 4) Negosiasikan penyelesaiannya. Ketika anak ditanya hadiah apa yang diinginkannya, mereka selalu menyebutkan nama favoritnya. 5)

Standarisasi proses, bukan hasil. Banyak orang yang lupa bahwa proses lebih penting daripada hasil.

f. Syarat-Syarat Pemberian *Reward*

Ada beberapa syarat yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam memberikan *reward* menurut Ngalim Purwanto (dikutip Wahyuni, Rini. 2020:21) sebagai berikut:

- 1) Untuk memberikan *reward* yang mendidik, pendidik harus terlebih dahulu mengetahui siswa-siswi dan mengetahui cara mengevaluasinya dengan tepat. Ganjaran dan penghargaan yang tidak tepat bisa menimbulkan hal yang tidak diinginkan.
- 2) *Reward* diberikan untuk siswa asalkan tidak boleh menimbulkan rasa iri hati pada siswa lain yang lebih mengetahui pekerjaannya namun tidak menerima penghargaan.
- 3) Memberi *reward* hendaklah hemat. Pemberian *reward* atau imbalan yang terlalu sering atau terus-menerus, mengurangi pentingnya hadiah sebagai alat pembelajaran.
- 4) Janganlah memberikan janji kepada anak sebelum menunjukkan prestasi tanpa berbicara di depan kelas sampai anak tersebut menyelesaikan tugasnya. Menjanjikan hadiah terlebih dahulu hanya membuat siswa ingin melakukan sesuatu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* ada syarat-syaratnya. Syarat-syarat tersebut antara lain: 1) sebelum memberikan reward, pendidik perlu

mengenal siswa terlebih dahulu. 2) reward yang diberikan tidak boleh menimbulkan iri terhadap siswa lain. 3) memberikan ganjaran dengan hemat. 4) jangan menjanjikan reward terlebih dahulu.

g. Teknik Penggunaan Pemberian Reward

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru ketika memberikan *reward* menurut Wahyudi Setiawan (dikutip dalam Wahyuni, Rini. 2020:20) antara lain sebagai berikut:

- 1) Hadiah hendaknya berkaitan dengan keberhasilan anak
- 2) Hadiah hendaknya berdasarkan kebutuhan anak dan tidak boleh berlebihan.
- 3) Nilai hadiahnya tidak perlu mahal, namun dapat bermanfaat bagi siswa.

Dari pendapat di atas terlihat bahwa dalam strategi penggunaan *reward* perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut, seperti: pemberian *reward* berdasarkan keberhasilan siswa; pemberian hadiah harus sesuai dengan kebutuhan siswa; dan pemberian hadiah untuk berbuat. Tidak harus mahal, yang penting bisa bermanfaat bagi pelajar.

h. Indikator Pemberian *Reward*

Indikator pemberian *reward* dalam kutipan Rohmah, Nur (2019:24-26) dibagi menjadi lima diantaranya yaitu :

1) Pujian

Pujian bisa menggunakan kata-kata semacam “baik”, “sangat baik”. Selain melalui kata-kata, pujian bisa dilakukan dalam bentuk isyarat atau isyarat.

2) Penghormatan

Ganjaran berupa penghormatan dapat digunakan sebagai penghormatan dimana anak yang akan menerima kehormatan diumumkan dan diserahkan di hadapan teman-temannya.

3) Hadiah

Hadiah yang diberikan berupa buku, pensil dan barang lainnya.

4) Tanda Penghargaan

Ganjaran berupa tanda penghargaan merupakan tanda terima kasih disebut juga hadiah simbolis. Hadiah simbolis dapat berupa ucapan terima kasih, surat dinas, hadiah, dan lain-lain..

5) *Reward* dalam bentuk aktivitas

Pekerjaan juga bisa menjadi hadiah yang bermanfaat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa terdapat lima indikator pemberian *Reward* yaitu pujian, penghormatan, hadiah, tanda penghargaan, dan reward dalam bentuk aktivitas.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar menurut Slameto dalam Ariani, Nurlina. dkk.(2022:25) adalah salah satu keaktifan individu yang mendorongnya melakukan berbagai aktivitas mental serta fisik untuk menimbulkan perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya, yang meliputi kognitif, afektif serta keterampilan Psikomotorik. Dan menurut Hansen dalam Ariani, Nurlina. dkk. (2022:26) minat belajar siswa berkaitan dengan motivasi, kepribadian, pengajaran, pemikiran pribadi atau personal, genetika, dan pengaruh luar atau lingkungan.

