

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN PERMAINAN *METODE PUNISHMEN*
DAN *METODE REWARD* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PAI KELAS VIII DI SMP NEGERI 35 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

NURLINDA MUSTAFA

NIM. 190101054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN PERMAINAN *METODE PUNISHMEN*
DAN *METODE REWARD* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PAI KELAS VIII DI SMP NEGERI 35 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

NURLINDA MUSTAFA
NIM. 190101054

Pembimbing:

1. Dr. Rahmatullah, M.A
2. Kahar, S.Pd.I., M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurlinda Mustafa
NIM : 190101054
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 28 November 2022
Yang membuat pernyataan,

Nurlinda Mustafa
NIM. 190101054

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi,

Berjudul : Perbandingan Penggunaan *Metodde Punishment* Dan
Metodde Reward Terhadap Minat Belajar PAI Kelas VIII Di
SMP Negeri 35 Sinjai.

Yang ditulis oleh ;

Nama : Nurlinda Mustafa
NIM : 190101054
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disetujui untuk diuji pada sidang Munaqasyah.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Sinjai, 28 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Rahmatullah, S. Sos.I., M.A.
NIDN. 2110028301

Pembimbing II



Kahar, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 2115058702

Mengetahui,

Program Studi PAI



Sirba mahid, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 1191540

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Perbandingan Penggunaan Permainan Metode *Punishment* dan Metode *Reward* dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai, yang ditulis oleh Nurlinda Mustafa Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190101054, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 08 Agustus 2023 M bertepatan dengan 21 Muharram 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.

Ketua

(.....)

Dr. Suriati, M.Sos.I.

Sekretaris

(.....)

Dr. Syamsir, M.Pd.I.

Penguji I

(.....)

Sudirman P, S.Pd.I., M.Pd.I.

Penguji II

(.....)

Dr. Rahmatullah, M.A.

Pembimbing I

(.....)

Kahar, S.Pd.I., M.Pd.I.

Pembimbing II

(.....)

Mengetahui:

Dekan FTIK UIAD,



Dr. Taqdir, M.Pd.I.

NBM 1213495

ABSTRAK

Nurlinda Mustafa, *Perbandingan Penggunaan Metode Punishment dan Metode Reward Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai*. Skripsi, Sinjai: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Ahmad Dahlan Sinjai; 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbandingan antara *Metode Punishment* dan *Metode Reward* dalam meningkatkan minat belajar PAI kelas VIII di SMPNegeri35 Sinjai Kec.Sinjai UtaraKab.Sinjai. Jenis penelitian ini yaitu Eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 35 Sinjai.

Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis menggunakan *SPSS v.22 for windows* diketahui bahwa tingkat signifikansi pada *metode punishment* sebesar 0,001. Nilai signifikansi menunjukkan $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Sedangkan pada *metode reward* sebesar 0,000. Nilai signifikansi menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara *Metode Punishment* dan *Metode Reward*. Hal tersebut didukung oleh nilai mean siswa dalam penggunaan *Metode Punishment* dan *Metode Reward*, Untuk melihat perbandingan antara *Metode Punishment* dan *Metode Reward* maka peneliti melihat nilai mean pada nilai ulangan pelajaran PAI yaitu diperoleh nilai mean untuk penggunaan *Metode punishment* (X1) dengan nilai sebesar 95.00 dan *Metode reward* (X2) dengan nilai sebesar 96.23. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan *Metode Reward* lebih dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa.

Kata kunci:, *Metode Punishment, Metode Reward, Minat belajar Siswa*

ABSTRACT

Nurlinda Mustafa. *The Comparison between the Use of Punishment Methods and Reward Methods in Increasing Interest in Learning Islamic Religious Education Subject of class VIII at SMP Negeri 35 Sinjai.* Thesis, Sinjai: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ahmad Dahlan University, Sinjai; 2023.

This research aims to find out the comparison between the punishment method and the reward method in increasing interest in studying Islamic Religious Education subject of class VIII at SMP Negeri 35 Sinjai, Sinjai Utara District, Sinjai Regency. The type of this research is an experimental research using a quantitative approach.

The results of research, based on hypothesis testing using SPSS 22 for Windows, show that the significance level for the punishment method is 0.001. The significance value shows $0.001 < 0.05$ so H_0 is accepted. Meanwhile, the reward method is 0.000. The significance value shows $0.000 < 0.05$ so H_0 is accepted. So it can be concluded that there is a comparison between the punishment method and the reward method. This is supported by the mean value of students in using the punishment method and the reward method. To see the comparison between the punishment method and the reward method, the researcher looked at the mean value in the Islamic Religious Education lesson test scores, where the mean value obtained for using the punishment method (X1) with a value of 95.00 and Reward method (X2) with a value of 96.23. So it can be concluded that learning using the reward Method can increase students' interest in learning Islamic Religious Education subject.

Keywords: Punishment Method, Reward Method, Student Learning Interest

المستخلص

نورليندا مصطفى. المقارنة بين استخدام أساليب العقاب وأساليب المكافأة في زيادة الاهتمام بتعلم التربية الإسلامية موضوع الصف الثامن في مدرسة الثانوية الحكومية ٣٥ سنجائي. البحث، سنجائي: قسم التربية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجائي؛ ٢٠٢٣.

يهدف هذا البحث إلى معرفة المقارنة بين طريقة العقوبة وطريقة المكافأة في زيادة الاهتمام بدراسة موضوع التربية الإسلامية من الدرجة الثامنة في مدرسة الثانوية الحكومية ٣٥ سنجائي، سنجائي الشمالية، منطقة سنجائي. نوع هذا البحث هو بحث تجريبي باستخدام نصح كمي.

نتائج البحوث، استناداً إلى اختبار الفرضية باستخدام SPSS ٢٢ ويندوز، وتبين أن مستوى أهمية لطريقة العقاب هو ٠.٠٠٠١. تظهر قيمة الأهمية ٠.٠٠٠١ > ٠.٠٠٥ لذلك ح. مقبول. وفي الوقت نفسه، فإن طريقة المكافأة هي ٠.٠٠٠٠٠. تظهر قيمة الأهمية ٠.٠٠٠٠٠ > ٠.٠٠٥ لذلك ح. مقبول. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك مقارنة بين طريقة العقوبة وطريقة المكافأة. ويدعم ذلك متوسط قيمة الطلاب في استخدام طريقة العقوبة وطريقة المكافأة. وللإطلاع على المقارنة بين طريقة العقوبة وطريقة المكافأة، نظر الباحث في متوسط القيمة في درجات اختبار درس التربية الإسلامية، حيث متوسط القيمة التي تم الحصول عليها لاستخدام طريقة العقوبة (X1) بقيمة ٩٥.٠٠٠ وطريقة المكافأة (X2) بقيمة ٩٦.٢٣. لذلك يمكن الاستنتاج أن التعلم باستخدام طريقة المكافأة يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب بتعلم مادة التربية الإسلامية.

الكلمات الأساسية: طريقة العقاب، طريقة المكافأة، مصلحة تعلم الطلاب

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ لَأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدًا وَعَلَى آلِهِ وَآصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta, Ayah Mustafa dan Ibu Nahria, yang telah menjadi orang tua terhebat mendidik dan membesarkan, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian dan kasih sayang serta doa yang tentu takkan bisa saya balas.
2. Dr.Firdaus, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
3. Dr.Ismail, M.Pd. Selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
4. Dr. Rahmatullah, M.A. Selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
5. Dr. Muh. Anis, M.Pd. Selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
6. Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I. Selaku Dekan Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
7. Dr. Rahmatullah, M.A. Selaku Pembimbing I dan Kahar, S.Pd.I M.Pd.I, selaku Pembimbing II;
8. Sudirman P., S.Pd.I.,M.Pd.I Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam;
9. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
10. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
11. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

12. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Sinjai, 28 November 2022

Nurlinda Mustafa

NIM. 190101054

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	24
C. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. Definisi Variabel.....	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian	30
G. Validitas Instrumen	31
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	35
A. Gambaran umum Lokasi Penelitian.....	35
B. Hasil dan Pembahasan	37

BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas VIII

Tabel 3.3 Skor Skala Likert

Tabel 4.1 Hasil Pengisian Angket

Tabel 4.2 Data Nilai Ulangan Siswa Kelas VIII

Tabel 4.3 Uji Validitas *Metode Punishment* Menggunakan SPSS V25

Tabel 4.4 Uji Validitas *Metode Reward* Menggunakan SPSS V25

Tabel 4.5 Realibilitas Statistik dengan SPSS V22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah utama pendidikan Nasional yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini, adalah bagaimana meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari hasil pencapaian prestasi belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan baik jika dalam proses belajar mengajar siswa aktif dalam usaha meningkatkan pengalaman belajarnya. Selain itu jika siswa menunjukkan perubahan yang positif serta menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi maka proses pembelajaran juga dapat dikatakan baik. Untuk memperoleh kualitas proses pembelajaran yang baik, salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang dalam kehidupan yang begitu besar manfaatnya. Dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidikan, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Sebagaimana yang dijelaskan dalam sebuah hadis yaitu:

طَلَبُ الْعِلْمِ قَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Terjemahannya:

“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim” (HR Ibnu Majah). (Andre, 2018)

Melalui pendidikan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang dapat menunjang dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapinya dalam proses pendidikan. (Hariyanto, 2019)

Pengetahuan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menentukan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu. Suatu hal yang menjadi pengetahuannya adalah selalu terdiri atas unsur yang mengetahui

dan yang diketahui serta kesadaran mengenai hal yang ingin diketahuinya itu. Oleh karena itu pengetahuan selalu menuntut adanya subjek yang mempunyai kesadaran untuk mengetahui tentang sesuatu dan objek yang merupakan sesuatu yang dihadapinya sebagai hal ingin diketahuinya(Surajiyo, 2010). Pengetahuan merupakan khasanah kekayaan mental yang secara langsung atau tidak langsung turut memperkaya kehidupan kita(Rahmad Aceng, 2011).

Pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan(Majid, 2013). Pendidikan agama Islam memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Istilah pendidikan yang melekat pada mata pelajaran ini menuntut guru sebagai pelaksana tidak saja berusaha untuk mentransfer pengetahuan, akan tetapi lebih dari itu ia harus berusaha agar pengetahuan yang disampaikannya dapat terinternalisasi dalam diri para siswa.

Dari beberapa tujuan PAI tersebut mengandung pengertian bahwa proses pendidikan Agama Islam yang didahului dan dialami siswa disekolah melalui tahap kognisi, yakni pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam untuk selanjutnya menuju ketahapan efeksi, yakni terjadinya proses internalisasi ajaran dan nilai agama kedalam diri siswa, dalam arti menghayati dan meyakininya. Tahapan efeksi ini berkaitan erat dengan kognisi, dalam arti penghayatan dan keyakinan siswa menjadi lebih kokoh jika dilandasi dengan pengetahuan dan pemahamannya terhadap ajaran dan nilai agama Islam.Melalui tahapan efeksi tersebut siswa diharapkan dapat tumbuh motivasi didalam dirinya yang tergerak untuk mengamalkan dan menaati ajaraan Islam pada tahapan psikomotorik yang telah terinternalisasi dalam diri siswa. Dengan demikian akan terbentuk manusia muslim yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia.

Pendidikan agama Islam disekolah sebagai salah satu bentuk untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam meningkatkan pemahaman keagamaan, yakni meningkatkan keimanan dan ketakwaan terhadap Allah SWT serta kemuliaan akhlak (Mulyani, 2020). Pembelajaran pendidikan agama Islam bukan sekedar mengajarkan pengetahuan tentang ke-Tuhanan, tetapi meliputi penanaman nilai dan prinsip perilaku, transfer pengetahuan dan nilai, keterampilan ritual dan doktrin kehidupan social politik (Bakri, 2014).

Tujuan pembelajaran pendidikan Agama Islam pada dasarnya ialah mempersiapkan perkembangan peserta didik agar mampu berperan secara berkesinambungan dalam membangun manusia yang berkembang terus dan mampu beramal kebajikan selama dalam upaya mencari kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat (Al-Jumbulati, 2015)

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungan. Selanjutnya sardiman mendefinisikan belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organism dan tingkah laku pribadi seseorang (Sardiman, 2012).

Mengajar dan belajar adalah dua istilah yang memiliki satu makna yang tidak dapat dipisahkan. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dapat membuat siswa belajar. Keterkaitan mengajar dan belajar di istilahkan Dewey sebagai “menjual dan membeli”. Artinya seseorang tidak mungkin akan menjual manakala tidak ada orang yang membeli, yang berarti tidak akan ada perbuatan mengajar manakala tidak membuat seseorang belajar (Sanjaya, 2010).

Seorang guru harus mampu menetapkan dan menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan konten atau isi pembelajaran. Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru dalam melakukan proses pembelajaran harus menguasai metode mengajar. Dengan menggunakan metode mengajar, guru akan mampu mengelola pembelajaran secara baik (Wardoyo, 2013).

Metode dalam proses pembelajaran, mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam penetapan tujuan, karena menjadi sarana yang bermaknakan suatu materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan yang sedemikian rupa sehingga dapat dipahami untuk diserap oleh manusia yang menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap perubahan tingkah laku.

Mengacu pada penjelasan di atas, maka proses pembelajaran perlu ditekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam berinisiatif, berpikir kreatif dan aktif yaitu guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatiannya secara penuh dan meningkatkan minat belajar pada saat pembelajaran berlangsung.

Alternatif metode pembelajaran yang dapat menuntun siswa untuk aktif dan berfikir sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran adalah *Metode Reward* dengan *Metode Punishment*.

Tugas guru dalam mengajar tidak hanya menyajikan bahan pelajaran, namun juga guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, interaksi, kerjasama, memberikan arahan, penjelasan, dorongan, motivasi agar peserta didik belajar secara optimal dan aktif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Reward merupakan hal yang penting juga di dalam pendidikan. *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu,

atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Model ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain motivasi *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya (Shoimin, 2014).

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal (Muhammad, 2013). Dalam kegiatan pembelajaran, pemberian penguatan oleh guru terhadap perilaku peserta didik dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran, dan guru harus sering melatih diri secara teratur dan terarah memiliki keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran (Hamdayana, 2019).

Reward merupakan metode yang memiliki prinsip penting pada teori-teori perilaku yang disebut dengan istilah *reinforcer*. Prinsip yang paling penting pada teori-teori perilaku ialah perilaku berubah menurut konsekuensi langsung. Konsekuensi langsung yakni konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan atau memperkuat perilaku yang bersifat positif. Memperkuat perilaku dapat dilakukan dengan cara member pujian, pemberian hadiah, pemberian angka, dan pemberian bintang (Dahar, 2014).

Adapun penelitian mengenai metode *reward* yang pernah diteliti oleh Nita Sukma Nilam, mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun 2020 dengan judul “Pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al-Hidayah Batulappa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar, diketahui t_{hitung} pemberian *reward* (X_1) lebih besar dari t_{tabel} ($3,832 > 1,988$) dan dengan nilai probabilitas

0,000 < 0,05, sedangkan untuk variabel X_2 terdapat hubungan yang positif dan tidak signifikan antara pemberian *punishment* dan motivasi belajar, dimana t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} ($1,988 > 0,654$) dan dengan nilai probabilitas lebih besar dari taraf signifikansi 5% yakni $0,515 > 0,05$. Dan pada table model *summary* dengan melihat *R square* = 0,129 atau 12,9%, jadi besar peranan atau pengaruh pemberian *reward* (X_1) dan *punishment* (X_2) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akhlak Akidah di MTs Al-Hidayah Batulappa adalah sebesar 12,9%, artinya berada pada kategori berpengaruh rendah. (Nilam, 2020)

Selain dari pemberian *reward* atau penghargaan, guru dapat juga memberikan *punishment* atau hukuman bagi peserta didik yang melakukan kesalahan atau perbuatan tidak baik misalnya ketika ada seorang siswa yang tidak mengerjakan tugas, maka guru akan memberikan hukuman pada siswa tersebut. Pemberian *punishment* atau hukuman merupakan sebuah metode yang diberikan kepada siswa yang melakukan pelanggaran atau kesalahan, sebagai bentuk pemberian efek jera, agar siswa tersebut dapat terdorong untuk tidak melakukan kesalahan lagi dan termotivasi untuk melakukan hal yang lebih baik lagi. Namun tidak mutlak, guru langsung memberikan hukuman kepada peserta didik yang melakukan pelanggaran, melainkan guru terlebih dahulu memberikan nasihat.

Adapun dalam Islam, hukuman merupakan hal yang penting dalam mendidik meskipun bukan sebagai metode yang didahulukan. Berkenaan dengan hukuman, dijumpai beberapa ayat dalam al-Qur'an. Salah satunya seperti terjemahnya dalam QS al-Fath (48):16

قُلْ لِلْمُخَلَّفِينَ مِنَ الْأَعْرَابِ سِتْرَةٌ سَتَدْعُونَ إِلَى قَوْمٍ أُولِي بَأْسٍ شَدِيدٍ تُقَاتِلُونَهُمْ أَوْ يُسْلِمُونَ فَإِنْ تُطِيعُوا يُؤْتِكُمُ اللَّهُ أَجْرًا حَسَنًا ۖ وَإِنْ تَتَوَلَّوْا كَمَا تَوَلَّيْتُمْ مِّن قَبْلُ يُعَذِّبْكُمْ عَذَابًا أَلِيمًا ﴿١٦﴾

Terjemahnya:

...Maka jika kamu patuhi (ajakan itu) niscaya Allah akan memberikan kepadamu pahala yang baik dan jika kamu berpaling sebagaimana kamu telah berpaling sebelumnya, niscaya Dia akan mengazab kamu dengan azab yang pedih (Al-Qur'an, 2014).

Arti dari ayat tersebut selain mengakui keberadaan hukuman dalam rangka perbaikan umat manusia, juga menunjukkan hukuman itu tidak diberlakukan kepada manusia-manusia yang melakukan pelanggaran saja. Manusia ini biasanya sudah sulit diperbaiki hanya dengan nasihat atau teladan, melainkan harus lebih berat lagi yaitu dididik dengan menggunakan hukuman.

Pada dasarnya pemberian *reward* dan *punishment* pada siswa dapat mempermudah guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai tujuan dari pembelajaran. Penggerakan motivasi belajar dipengaruhi oleh adanya pemberian *reward* dan *punishment*, dan motivasi belajar ini didasarkan atas prinsip-prinsip bahwa pemberian *reward* atau ganjaran semacam pujian hasilnya

Prestasi pendidikan agama Islam adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik yang merupakan tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam bidang pendidikan agama Islam. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Agar peserta didik lebih tertarik dengan pelajaran pendidikan agama Islam maka tugas utama guru adalah menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik secara efektif. Salah satu cara menumbuhkan motivasi adalah dengan dilakukan oleh peserta didik. Dengan *reward* guru bermaksud membuat peserta didik lebih giat lagi dalam belajar.