Minat belajar menurut Pujadi dalam kutipan Ariani, Nurlina. dkk. (2022:25) yaitu minat belajar dengan dukungan pembelajaran, adalah suatu keadaan dimana siswa dapat mendorong perilakunya di sekolah dan mencapai tujuan yang diinginkan.. Sedangkan dalam kutipan Ananda, Rusydi. dan Hayati, Fitri (2020:141) menurut Safari menyatakan bahwa minat belajar ialah memilih aktivitas menyenangkan agar dapat melibatkan orang dan mewujudkan keinginan mereka untuk belajar.

Berdasarkan dari pendapat diatas bisa disimpulkan minat belajar merupakan suatu kondisi siswa yang memiliki gairah memenuhi hasrat belajarnya yang dapat mendorong serta mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan di sekolah.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ada tujuh Ciri-ciri minat belajar menurut Elizabeth Hurlock (dikutip Wahyuni, Rini. 2020: 29) diantaranya :

- 1) Minat meningkat seiring dengan pertumbuhan fisik dan mental. Nikmati semua perubahan fisik dan mental, seperti menghadapi evolusi manusia.
- 2) Minat tergantung dengan pembelajaran. Minat belajar inilah yang meningkatkan minat satu sama lain.
- 3) Minat tergantung dengan kesempatan belajar. Pelatihan bermanfaat karena tidak semua orang dapat menggunakannya dengan baik.
- 4) Perkembangan minat terbatas. Keterbatasan ini dapat disebabkan oleh penyakit yang menghalanginya.
- 5) Budaya mempengaruhi minat. Kebudayaan mempunyai dampak yang besar karena jika budaya mulai hilang maka minat pun akan hilang.
- 6) Minat mempunyai bobot emosional. Minat berkaitan dengan emosi, artinya jika suatu objek dipersepsikan sebagai objek yang berguna maka akan timbul minat yang akhirnya berubah menjadi kepuasan.
- 7) Minat berbobot egosentris, yaitu jika seseorang bangga atas sesuatu maka ia ingin memilikinya..

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada tujuh ciri-ciri dari minat belajar antara lain : 1) Minat meningkat seiring dengan pertumbuhan fisik dan mental. 2) Minat tergantung pada pembelajaran. 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. 4) Perkembangan minat terbatas. 5) Budaya mempengaruhi minat. 6) Minat mempunyai bobot emosional. 7) Minat berbobot egosentris, yaitu jika seseorang bangga atas sesuatu maka ia ingin memilikinya.

c. Jenis-Jenis Minat Belajar

Ada dua jenis minat belajar menurut Fadhilah Suralaga (Irmawati K. 2023:17) yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat Situasional. Hal ini dipicu oleh sesuatu di lingkungan: sesuatu yang baru, berbeda, tidak terduga, menarik, berkinerja tinggi, atau emosional. Misalnya cerita tentang manusia, budaya, alam, novel, kejadian terkini, dan lain-lain.
- 2) Minat pribadi adalah minat jangka panjang yang relatif stabil terhadap suatu topik tertentu, sehingga membangkitkan antusiasme untuk mempelajari topik tersebut lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat diatas jenis-jenis minat belajar dibagi menjadi dua yaitu 1) Minat situasional, yang dipicu dari lingkungan sekitar. 2) Minat pribadi merupakan minat jangka panjang yang relatif stabil.

d. Sifat-Sifat Minat Belajar

Sifat-sifat minat belajar dibagi menjadi empat Menurut Yudrik Jahja (Irmawati K. 2023:17) antara lain yaitu:

- 1) Bersifat pribadi karena ada perbedaan antara kesukaan seseorang dengan kesukaan orang lain.
- 2) Minat mempunyai efek yang bersifat diskriminatif
- 3) Terkait dengan motivasi, yaitu mempengaruhi dan dipengaruhi motivasi
- 4) Minat bukanlah bawaan; minat dapat dipelajari dan diubah.

Bedasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada empat sifat minat belajar antara lain: 1) Bersifat pribadi.,2) Minat memiliki efek yang sifatnya diskriminatif, 3) Minat terkait erat dengan motivasi, 4) Minat bukanlah bawaan; minat dapat dipelajari dan diubah..

e. Aspek-Aspek Minat Belajar

Dalam minat belajar ada empat aspek yang terkandung didalamnya menurut Ananda, Rusyidi dan Hayati, Fitri (2020:143) yaitu aspek kesadaran, perhatian, kemauan, dan perasaan senang. Seseorang yang memiliki minat terhadap objek pasti sudah memiliki empat aspek tersebut.

- 1) Kesadaran

Seseorang dikatakan tertarik apabila ia mengetahui adanya suatu benda. Itu pasti ada pada manusia. Karena dengan ilmu tersebut

maka timbullah kebahagiaan dalam diri seseorang, dan dengan itu pula timbullah minat dan keinginan untuk memperoleh kebahagiaan tersebut.

2) Perhatian

Perhatian mengacu pada pemusatan energi atau energi mental pada suatu objek atau menggunakan kesadaran untuk bekerja dengannya. Konsentrasi mental meningkat, artinya usaha mental lebih kuat dari biasanya dan perhatian terfokus pada suatu objek atau sekelompok objek. Apabila suatu benda dekat dengan orang tersebut, maka orang tersebut dikatakan tertarik terhadap benda tersebut.

3) Kemauan

Kemauan dipahami sebagai motivasi untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidup dan dikendalikan dengan berpikir. Kehendak merupakan kekuatan pendorong keinginan semua orang untuk mencipta dan mewujudkan dirinya.

4) Perasaan senang

Minat dan perasaan senang saling berkaitan, sehingga tidak heran jika siswa merasa kurang bahagia serta kurang puas dan sebaliknya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahawa aspek-aspek minat belajar ada empat yaitu: 1) Kesadaran, Seseorang dikatakan tertarik apabila ia mengetahui adanya suatu benda. Itu

pasti ada pada manusia. 2) Perhatian, Perhatian mengacu pada pemusatan energi atau energi mental pada suatu objek atau menggunakan kesadaran untuk bekerja dengannya. 3) Kemauan, Kemauan dipahami sebagai motivasi untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidup dan dikendalikan dengan berpikir dan 4) Perasaan Senang, Minat dan perasaan senang saling berkaitan.

f. Fungsi Minat Belajar

Fungsi minat belajar dibagi menjadi empat menurut Makmun Khairani (Fariza, Dista. 2023:12) antara lain :

1) Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

Minat belajar dapat mencegah adanya faktor lain yang mengganggu seperti pembicara. Karena ia kurang berminat belajar, perhatiannya mudah teralihkan dan sering mengalihkan perhatiannya ke hal lain.

2) Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat memudahkan memusatkan pikiran. Mempertahankan fokus tanpa menekankan keterampilan Anda akan membantu Anda mengembangkan kapasitas mental untuk fokus pada metode kerja yang Anda pelajari. Oleh karena itu, jika tidak tertarik mendengarkan di kelas, maka akan sulit mendengarkan dengan baik.

- 3) **Minat Memperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran dalam Ingatan**
Seseorang tertarik pada suatu mata pelajaran, maka ia akan mengingat materi tersebut. Contohnya, jika kita membaca sesuatu dan menikmatinya, meskipun kita hanya membacanya sekali saja, kita akan mengingatnya dengan jelas. Di sisi lain, jika Anda tidak menyukai sebuah buku, Anda akan mudah melupakan buku yang sudah berkali-kali Anda lewatkan.
- 4) **Minat Memperkecil Kebosanan Belajar dalam Diri Sendiri**
Segala sesuatu yang membosankan tidak akan menarik perhatian. Kemarahan datang dari dalam lebih dari apa pun. Oleh karena itu, stres akibat belajar hanya dapat dihilangkan dengan berkomitmen untuk belajar dan meningkatkannya semaksimal mungkin.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa terdapat empat fungsi minat belajar diantaranya yaitu: 1) minat mencegah gangguan perhatian di luar, 2) minat memudahkan terciptanya konsentrasi, 3) minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, dan 4) minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

g. Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak hanya timbul begitu saja, tetapi juga mempunyai beberapa faktor yang memengaruhinya. Dalam kutipan Ariani, Nurlina. dkk. (2022:30-31) menurut Syah

faktor yang mempengaruhi minat belajar dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek berikut ini:

a) Aspek fisiologis

Kondisi fisik dan kekakuan otot menunjukkan kondisi fisik siswa. Hal ini mempengaruhi minat dan kecepatan belajar siswa.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek bagian mendalam diri siswa yang mencakup kecerdasan, keterampilan, pemikiran, minat, dan motivasinya.

2) Faktor Eksternal Siswa

Ada dua jenis faktor eksternal: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial meliputi lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan siswa di sekolah.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan non-sosial meliputi sekolah dan bangunannya, pengajaran, waktu belajar, perumahan, bahan ajar, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Slameto (kutipan Wahyuni, Rini. 2020: 28) menyatakan bahwa ada faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal meliputi faktor gaya hidup dan status kesehatan. Faktor-faktor ini mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Sebab, ketika kesehatan siswa terganggu, mereka kehilangan minat belajar dan menjadi kurang berminat belajar.

2) Faktor eksternal

a) Faktor keluarga

Orang tua kurang memberikan perhatian pada anaknya, misalnya tidak peduli dengan pelajaran anaknya, tidak peduli sama sekali minat serta kebutuhan belajar anaknya, tidak mengatur waktu belajar, tidak memperhatikan. untuk anak-anak mereka. Jangan membekali mereka dengan alat belajar. Oleh karena itu, orang tua yang demikian dapat menyebabkan anak kurang minat dan semangatnya dalam belajar.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran adalah akademik, ilmiah dan sosial. Pengajaran mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Guru yang hanya menggunakan cara-cara kasar membuat siswanya lelah, mengantuk, lemah,

pendiam, dan puas dengan teman-temannya hingga terpaksa belajar. Oleh karena itu, guru yang profesional hendaknya mencoba metode baru untuk meningkatkan minat dan minat siswa.

Berdasarkan pendapat dapat dikatakan ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal dapat dibagi menjadi dua kategori: faktor fisik dan faktor emosional. Saat ini aktivitas di luar ruangan terbagi menjadi dua kategori, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial.

h. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Upaya meningkatkan minat belajar siswa menurut Slameto (Ananda, Rusydi. dan Hayati, Fitri. 2020:148) dapat dilakukan dengan:

- 1) Menggunakan minat siswa yang sudah ada.
- 2) Membentuk minat baru dengan memberikan informasi kepada siswa. tentang hubungan mata pelajaran lama dengan mata pelajaran yang baru.
- 3) Meberikan insentif untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa *reward and punish*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa ada tiga cara berikut ini untuk memanfaatkan minat siswa yang ada untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemberian informasi kepada siswa dapat menimbulkan minat baru. Tentang hubungan antara penelitian lama dan penelitian baru. Memberikan insentif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

i. Indikator Minat Belajar

Indikator untuk menentukan minat belajar seseorang dapat dilihat pada lima aspek menurut Ariani, Nurlina. dkk.(2022:30) yaitu:

- 1) Rajin dalam belajar,
- 2) Tekun dalam belajar,
- 3) Rajin dalam mengerjakan tugas,
- 4) Memiliki jadwal belajar, dan
- 5) Disiplin dalam belajar

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada lima indikator minat belajar yaitu Rajin dalam belajar, tekun dalam belajar, rajin dalam mengerjakan tugas, memiliki jadwal belajar, dan yang terakhir ada disiplin dalam belajar

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pengertian PPKn

Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan dan pembentukan karakter. Dalam dunia pendidikan banyak sekali mata pelajaran yang dapat menjadi karakter bangsa, salah satunya

mata pelajaran PPKn. Menurut Fauzi, Fadil Yudia. dkk.(2013) menyatakan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dijiwai nilai-nilai Pancasila yang bersifat ibarat sikap. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, PPKn sangat penting guna menciptakan manusia yang mampu melahirkan peserta didik yang mandiri.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Soedijarto (kutipan Henney, 2016) adalah pendidikan kewarganegaraan yang membantu siswa menjadi warga negara yang memiliki kesadaran politik tinggi serta kemampuan berpartisipasi dalam politik demokratis. Sedangkan menurut Merphin Panjaitan (Henney,2016) berpendapat Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mendidik generasi penerus kewarganegaraan demokratis dan berpartisipasi dalam dialog dan kerjasama melalui pendidikan.