Menurut Djamarah proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila ada minat (Djamarah, 2015). DePorter dalam Muhtadi (2010) mengungkapkan bahwa Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seseorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal. Sementara

menurut James dalam Manee et al (2013) mengungkapkan jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali (Akrim, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi serta mengingatnya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman.

Berdasarkan uraian masalah diatas dan mengingat pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak bosan dan tetap aktif, maka guru perlunya menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran berjalan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Proses mengajarnya kita dapat melihat apakah metode yang digunakan dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Dan yang saya lihat pada saat saya magang di SMP Negeri 35 Sinjai minat belajar sebagian siswaitu kurang atau rendah dimana siswa lebih banyak bermain daripada mengikuti pembelajaran dengan baik. Maka dari itu penulis tertarik mengangkat permasalahan tersebut kedalam penelitian yang berjudul :”**Perbandingan Penggunaan Metode Punishment Dan Metode Reward Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

Bagaimana perbandingan Penggunaan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* terhadap minat belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

Untuk menguji perbandingan Penggunaan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* terhadap minat belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan siswa terhadap variabel serta memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang ilmu pendidikan Islam dan sebagai referensi bagi penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memenuhi syarat dalam menyusun Skripsi
- b. Untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi pada program mata kuliah pendidikan agama Islam dan mendapatkan Gelar Sarjana (S.Pd).
- c. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.
- d. Memberikan kontribusi nyata bagi pihak yang membutuhkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Metode Punishment

a. Pengertian Metode Punishment

Punishment secara etimologi adalah hukuman atau balasan. Adapun secara terminologi, *Punishment* merupakan adalah sebagai satu bentuk metode pendidikan yang diberikan kepada peserta didik ketika peserta didik melakukan hal-hal yang buruk atau tidak mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau target tertentu sehingga peserta didik menyadari kesalahannya dan tidak akan mengulangi kesalahan yang sama atau kesalahan yang lain melalui suatu perlakuan khusus yang diberikan oleh guru. Selain itu terdapat beberapa definisi *punishment* para ahli, diantara menurut Hamdani *punishment* adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan pelanggaran atau kesalahan.

Ivancevich, Konopaske dan Matteson, mendefinisikan punishment sebagai tindakan menyajikan konsekuensi yang tidak menyenangkan atau tidak diinginkan sebagai hasil dari perilaku tertentu. Menurut Baharudding & Esa Nur Wahyuni, *punishment* adalah menghadirkan sebuah situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang ingin dihindari untuk menurunkan tingkah laku yang berpengaruh dalam mengubah perilaku seseorang. Selain itu *punishment* juga berfungsi sebagai upaya preventif ataupun refresif yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik. Menurut Sardiman, *punishment* merupakan *reiforcement* yang bersifat negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi (Abdullah, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *punishment* merupakan cara atau

metode berupa konsekuensi atau hukuman yang diberikan oleh pendidik atas perbuatan yang dilakukan peserta didik guna mengubah perilaku peserta didik untuk menjadi lebih baik. Dengan demikian, dapat dipahami bahwasannya *punishment* dapat difungsikan sesuai dengan kebutuhan pendidik (guru) dalam proses pendidikan.

b. Bentuk-bentuk *Punishment*

Bentuk-bentuk *punishment* yang biasanya diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi beberapa bentuk. Adapun bentuk-bentuk dari *punishment* antara lain:

1. Menasihati dan memberi arahan.

Keduanya merupakan metode dasar dalam pendidikan dan pengajaran yang sangat diperlukan.

2. Bermuka musam.

Guru dapat memasang muka musam dihadapan murid-muridnya jika melihat kegaduhan. Ini dilakukan untuk dapat menjaga ketenangan dan ketentraman proses belajar mengajar. Tentu ini lebih baik dari pada membiarkan para siswa kemudian menjatuhkan sanksi karena tindakan tersebut terkesan menunda.

3. Membentak

Seorang guru terpaksa dapat membentak salah seorang siswa jika banyak mengajukan pertanyaan yang mengganggu proses belajar mengajar. Siswa yang berani melecehkan guru dan melakukan kesalahan-kesalahan lain di luar batas kewajaran perlu diberikan bentakan.

4. Melarang melakukan sesuatu

Pada saat guru melihat sebagian muridnya ribut berbicara pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, guru dapat melarang muridnya berbicara dengan suara keras dan

berpaling. Tindakan berpaling akan membuat siswa merasa telah melakukan kesalahan. Dengan begitu, ia tidak akan mengulangi kesalahannya.

5. Teguran

Seorang pendidik harus menegur siswa pada saat melakukan pelanggaran dan tidak peduli lagi dengan nasihat dan arahan.

6. Sanksi sang ayah.

Jika seorang siswa berulang kali melakukan kesalahan, maka seorang guru hendaknya mengirim anak kepada walinya dan meminta untuk memberikan sanksi, setelah terlebih dahulu memberi nasihat pada si anak. Dengan begitu akan terjadi kerja sama yang baik antara pihak sekolah dan orang rumah dalam mendidik anak.

7. Memukul tidak keras.

Seorang guru diperbolehkan memukul dengan pukulan yang tidak keras. Ini dilakukan jika beberapa cara di atas tidak berhasil (Khotimal, 2013).

c. Kelebihan Metode *Punishment*

- 1) Menantang sikap peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan jati diri yang baru bagi para peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik mentransfer atau memindahkan pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- 3) Membantu peserta didik untuk mengembangkan sikap barunya atau sikap yang baik sehingga bisa bertanggung jawab dalam kehidupan yang mereka lakukan.
- 4) Pemecahan masalah yang dilakukan dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri, baik terhadap proses ataupun terhadap hasil belajarnya (Abdullah, 2018).

- 5) Dapat memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap *punishment* yang ada pada dasarnya merupakan metode dalam pendidikan untuk membentuk sikap yang lebih baik dan merupakan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari guru ataupun dari literatur-literatur yang dibaca.
- 6) Dapat mengembangkan sikap yang baik peserta didik untuk berperilaku yang jauh lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan lingkungan yang baru.
- 7) Dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan sikap yang baik yang dimiliki kedalam dunia nyata.
- 8) Dapat memupuk minat belajar peserta didik sekalipun sudah tamat dari belajar formalnya.

d. Indikator *Punishment*

Punishment memiliki beberapa indikator, diantaranya sebagai berikut:

1. Memperbaiki kesalahan atau perbuatan anak didik.
2. Mengganti kerugian akibat perbuatan anak didik.
3. Melindungi orang lain agar tidak meniru perbuatan yang salah.
4. Menjadikan anak didik takut untuk mengulangi perbuatan yang salah (Abdullah, 2018).
5. Pemberian hukuman harus diikuti dengan pengampunan dan disertai harapan serta kepercayaan (Rachman, 2016)

3. Metode Reward

a. Pengertian Metode Reward

Secara etimologi, Istilah metode berasal dari bahasa Yunani “*metodos*”. Kata ini terdiri dari dua kata, yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Arab metode disebut

thariqah, dan pada kamus besar bahasa Indonesia metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai maksud. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan metode adalah cara yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan (Rusmaini, 2011).

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *meta* (sepanjang) dan *hodos* (jalan). Dengan demikian metode ialah suatu ilmu mengenai langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam suatu disiplin tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Menurut KBBI, metode diartikan sebagai cara kerja yang bersistem untuk memberikan kemudahan melaksanakan suatu kegiatan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Fitrah, 2017).

Reward adalah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya pahala, hadiah, upah, dan sebagainya sesuai dengan konteks pembicaraannya. Jika berhubungan dengan agama dan kepercayaan kepada Allah Swt, maka reward diartikan sebagai pahala. Sedangkan jika berhubungan dengan tindakan baik antar sesama manusia maka reward diartikan sebagai hadiah, upah, dan ganjaran yang sifatnya baik dan menyenangkan (Zamzami, 2015).

Reward (Ganjaran) dalam bahasa Arab diistilahkan dengan *tsawab*. Kata ini banyak ditemukan dalam al-Qur'an, diterima oleh seseorang, baik di dunia maupun di akhirat dari amal perbuatannya. Kata *tsawab* selalu diterjemahkan kepada balasan yang baik. Sebagaimana salah satu di antaranya dapat dilihat dalam firman Allah Swt. Ali Imran (3): 148 (Purnomo, H, 2012).

وَالَّذِينَ أَحْسَنُوا لِمَا بَيْنَ يَدَيْهِمْ وَأَنبَتُوا فِي الْأَرْضِ
وَالَّذِينَ أَحْسَنُوا لِمَا بَيْنَ يَدَيْهِمْ وَأَنبَتُوا فِي الْأَرْضِ

Terjemahnya:

Maka Allah memberi mereka pahala di dunia dan pahala yang baik di akhirat. Dan Allah mencintai orang-orang yang berbuat kebaikan (RI, 2010).

Dari ayat di atas, kata *tsawab* identik dengan ganjaran yang baik. Seiring dengan hal ini, makna yang dimaksud dengan kata *tsawab* dalam kaitannya dengan pendidikan adalah pemberian ganjaran yang baik terhadap perilaku baik dari anak didik (Purnomo, H, 2012).

Reward merupakan salah satu cara yang dilakukan seorang guru dalam mengapresiasi siswa terhadap perbuatannya yang patut untuk dipuji. Mulyasa berpendapat bahwa, *reward* ialah respon dari suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan tingkah laku terulang kembali. *Reward* menurut Suharsimi Arikunto ialah suatu hal yang disukai oleh siswa dan akan diberikan kepada siapa yang mampu memenuhi harapan yaitu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau bahkan mampu melibehinya. Sedangkan *reward* menurut M. Ngalim Purwanto adalah alat untuk mendidik siswa agar siswa merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan (Rosyid, 2018b).

a. Macam-macam *Metode Reward*

Reward yang diberikan kepada siswa bentuknya bermacam-macam. Secara garis besar *reward* dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1) Pujian

Pujian adalah satu bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan, karena hanya berupa kata-kata seperti baik sekali, bagus, atau dapat berupa kata-kata yang bersifat sugestif “Lain kali hasilnya pasti akan lebih bagus lagi” dan sebagainya.

2) Penghormatan

Reward yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. Pertama, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat *reward* mendapat kehormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-temannya sekelas atau

sesekolah. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan atau kesempatan untuk melakukan sesuatu, misalnya, kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugas atau PR yang sulit, disuruh mengerjakannya di papan tulis supaya dilihat teman-temannya.

3) Hadiah

Hadiah ialah *reward* yang diberikan dalam bentuk barang, dapat berupa barang atau alat-alat keperluan sekolah seperti: pensil, buku tulis, pulpen, penggaris dan sebagainya atau dapat berbentuk barang-barang yang lain seperti: kaos, baju, handuk, alat permainan dan sebagainya. *Reward* dalam bentuk barang ini sering mendatangkan pengaruh negatif dalam belajar yaitu siswa belajar bukan karena ingin mengejar pengetahuan, tetapi semata-mata karena ingin mendapatkan hadiah, akibatnya apabila dalam belajar tidak memperoleh hadiah maka siswa menjadi malas.

4) Tanda penghargaan

Tanda penghargaan adalah bentuk *reward* yang tidak berbentuk barang melainkan berbentuk surat keterangan atau sertifikat sebagai simbol tanda penghargaan yang diberikan atas prestasi yang dicapai oleh siswa. Tanda penghargaan ini sering disebut *reward* simbolis. Pada umumnya *reward* simbolis ini besar sekali pengaruhnya terhadap kehidupan pribadi anak sehingga dapat menjadi pendorong bagi perkembangan siswa selanjutnya (Pettasolong, 2017).

Macam-macam *reward* yang dapat diberikan oleh guru kepada siswa, yaitu:

- a) Guru mengangguk-angguk tanda senang dan membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh siswa.
- b) Guru memberikan kata-kata yang menggembarakan (pujian).
- c) Pekerjaan dapat juga menjadi suatu *reward*.

- d) Ganjaran yang ditujukan kepada seluruh siswa di dalam kelas karena motif belajar yang baik.
- e) Ganjaran juga dapat berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi siswa (Pettasolong, 2017).

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada banyak macam-macam *reward* yang dapat digunakan oleh seorang guru. Akan tetapi guru tetap harus memperhatikan syarat-syarat dalam pemberian *reward* agar pemberian reward tersebut tidak menimbulkan kecemburuan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

b. Syarat-syarat pemberian *reward*

Syarat yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memberikan *reward* (hadiah) kepada siswa:

- 1) Hadiah yang diberikan kepada siswa hendaknya bersifat mendidik. Dalam memberikan hadiah, guru harus mengenal betul karakter siswanya dan juga tahu hadiah seperti apa yang layak diberikan kepada siswa. Jika hadiah yang diberikan tidak tepat maka akan membawa dampak yang tidak diinginkan.
- 2) Hadiah hendaknya tidak menimbulkan iri hati kepada siswa yang lain. Dalam pemberian hadiah, hadiah yang diberikan memungkinkan siswa lain yang mendapatkan pekerjaan yang lebih baik juga mendapatkan hadiah.
- 3) Guru harus berhati-hati ketika memberikan hadiah, karena jika kurang berhati-hati tujuan dari pemberian hadiah akan berubah menjadi upah.
- 4) Pemberian hadiah tidak dilakukan terlalu sering, dikhawatirkan jika terlalu sering akan menimbulkan ketergantungan bagi siswa. Sehingga motivasi belajar siswa hanya bergantung jika ada hadiah dan jika tidak ada hadiah maka siswa tidak ada motivasi untuk belajar.

5) Janganlah memberikan hadiah dengan menjanjikan lebih dahulu apalagi kepada seluruh kelas sebelum siswa menunjukkan prestasi. Jika guru menjanjikan hadiah kepada siswa, akan menjadikan siswa menjadi terburu-buru dalam mengerjakan tugas, dan dapat menimbulkan kesukaran-kesukaran bagi siswa yang kurang pandai (Afifah, 2017).

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat syarat-syarat yang perlu diketahui oleh seorang guru dalam memberikan sebuah *reward* kepada siswa. Hal ini dikarenakan agar *reward* yang diberikan dapat memberikan efek yang baik bagi diri seorang siswa.

c. Kelebihan dan Kelemahan *Reward*

Reward memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak untuk melakukan suatu tindakan yang positif.
- 2) Dapat menjadi motivasi bagi anak lainnya agar mau berusaha untuk menjadi anak yang berprestasi agar mendapatkan *reward* seperti anak yang mendapatkan *reward* sebelumnya (Meila, 2015).

Disamping memiliki kelebihan akan tetapi *reward* juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Umumnya *reward* membutuhkan alat-alat tertentu serta membutuhkan biaya (Meila, 2015).
- 2) Pemberian *reward* atau hadiah secara berlebihan akan berdampak negative terhadap anak. Seperti yang dikemukakan oleh Sarah Ockwell dalam bukunya yang berjudul *Gentle Discipline* mengatakan bahwa “anak hanya bekerja sama karena mereka menginginkan apa yang ditawarkan”(Ockwell-Smith, 2019).

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa *reward* memiliki kelebihan dan kelemahan tertentu. Kelebihan *reward* dapat menjadi motivasi untuk melakukan perbuatan yang lebih baik lagi. Sedangkan kelemahannya yaitu jika *reward* diberikan secara berlebihan maka akan berdampak negative kepada anak, sehingga anak akan merasa ketergantungan dengan *reward* yang akan diberikan.

d. Indikator *Metode Reward*

Adapun indikator pemberian *reward* atau hadiah yaitu sebagai berikut:

- 1) Mendidik siswa supaya siswa dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.
- 2) Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi yang telah dicapainya.
- 3) Membangkitkan dan merangsang belajar siswa. Lebih-lebih bagi siswa yang malas dan lemah.
- 4) Pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi baik.
- 5) Menambah kegiatannya atau kegairahannya dalam belajar (Rosyid, 2018).

e. Prinsip Pemberian *Reward*

Dalam pemberian *reward* ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) *Reward* diberikan berkaitan dengan *responsibility* anak didik.
- 2) Pemberian *reward* tidak diberikan dalam bentuk pujian yang muluk-muluk.
- 3) *Reward* diberikan secara langsung setelah anak sukses atau berhasil dalam tugas dan berperilaku sesuai kesepakatan sosial karena *reward* merupakan bentuk reaksi setelah adanya aksi yang dilakukan mereka.

- 4) *Reward* diberikan secara wajar dan realistis, sehingga dapat dihayati anak. Syarat yang paling penting dalam pemberian *reward* harus mampu menjadikan cermin diri yang menampakkan kepada anak gambaran realistis tentang apa yang diperbuat, mengenai prestasi. Pemberian *reward* yang berlebihan berdampak pada anak menjadi manja dan sombong (Hasanah , 2015).

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar PAI

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebagaimana dalam Al-Qur'an yang telah dijelaskan Allah SWT dalam firman-Nya QS. Az-Zumar.9:

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya:

“Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui hanya orang-orang yang berilmulah (ulul albab) yang mengetahui” (Q.S Az-Zumar, 9)

Menurut penjelasan dari ayat tersebut, betapa pentingnya menuntut ilmu (belajar), untuk menjalani hal tersebut tidak luput

dengan adanya minat. Disinilah pentingnya peranan minat dalam belajar termasuk belajar pendidikan agama Islam di sekolah.

Menurut Slameto minat adalah “kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan” (Slameto, 2015).

Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu (Slameto, 2015). Menurut Djaali, minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan (Djaali, 2012).

Oleh karena itu guru harus mampu membangkitkan minat siswa dalam menerima Pembelajaran PAI. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang terhadap suatu kegiatan yang membuat seseorang tersebut merasa tertarik dengan kesadaran diri tanpa ada yang menyuruh.

1) Jenis-jenis Minat

Djaali mengemukakan bahwa mengemukakan bahwa minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu realistik, investigative, artistik, social, enterprising, dan konvensional.

a) Realistik

Orang dengan minat realistik biasanya lebih menyukai masalah konkret dibandingkan masalah abstrak.

b) Investigatif

Minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, intropeksi, dan asosial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu daripada melaksanakannya.

c) Artistik

Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

d) Sosial

Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih, dan member informasi.

e) Enterprising

Orang dengan minat ini memiliki kemampuan pemimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif.

f) Konvensional

Orang dengan minat konvensional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, ketertiban (Djaali, 2012).

2) Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar PAI

Menurut Taufani, ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

- a) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya,

dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.