Pendidikan kewarganegaraan menurut penuturan Henry Rendall Waite (dikutip oleh Henney,2016) merupakan ilmu yang mengkaji hubungan antara masyarakat dan berbagai organisasi yang terlibat dalam organisasi sosial, ekonomi, dan politik, serta kesejahteraan sosial pemerintah dan masyarakat. Menurut Azis Wahab (kutipan Henney, 2016) pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu cara menuju kewarganegaraan di Indonesia, khususnya melalui peserta didik yang berpengetahuan, cerdas dan

bertanggung jawab. Sedangkan menurut penuturan Cholishin berpendapat (dikutip dari Henney, 2016) bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mencakup beberapa konsep administrasi pemerintahan, administrasi pemerintahan dan hukum serta aspek opini masyarakat lainnya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) mata pelajaran yang mencakup beberapa konsep administrasi pemerintahan, administrasi pemerintahan dan hukum serta aspek opini masyarakat lainnya.

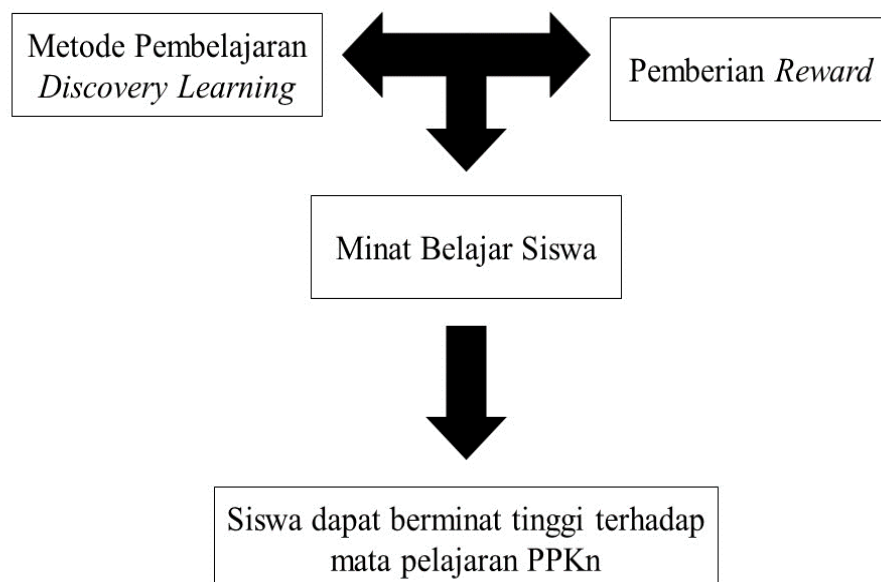
b. Tujuan PPKn

Ada tiga tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut penuturan Sunarso, et al. (Wiyono, Slamet.dkk. 2014:6) Tiga tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Secara kurikuler, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pembelajaran untuk untuk mengembangkan kemampuan manusia yang berakhlak mulia, cerdas, kooperatif, dan bertanggung jawab.
- 2) Secara teoretik, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai matra kognitif, afektif dan psikomotor.
- 3) Secara pragmatik, Pendidikan Pancasila dan Keawarganegaraan berisi tentang kegiatan sehari-hari berbangsa, bermasyarakat, dan kehidupan berbangsa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dibagi menjadi tiga yaitu: 1) Secara kurikuler, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pembelajaran untuk untuk mengembangkan kemampuan manusia yang berakhlak mulia, cerdas, kooperatif, dan bertanggung jawab. 2) Secara teoretik, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai matra kognitif, afektif dan psikomotor. 3) Secara pragmatik, Pendidikan Pancasila dan Keawarganegaraan berisi tentang kegiatan sehari-hari berbangsa, bermasyarakat, dan kehidupan berbangsa.