- b) Faktor motivasi social, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
 - c) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan(Taufani, 2008).
- 3) Indikator Minat Belajar

Menurut Safari, ketika seorang siswa memiliki minat belajar, ia akan menunjukkan pada beberapa indikator yaitu:

- a) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

- b) Ketertarikan siswa

Berhubung dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut (Safari, 2015).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Nurlinda dalam penelitian tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh penggunaan metode *reward* and *punishment* terhadap keterampilan berbicara bahasa arab siswa di MTs Nurul Irham Lembang Lohe”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *reward* pada tabel *coefficients* diketahui $t_{hitung} 4,320 >$ dari $t_{tabel} 1,675$ maka H_0 ditolak, H_{a1} diterima artinya terdapat pengaruh metode *reward* terhadap keterampilan berbicara bahasa arab siswa. Sedangkan pada nilai *probabilitas* di nilai *reward* $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima H_{a1} diterima artinya koefisien pengaruh. Sedangkan penggunaan metode *punishment* pada tabel *coefficients* diketahui $t_{hitung} 1,726 >$ dari $t_{tabel} 1,675$ maka H_0 ditolak, H_{a2} diterima artinya terdapat pengaruh metode *punishment* terhadap keterampilan berbicara bahasa arab siswa. Sedangkan nilai *punishment* $0,090 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_{a2} ditolak artinya tidak signifikan. Sedangkan untuk mengetahui besar pengaruh antara metode *reward* dan *punishment* terdapat keterampilan berbicara bahasa arab dapat dilihat pada tabel model summary dengan melihat $r^2 = 0,308$ atau 30,8% jadi besar metode *reward* dan *punishment* terdapat keterampilan berbicara bahasa arab siswa di MTS Nurul Irham Lembang Lohe adalah 30,8%.

Adapun persamaannya yaitu metode reward sedangkan perbedaannya yaitu minat belajar dan lokasi penelitian.

2. Umi Rizqiati dalam penelitian tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa di MIN 3 Tulungagung”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian eksperimen dengan menggunakan dua sampel yaitu kelas VA (kelas eksperimen) kelas VB (kelas kontrol). Menggunakan 3 uji yaitu uji instrument, uji prasyarat analisis, uji hipotesis yaitu uji regresi linier sederhana dan berganda. Didapatkan hasil Asymp. Sig = 0,000 analisis menggunakan uji regresi linier berganda ($0,000 < 0,05$) Artinya terdapat pengaruh pemberian *reward* dan *ice breaking* terhadap minat belajar Matematika siswa di MIN 3. Adapun persamaannya yaitu menggunakan *Metode reward, Ice Breaking* dan minat belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu mata pelajaran dan lokasi.
3. Sofyandi dalam penelitian tahun 2017 dengan judul “Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui metode pemberian *reward* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII di SMP Sinjai Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode pemberian *reward* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini terlihat dari hasil angket yang dilakukan peneliti pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode pemberian *reward* yaitu 91,33 dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 93,66, (2) Metode pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi macam-macam sujud, yang ditandai dengan adanya peningkatan dari hasil analisis angket yang diisi peserta didik dalam setiap siklus. Adapun persamaannya yaitu menggunakan metode *reward*, sedangkan perbedaannya yaitu motivasi belajar, lokasi.

4. Tri Wahyuni dalam penelitian tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar”. Hasil penelitian diperoleh hasil *sig.* 0,000 ($0,000 < 0,05$), pada taraf signifikansi 5%. Kemudian untuk koefisien korelasinya nilai $r^2 = 0,446$ atau jika dipresentasikan menjadi 44,6% berada pada hubungan yang sedang. Dengan demikian menunjukkan ada pengaruh pemberian *Ice Breaking* dan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di MI Plus Al-Huda Jeruk Selopuro Blitar. Adapun persamaannya yaitu menggunakan *Ice Breaking* dan *Reward*. Sedangkan perbedaannya yaitu motivasi belajar, mata pelajaran, dan lokasi.

C. Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua pihak. Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis akan mengemukakan hipotesis yaitu:

H_0 : Tidak terdapat perbandingan minat belajar peserta didik kelas VIII yang belajar menggunakan *metode punishment* dan *metode reward* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Sinjai

H_a : Terdapat perbandingan minat belajar peserta didik Kelas VIII yang belajar menggunakan *metode punishment* dan *metode reward* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif. Penelitian komparatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk membandingkan antara dua variabel atau lebih, untuk mendapatkan jawaban atau fakta apakah ada perbandingan atau tidak dari objek yang sedang diteliti. Metode penelitian komparatif adalah bersifat Ex Post Facto. Ex Post Facto adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki peristiwa yang telah terjadi. Ex Post Facto adalah metode untuk menyelidiki hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi oleh peneliti (Sudaryo, 2019).

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif peneliti dapat memahami kuantitas sebuah fenomena yang dapat digunakan nantinya untuk perbandingan (Sugiyono, 2018).

B. Definisi Variabel

Untuk memahami maksud dari judul ini serta menghindari kesalahan pahaman, maka penulis akan mengemukakan pengertian dari variabel yang berjudul “Perbandingan Penggunaan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* Terhadap Minat Belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai”. Dari judul tersebut penulis dapat memberikan pengertian sebagai berikut:.

1. *Metode Punishment*

punishment merupakan adalah sebagai satu bentuk metode pendidikan yang diberikan kepada peserta didik ketika peserta didik melakukan hal-hal yang buruk atau tidak mencapai sebuah tahap perkembangan

tertentu atau target tertentu sehingga peserta didik menyadari kesalahannya dan tidak akan mengulangi kesalahan yang sama atau kesalahan yang lain melalui suatu perlakuan khusus yang diberikan oleh guru.

2. *Metode Reward*

Reward merupakan salah satu cara yang dilakukan seorang guru dalam mengapresiasi siswa terhadap perbuatannya yang patut untuk dipuji. Mulyasa berpendapat bahwa, reward ialah respon dari suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan tingkah laku terulang kembali. *Reward* menurut Suharsimi Arikonto ialah suatu hal yang disukai oleh siswa dan akan diberikan kepada siapa yang mampu memenuhi harapan yaitu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau bahkan mampu melebihinya. Sedangkan *reward* menurut M. Ngalim Purwanto adalah alat untuk mendidik siswa agar siswa merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Oleh karena itu, *Metode Punishment* dan *Metode Reward* akan sangat membantu siswa terhadap minat belajar. Sebab dengan menggunakan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* akan menjadi semangat dan fokus serta memiliki minat yang besar terhadap pembelajaran.

3. Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu.

Penelitian ini terdiri dari tiga variable:

- a) Variabel bebas X (*Independent variable*) adalah variable yang mempengaruhi bagi variable lain. Variabel bebas dari penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu *metode punishment* sebagai X₁ dan *metode reward* sebagai variabel X₂.
- b) Variabel terikat Y (*Dependent Variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau disebabkan oleh variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 35 Sinjai yang beralamatkan di Jalan Petta Ponggawae, Kelurahan Bongki, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sedangkan Sugiono mendefinisikan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi ruang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dipelajari dan kemudian dicari kesimpulan (Arikunto, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai pada tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 44 orang.

Tabel 3.2

**Data jumlah peserta didik kelas VIIIUPTD SMP Negeri 35 Sinjai
Tahun Pelajaran 2022/2023**

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII 1	22
VIII2	22
Total	44

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2015b). Adapun sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel jika semua anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel. Sampel yang dijadikan kelas eksperimen pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII1 yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen 2 dan VIII2 yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen 1. Karena jumlah peserta didik dalam penelitian ini kurang dari 100 peserta didik maka peneliti menggunakan teknik *total sampling* dimana semua anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting karena hasil penelitian yang diperoleh mengacu pada teknik pengumpulan data yang digunakan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu:

1. Koesioner

Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan kepada responden (Sugiono, 2015).

2. Dokumen

Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan serta menganalisis berbagai macam dokumen untuk memperoleh informasi yang pada dasarnya sangat membantu dalam penelitian ini yang dapat berupa tulisan dan gambar (Rukajat, 2018).

F. Instrumen Penelitian

Selanjutnya, instrument penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama

penelitian berlangsung. Angket ini memakai *skala likert*, yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Setiap item pernyataan memiliki 4 pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.3 Skor Skala Likert

Positif		Negatif	
Jawaban	Nilai	Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu meliputi dokumen tertulis seperti data siswa, jumlah siswa, nama siswa, data penunjang lainnya, serta foto-foto kegiatan yang dapat dijadikan sebagai bukti telah melaksanakan penelitian.

G. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2013). Uji validitas dan realibilitas instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

1. Uji validitas instrumen penelitian

Suatu ukuran yang menunjukan kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur serta mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas dilakukan untuk menguji untuk menguji data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data

yang valid atau tidak. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{table}$, maka pertanyaan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{table}$, maka pertanyaan dinyatakan tidak valid (Firdaus, 2021).

2. Uji Realibilitas instrumen penelitian

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Butir pertanyaan dikatakan reliabel apabila jawaban dari responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau tetap stabil dengan kata lain tidak mengalami perubahan terhadap pilihan jawaban dari pertanyaan. Uji reliabilitas dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Cronbach's alpha* $> 0,60$ maka pertanyaan reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach's alpha* $< 0,60$ maka pertanyaan tidak reliable (Trismanjaya Hulu & Rohana Sinaga, 2019).

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2015). Analisis data ini dihitung dengan bantuan *SPSS versi 25,0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

a. Mean/ rata-rata

$$m = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

m = mean

x = nilai tiap data

n = banyaknya data

b. Variansi

$$S = \frac{\Sigma_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

 S^2 = Variansi \bar{x} = Rata-rata hitung x_i = Data ke i

n = Banyaknya data

c. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{f(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = Standar Deviasi

 \bar{x} = Mean atau rata-rata

f = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas x

x = Tanda kelas interval atau nilai tengah dari kelas interval

n = Jumlah responden (Tarjo, 2019).

2) Statistik Inferensial

Statistik inferensial yang dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji T. Sebelum melakukan uji T terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat dilaksanakan untuk menguji data yang sudah didapatkan sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data skor hasil belajar siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Gunawan, 2015). Dengan kriteria apabila nilai $sig < 0,05$ berarti data tidak normal. Sebaliknya, jika nilai $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Untuk uji normalitas penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua kelompok data homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah *Uji-Levene* yaitu dengan menggunakan *software SPSS*. Pengambilan kesimpulan yaitu jika nilai *Levene Statistic* $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variansi data tidak homogen dan jika *Levene Statistic* $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variansi data homogen (Nuryadi et al., 2017)

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji komparatif yaitu untuk menguji kemampuan generalisasi (Signifikansi hasil penelitian) yang berupa perbandingan keadaan variable dari dua sampel atau lebih. Analisis data ini dihitung dengan bantuan *SPSS v.22 for windows* dengan kaidah keputusan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *SPSS 22,0 for windows* (Wijaya et al., 2021)

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah SMP Negeri 35 Sinjai

- a. Nama Sekolah : SMP Negeri 35 Sinjai
- b. Alamat : Jalan Petta Ponggawae, Nomor 54,
Kelurahan Bongki, Kecamatan
Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai,
Provinsi Sulawesi Selatan
- c. Kode Pos : 92614
- d. Posisi Geografis : Lintang -5, Bujur 120
- e. Nomor Statistik/NPSN : 40315301
- f. NSS : 201190201005
- g. Email : 40315301.sinjaikab.@gmail.com
- h. Daerah : Perkotaan
- i. Status Sekolah : Negeri
- j. Jenjang Pendidikan : SMP
- k. Akreditasi : B
- l. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- m. SK Izin Operasional : 9 Tahun 2009
- n. Tanggal SK Izin Operasional: 07-07-2009
- o. Luas Tanah Milik (m²) : 2256 m²
- p. Luas Tanah Bukan Milik (m²) : -
- q. Bangunan Sekolah : Milik Sendiri/Pemerintah Daerah
- r. Kurikulum : Kurikulum 2013
- s. Sumber Listrik : PLN
- t. Akses Internet : Telkomsel Flash
- u. Jumlah Ruang Belajar : 6 Kelas
- v. Waktu Belajar : Pagi, pukul 07.30-12.30 wita

2. Motto, Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 35 Sinjai

a. Motto

Passulolaleng

b. Visi

Terwujudnya insan yang disiplin, religius dan berprestasi serta cinta lingkungan

c. Misi

- 1) Meningkatkan Kedisiplinan
- 2) Meningkatkan Keimanan dan Ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa
- 3) Meningkatkan budi pekerti
- 4) Meningkatkan keterampilan akademik dan non akademik
- 5) Meningkatkan mutu tamatan
- 6) Meningkatkan mutu layanan
- 7) Meningkatkan sarana dan prasarana
- 8) Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lingkungan

d. Tujuan

- 1) Tercapainya tingkat kehadiran peserta didik 80 %
- 2) Tercapainya tingkat kenaikan kelas 100% dengan rata-rata 7,0
- 3) Terlaksananya program tadarus Al-Qur'an oleh siswa yang beragama Islam
- 4) Terlaksananya program berbagai kegiatan keagamaan seperti bimbingan baca tulis Al-Qur'an, pesantren kilat/ramdhan, dan peringatan hari besar keagamaan
- 5) Terlaksananya program 7K (Keamanan, Ketertiban, Keindahan, Kbersihan, Kenyamanan, Keindahan) sehingga sekolah menjadi kondusif
- 6) Terlaksananya program 5S (Salam,salim, senyum, sapa, dan santun)

- 7) Terlaksananya pelayanan yang optimal kepada semua pihak yang memerlukan berdasarkan SAS (Sistem administrasi sekolah)

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar perbandingan minat belajar dengan menggunakan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Sinjai, maka peneliti mengadakan penelitian terhadap peserta didik kelas VIII SMP 35 Sinjai dengan cara menyebarkan angket pembelajaran dengan menggunakan *metode punishment* dan angket pembelajaran dengan menggunakan *metode reward* dan untuk mengetahui minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII.1 dan VIII.2 dengan jumlah peserta 44 siswa.

a. Variabel *Metode Punishment* dan *Metode Reward*

Berikut ini adalah penelitian nilai skor angket pembelajaran dengan menggunakan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* yang diberikan kepada 44 siswa kelas VIII SMP 35 Sinjai.

Tabel 4.1
Hasil Pengisian Angket dan *Metode Punishment* dan *Metode Reward*
Siswa Kelas VIII.1 dan VIII.2

No	Nama	Kelas	Skor angket
1	A.Andika Putra	VIII 1	111
2	A.Al-Rafly Perdana	VIII 1	98
3	A.Algazali Ahmadine	VIII 1	106
4	A.Muh.Saiful	VIII 1	111
5	Ahmad Fauzan R	VIII 1	105
6	Aisyah Maharani	VIII 1	75
7	Alif Reskiawan	VIII 1	78
8	Amanda Tri Hapsari	VIII 1	78

9	Dea Sapitri	VIII 1	92
10	Khezia Apriliani	VIII 1	90
11	Muh. Fajrul Riansyah	VIII 1	98
12	Maulana Ahmad Al Marya	VIII 1	102
13	Melisa	VIII 1	114
14	Muh.Fauzan	VIII 1	110
15	Muh. Takbir	VIII 1	102
16	Nur Qoyyimah	VIII 1	66
17	Nur Rahmah	VIII 1	88
18	Nurul Ainun Nisya	VIII 1	100
19	Randi	VIII 1	77
20	Riska Aulia	VIII 1	112
21	Riski Prtama	VIII 1	105
22	Saskia Ramadani	VIII 1	99
23	A.Daquayza Malika	VIII 2	109
24	A.Fadil Berkah	VIII 2	95
25	A.Putra Bangasawan	VIII 2	108
26	A.Annisa Nurhalima Arum	VIII 2	110
27	A.Juliati	VIII 2	107
28	A.Muh.Fauzan Bahri	VIII 2	72
29	Algifar	VIII 2	76
30	Aprilia Maharani	VIII 2	75
31	Ataya Fiqri Riskullah	VIII 2	93
32	Aziza Al-Zahra	VIII 2	86
33	Bintang	VIII 2	102
34	Firdasari	VIII 2	98
35	Hafifatul mawaddah	VIII 2	105
36	Ijatul Hidayah	VIII 2	111
37	Kurniawan	VIII 2	99

38	Muh.Fadil Imran	VIII 2	66
39	Muh.Naufal Fadlan	VIII 2	87
40	Muhammad Yusran	VIII 2	95
41	Mutmainnah	VIII 2	81
42	Nurul Fausia	VIII 2	110
43	Septia Ramadhani	VIII 2	106
44	Suryani	VIII2	99

b. Data Nilai Ulangan Mata Pelajaran PAI Peserta Didik Kelas VIII.1 dan VIII.2

Tabel 4.2
Data Nilai Ulangan Siswa Kelas VIII.1 dan VIII.2

No	Nama	Kelas	Skor angket
1	A.Andika Putra	VIII 1	77
2	A.Al-Rafly Perdana	VIII 1	90
3	A.Algazali Ahmadine	VIII 1	79
4	A.Muh.Saiful	VIII 1	80
5	Ahmad Fauzan R	VIII 1	78
6	Aisyah Maharani	VIII 1	77
7	Alif Reskiawan	VIII 1	80
8	Amanda Tri Hapsari	VIII 1	90
9	Dea Sapitri	VIII 1	78
10	Khezia Apriliani	VIII 1	90
11	Muh. Fajrul Riansyah	VIII 1	70
12	Maulana Ahmad Al Marya	VIII 1	90
13	Melisa	VIII 1	80
14	Muh.Fauzan	VIII 1	85
15	Muh. Takbir	VIII 1	77
16	Nur Qoyyimah	VIII 1	80
17	Nur Rahmah	VIII 1	85

18	Nurul Ainun Nisya	VIII 1	85
19	Randi	VIII 1	80
20	Riska Aulia	VIII 1	85
21	Riski Prtama	VIII 1	90
22	Saskia Ramadani	VIII 1	90
23	A.Daquayza Malika	VIII 2	90
24	A.Fadil Berkah	VIII 2	80
25	A.Putra Bangasawan	VIII 2	77
26	A.Annisa Nurhalima Arum	VIII 2	80
27	A.Juliati	VIII 2	79
28	A.Muh.Fauzan Bahri	VIII 2	79
29	Algifar	VIII 2	80
30	Aprilia Maharani	VIII 2	90
31	Ataya Fiqri Riskullah	VIII 2	78
32	Aziza Al-Zahra	VIII 2	90
33	Bintang	VIII 2	78
34	Firdasari	VIII 2	90
35	Hafifatul mawaddah	VIII 2	80
36	Ijatul Hidayah	VIII 2	80
37	Kurniawan	VIII 2	77
38	Muh.Fadil Imran	VIII 2	80
39	Muh.Naufal Fadlan	VIII 2	80
40	Muhammad Yusran	VIII 2	80
41	Mutmainnah	VIII 2	80
42	Nurul Fausia	VIII 2	80
43	Septia Ramadhani	VIII 2	90
44	Suryani	VIII2	90