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SMPN 1 Jiwan pada mata pelajaran PPKn kelas VIII, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran, sering mengobrol bersama teman, kurang menunjukkan adanya minat untuk belajar, serta terdapat juga siswa yang dalam proses belajar mengajarnya mengantuk karena bosan. Setelah ditelusuri lebih lanjut, minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn ternyata kurang tergugah untuk belajar karena saat guru memberikan materi pelajaran masih ada banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dan mengantuk serta terlihat bosan.

Peran guru sangatlah penting guna meningkatkan minat belajar siswa, perlu adanya metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan serta perlu membuat suasana di dalam kelas terasa nyaman, asyik untuk belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa. Disini peneliti memilih menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* dan Pemberian *Reward* untuk dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.

1. Pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan

Penggunaan *Discovery Learning* sebagai metode pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajarkan kurikulum. Pemilihan pelajaran yang tepat membantu siswa untuk memahami pelajaran guru dengan mudah. Diharapkan dengan menggunakan metode *discovery*

learning, siswa akan tertarik pada pendidikan umum. Dengan didukung oleh penelitian Zain, Wijdinia Warda.dkk. (2023) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Nnaoteknologi Kimia”. Hasil pengujian minat belajar menunjukkan 71,43% pada siklus 1 lalu di siklus 2 meningkat lagi menjadi 91,43%. Pengujian minat belajar menunjukkan bahwa ada banyak siswa berminat serta giat dalam belajar.

2. Pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan

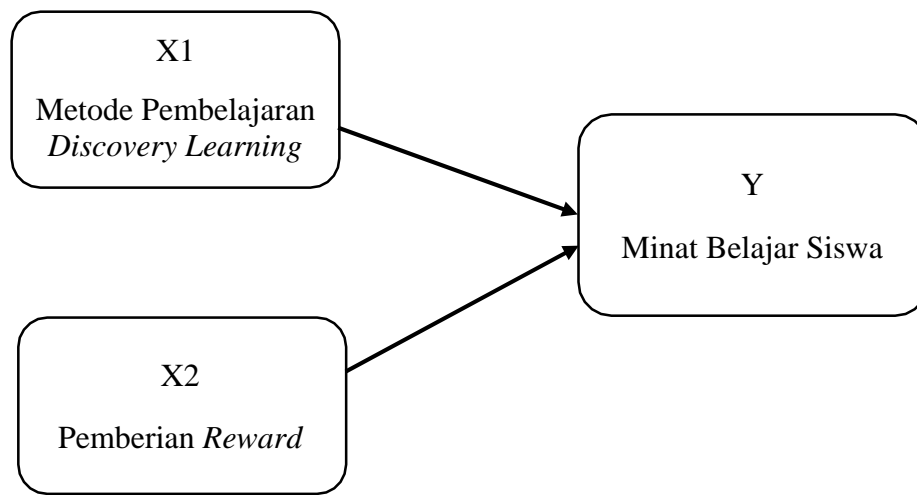
Penerapan pemberian *Reward* dikatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan didukung oleh penelitian dari Putri, Adiahdini. Y.M.M.dkk.(2023) dengan Judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 160 Palembang “. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan hasil nilai korelasi product moment lalu dilanjutkan analisis regresi yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima serta H_o ditolak jadi terdapat pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang.

3. Pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* dan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Jiwan

Peneliti berpendapat bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *discovery learning* dan pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn jika dilakukan secara bersamaan.

Dengan demikian adanya peningkatan minat siswa dalam belajar yang signifikan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dan pemberian *reward* dapat membantu guru dalam proses pelajaran.

C. Hipotesis Penelitian



Gambar 2. 2 Bagan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, serta kerangka berpikir maka bisa diajukan hipotesis tindakan yaitu Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dan Pemberian *Reward* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Jiwani. Berdasarkan pada kerangka berpikir dan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka penulis mengajukan hipotesis sementara untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu:

1. Ada pengaruh metode pembelajaran *Discovery learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Jiwani Kabupaten Madiun.

2. Ada pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Jiwan Kabupaten Madiun.
3. Ada pengaruh metode pembelajaran *Discovery learning* dan pemberian *Reward* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Jiwan Kabupaten Madiun