Sumber data: guru kelas VIII Smp 35 Sinjai

a. Uji Validitas Dan Realibilitas

1) Uji Validitas

Dalam rangka mengetahui baik tidaknya suatu angket Pembelajaran dengan menggunakan *metode reward* dan *metode punishment* yang telah dibuat perlu adanya validasi. Untuk itu angket terlebih dahulu dinilai oleh validator. Adapun yang menjadi validator pada penelitian ini adalah dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Kemudian selanjutnya angket pembelajaran dengan menggunakan permainan ice breaking dan metode reward diuji cobakan kepada 44 siswa kelas VIII SMP 35 Sinjai. Berdasarkan perhitungan uji validitas dengan bantuan SPSS v.22 for windows. Berikut ini disajikan hasil uji coba validitas angket pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *metode punishment* dan *metode reward*

Tabel 4.3

Uji Validitas Instrumen Metode Punishment

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.610	0,422	Valid
2	0.498	0,422	Valid
3	0.434	0,422	Valid
4	0.640	0,422	Valid
5	0.494	0,422	Valid
6	0.718	0,422	Valid
7	0.664	0,422	Valid
8	0.528	0,422	Valid
9	0.787	0,422	Valid
10	0.894	0,422	Valid
11	0.798	0,422	Valid
12	0.727	0,422	Valid
13	0.628	0,422	Valid

14	0.559	0,422	Valid
15	0.686	0,422	Valid
16	0.640	0,422	Valid
17	0.547	0,422	Valid
18	0.787	0,422	Valid
19	0.778	0,422	Valid
20	0.440	0,422	Valid
21	0.643	0,422	Valid
22	0.494	0,422	Valid
23	0.718	0,422	Valid
24	0.664	0,422	Valid
25	0.528	0,422	Valid
26	0.787	0,422	Valid
27	0.894	0,422	Valid
28	0.798	0,422	Valid
29	0.776	0,422	Valid
30	0.894	0,422	Valid

Sumber data: Hasil Output SPSS v25

Tabel. 4.4

Uji Validitas Instrumen Angket Metode Reward

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.537	0,422	Valid
2	0.625	0,422	Valid
3	0.630	0,422	Valid
4	0.552	0,422	Valid
5	0.807	0,422	Valid
6	0.815	0,422	Valid
7	0.807	0,422	Valid
8	0.549	0,422	Valid
9	0.569	0,422	Valid

10	0.630	0,422	Valid
11	0.552	0,422	Valid
12	0.807	0,422	Valid
13	0.815	0,422	Valid
14	0.777	0,422	Valid
15	0.490	0,422	Valid
16	0.845	0,422	Valid
17	0.689	0,422	Valid
18	0.667	0,422	Valid
19	0.487	0,422	Valid
20	0.569	0,422	Valid
21	0.630	0,422	Valid
22	0.569	0,422	Valid
23	0.724	0,422	Valid
24	0.595	0,422	Valid
25	0.480	0,422	Valid
26	0.807	0,422	Valid
27	0.906	0,422	Valid
28	0.803	0,422	Valid
29	0.906	0,422	Valid
30	0.815	0,422	Valid

Sumber data: Hasil Output SPSS v25

Berdasarkan tabel 4.3 dan 4.4 telah dilakukan uji validitas instrumen menggunakan product moment dengan bantuan program *SPSS v.25 for windows* dengan kriteria pengujian jika nilai r hitung $> r$ tabel, maka item pernyataan tersebut dinyatakan valid jika nilai r hitung $< r$ tabel, item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid, sehingga dari hasil uji validitas instrument *metode reward* dan *metode punishment* dinyatakan valid karena nilai r hitung $> 0,422$.

2) Hasil Uji Realibitas

Uji realibilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kekonsistenan suatu instrumen berupa angket. uji realibilitas ini menggunakan bantuan program SPSS v.22 *for windows*, dalam pengambilan keputusan realibilitas, menurut Wiratna Sujarweni suatu kuesioner dinyatakan realibel apabila nilai *cronbach alpha* > 0,6. Berikut hasil uji realibilitas.

Tabel 4.5

Reliability Statistics *punishment*

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	30

Tabel 4.6

Reliability Statistics *Metode Reward*

Cronbach's Alpha	N of Items
.959	30

Berdasarkan hasil analisis yang ada pada Tabel 4.5 dan 4.6, menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpha* pada angket *metode punishment* adalah $0,956 > 0,6$ dan *cronbach alpha* pada angket *metode reward* adalah $0.959 > 0,6$ dimana nilai *cronbach alpha metode punishment* dan *metode reward* lebih besar dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa angket *metode punishment* dan *metode reward* dapat dikatakan reliabel.

c. Analisis Statistik Deskriptif

1) Deskriptif Penerapan *Metode Punishment*

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik pada penerapan permainan ice breaking dengan penyebaran angket pada kelas VIII.2 SMPN 35 Sinjai dengan jumlah responden 22 siswa disajikan dalam bentuk Tabel berikut:

Tabel 4.7
Descriptive Statistics punishment

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Punishment Valid N (listwise)	22	66	111	95.00	13.805

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS v.22

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas dari penyebaran angket dengan jumlah responden 22 siswa menunjukkan bahwa penerapan *metode punishment* diperoleh nilai maximum atau nilai tertinggi sebesar 111. Sementara untuk nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 95,00. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar devisi adalah 13.805 dan untuk nilai minimum adalah 66.

2). Deskriptif Penerapan *Metode Reward*

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik pada penerapan *metode reward* dengan penyebaran angket pada kelas VIII.1 SMPN 35 Sinjai dengan jumlah responden 22 siswa disajikan dalam bentuk Tabel berikut:

Tabel 4.8
Descriptive Statistics Metode Reward

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Metode Reward Valid N (listwise)	22	66	114	96.23	13.901

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas dari penyebaran angket dengan jumlah responden 22 siswa menunjukkan bahwa penerapan *metode Reward* diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 114. Sementara untuk nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 96,23. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar devisi adalah 13,901 dan untuk nilai minimum adalah 66.

3). Minat Belajar PAI

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik minat belajar VIII.1 dan VIII.2 SMPN 35 Sinjai dengan jumlah responden 44 siswa disajikan dalam bentuk Tabel berikut:

Tabel 4.9
Descriptive Statistics Minat Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Belajar	44	70	90	82.36	5.323
Valid N (listwise)	44				

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas dari hasil ulangan siswa dengan jumlah responden 44 siswa menunjukkan bahwa minat belajar PAI diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 90. Sementara untuk nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 82,36. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 5.323 dan untuk nilai minimum adalah 70.

d. Analisis Inferensial

a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dihitung menggunakan *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 30 responden. Data dikatakan berdistribusi normal dan memiliki varian sama apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Di bawah ini merupakan hasil uji normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS v.22 for windows.

Tabel 4.10
Tests of Normality punishment

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Punishment	.136	22	.200*	.908	22	.042

Sumber: Output SPSS v.22 for windows

Berdasarkan Tabel 4.10 Dapat dilihat nilai signifikansi *punishment* adalah sebesar 0,42. Dimana nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,42 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4.11

Tests of Normality Metode Reward

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Metode Reward	.187	22	.044	.916	22	.063

Sumber: Output SPSS v.22 for windows

Berdasarkan Tabel 4.11 Dapat dilihat nilai signifikansi *metode reward* adalah sebesar 0,63. Dimana nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,63 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu varians kelompok data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah *Uji-Levene* yaitu dengan menggunakan *software SPSS*. Pengambilan kesimpulan yaitu jika nilai *Levene Statistic* $< 0,05$ maka dapat dikatakan

bahwa variansi data tidak homogen dan jika *Levene Statistic* > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variansi data homogen.

Tabel 4.12

**Hasil Analisis Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

Punishment

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.545	4	17	.234

Sumber: Output SPSS v.22 for windows

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data-data *metode punishment* menggunakan SPSS 22 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada data adalah 0,234, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih 0,05 atau nilai sig $0,234 > 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Tabel 4.13

Test of Homogeneity of Variances

Metode Reward

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.406	4	15	.036

Sumber: Output SPSS v.22 for windows

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data-data permainan *metode reward* menggunakan SPSS 22 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada data adalah 0,36, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih 0,05 atau nilai sig $0,36 > 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji komparatif yaitu untuk menguji kemampuan generalisasi (Signifikansi hasil penelitian) yang berupa perbandingan keadaan

variable dari dua sampel atau lebih. Analisis data ini dihitung dengan bantuan *SPSS v.22 for windows*. Adapun kriteria pengujian pada penelitian ini adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan *SPSS 25.v.22 for windows* pada tabel berikut.

Tabel 4.15
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Samples 1 - punishment - VAR00002	12.818	14.744	3.143	6.281	19.355	4.078	21	.001

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *SPSS v.22 for windows* diketahui bahwa tingkat signifikansi pada *punishment* adalah 0,001 dimana nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} . maka Nilai signifikansi menunjukkan $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 diterima.

Tabel 4.16
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Samples 1 - Metode Reward - VAR00002	13.682	14.923	3.182	7.065	20.298	4.300	21	.000

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan SPSS v.22 for windows diketahui bahwa tingkat signifikansi pada *metode reward* adalah 0,000 dimana nilai t hitung lebih kecil dari t tabel. maka Nilai signifikansi menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima.

Berdasarkan hasil tabel uji hipotesis menggunakan SPSS v.22 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara *Metode Reward* dan *Metode Punishment*.

2. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah menentukan waktu dan tempat penelitian kemudian mempersiapkan instrumen sebelumnya divalidasikan oleh pembimbing terlebih dahulu. Peneliti berperan langsung dalam melaksanakan penelitian dikelas VIII.1 dan VIII.2 yang diberi perlakuan mengisi angket pembelajaran dengan menggunakan *Metode Punishment* dan *Metode Reward*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui pengisian angket oleh sampel.

Hasil penelitian dengan menggunakan bantuan program SPSS 25 dan v.22 for windows diperoleh hasil uji Validitas dan Reabilitas yang dilakukan dengan pemberian angket kepada responden sebanyak 30 butir soal kusionar dengan r hitung $>$ rtabel maka suatu pernyataan angket dinyatakan valid. Sehingga, dari hasil uji Validitas yang dilakukan dinyatakan bahwa semua instrumen penelitian (angket) valid karna nilai r hitung $>$ 0,422 dan nilai koefisien *cronbach alpha* angket *punishment* adalah $0,956 > 0,6$ dan *cronbach alpha* angket *metode reward* adalah $0.959 > 0,6$, maka angket *punishment* dan *metode reward* dapat dikatakan reliabel.

Hasil penelitian menunjukkan secara analisis deskriptif pada *punishment* (Variabel X1), diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 111. Sementara untuk nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 95,00. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 13.805 dan untuk nilai minimum adalah 66. *Metode Reward* (variabel X2), dari data diatas dapat

diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 114. Sementara untuk nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 96,23. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 13,901 dan untuk nilai minimum adalah 66. Dan minat belajar PAI (Variabel Y) dapat diketahui hasil belajar PAI siswa dari data tersebut diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 90. Sementara untuk nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 82,36. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 5.323 dan untuk nilai minimum adalah 70.

Hasil uji normalitas dengan bantuan program SPSS v.22 dengan menggunakan *Shapiro Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 30 responden sehingga diperoleh uji normalitas pada *punishment* dengan nilai signifikansi sebesar $0,43 > 0,05$ dan *Metode Reward* dengan nilai signifikansi sebesar $0,63 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Dengan adanya hasil angket dari pembelajaran dengan menggunakan permainan *punishment*, *metode reward* dan juga dibantu dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi daftar nilai ulangan mata pelajaran PAI. Setelah peneliti melakukan penelitian dengan uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa masing-masing angket menunjukkan hasil yang berdistribusi normal dan homogen, lalu dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS v.22 *for windows* dengan kriteria pengujian pada penelitian ini adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbandingan antara *metode punishment* dan *metode reward* pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP 35 Sinjai. Untuk melihat perbandingan antara *metode punishment* dan *metode reward* maka peneliti melihat nilai mean pada penerapan *metode punishment* dan *metode reward* pada pelajaran PAI yaitu diperoleh mean untuk penerapan *metode punishment* (X1) yaitu dengan nilai sebesar 95,00 dan *Metode Reward* (X2) dengan nilai sebesar 96,23. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Metode Reward* lebih dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Terdapat Perbandingan antara *metode punishment* dan *Metode Reward* terhadap minat belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 35 Sinjai. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan *SPSS v.22 for windows* diketahui bahwa tingkat signifikansi pada *metode punishment* sebesar 0,001. Nilai signifikansi menunjukkan $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Sedangkan pada *metode reward* sebesar 0,000. Nilai signifikansi menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara *metode punishment* dan *Metode Reward*. Hal tersebut didukung oleh nilai mean pada penerapan *metode punishment* (X1) yaitu dengan nilai sebesar 95,00 dan *Metode Reward* (X2) dengan nilai sebesar 96,23. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Metode Reward* lebih dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut ini dikemukakan beberapa saran untuk peningkatan kualitas dan mutu pendidikan:

1. Bagi sekolah diharapkan terus memperhatikan komponen-komponen pembelajaran dengan tujuan agar selalu ada pembaharuan mutu atau kualitas pembelajaran seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta memberikan sarana dan prasarana yang cukup memadai.
2. Bagi pendidik diharapkan dapat menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi matematis siswa.
3. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

458. (9). *A-QS. Az-Zumar*.
- Abdullah, M. Z. (2018). *reward & Punishment dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Indonesia.
- Aceng Rahma, e. (2011). *Filsafat Ilmu Lanjutan*. Jakarta: Kencana.
- Afifah, N. (2017). Reward dan punishment bagi pengembangan kecerdasan emosional anak usia MI. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/169> (pp. 212-228). TKP: Jurnal program studi PGMI.
- Akrim, D. (2021). *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa*. Bantul Yogyakarta: Griya Larasati.
- Alfianika, N. (2018). *Metode Peneitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Grup penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Jumbulati, A. (2015). *Perbandingan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Alma, B. (2018). *Guru profesional menguasai metode dan terampil belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Andre, A. A. (2018). *40 hadist tentang keutamaan ilmu dan keutamaan menuntut ilmu*. TKP: Griya Fajar Madani.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. TKP: Rineka Cipta.
- Bakri, A. (2014). *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Eja.
- Dahar, R. W. (2014). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daulay, H. P. (2004). *Pendidikan islam dam sistem pendidikan nasional di indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Djaali, D. (2012). *Psikologi pendidikan* . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2015). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, D.,R, e. a. (2007). "*Pendidikan agama urgensi dan tantangan*" dalam tim pengembang ilmu pendidikan FIP-UPI (ed), *ilmu dan aplikasi pendidikan bagian 3 pendidikan disiplin ilmu*. Bandung: PT. Imperial Bakti Utama.
- Fanani, A. (2010). Ice Breaking dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan* .
- Fitrah, M. &. (2017). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. TKP: In CV Jejak.
- Hamdayana, J. (2016). *metodologi pengajaran* . Jakarta: Bumi Aksara.

- Hariyanto, H. (2019, juli). Pengertian pendidikan menurut Ahli. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/>.
- Fatwal, H. d. (2016). Studi komparasi penggunaan ice breaking dan brain gym terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VII SMP Negeri 21 Makassar. *MaPan 4* .
- Harsyad, F. d. (2016). Studi Komparasi penggunaan Ice Breaking dan Brain GYM terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 21 Makassar. *Jurnal matematika dan pembelajaran (MaPan)* .
- Hasanah, M. (2015). *Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP NU Pakis Malang*. Malang: FITK UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Khotimal, H. P. (2013). *Model Reward dan Punishment*. Yogyakarta : CV Budi Utama .
- Majid, A. (2013). *Pendidikan Karakter perspektif Islam*. Jakarta: PT. Remaja Roskandarya Offset.
- Meila, A. (2015). *Hubungan reward dengan disiplin anak TK kelompok B di sekolah se-gugus II Kecamatan sanden, Bantul*. Yogyakarta: Fakultas ilmu pendidikan, UNY.
- Muhammad, Y. (2013). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani, N. (2020). Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada amata pelajaran PAI dan budi pekerti melalui pembelajaran kooperatif model mind mapping dalam bentuk peta konsep kreatif di SMP Negeri 1 pemenang. *paedagogy: jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan* , 244.
- Mulyasa, M. (2011). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) konsep karakteristik implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasional, P. (2017). Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam. *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan agama islam SMP & MTS* , 7.
- Nasional, P. (2016). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan agama islam SMP & MTS*. Jakarta: Pusat kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Nilam, N. S. (2020). *Pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Al-Hidayah Batulappa*. Sinjai: Skripsi.
- Pettasolong, N. (2017). Implementasi budaya kompetisi melalui pemberian reward and punishment dalam pembelajaran. *Jurnal manajemen pendidikan islam* , 38-52.

- Purnomo, H. &. (2012). *Model reward and punishment perspektif pendidikan islam*. TKP: In Deepublish.
- Purwanto, N. (2015). *MP, Ilmu pendidikan teoritis dan praktis*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Rahmadi, R. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. TKP: In Antasari Press.
- RI, D. a. (2010). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. TKP: In Pustaka ASSALAM.
- Rosyid, M. &. (2018). *Reward dan Punishment dalam pendidikan* . TKP: In Literasi Nusantara.
- Rosyid, M. Z. (2018). *Reward & Punishment dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Indonesia.
- Rukajat, R. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif*. TKP: CV. Budi Utama.
- Rusmaini, R. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo.
- Safari, S. (2015). *Penulisan butir soal berdasarkan penilaian berbasis kompetensi APSI Pusat*. Jakarta.
- Said, M. (2010). *80+ Ice Breaker games - kumpulan permainan penggugah semangat* . Yogyakarta: Andi Offset.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, S. d. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto, S. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soenarno, A. (2015). *Ice breaker permainan aktraktif-edukatif*. TKP: Andi Offset.
- Sugiono, S. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, S. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. TKP: Bumi Aksara.
- Sunarto, S. (2012). *Ice breaker dalam pembelajaran aktif*. Surakarta: Yuman Preassindo.
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Surajiyo, S. (2010). *Filsafat ilmu dan perkembangannya di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syah, M. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tanzeh, A. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Taufani, T. (2008). *Minat dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Thoha, C. (2003). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Wardoyo, S. M. (2013). *Pembelajaran Berbasis Riset*. Jakarta: Permata putri media.
- Wena, M. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zamzami, M. R. (2015). Penerapan reward and punishment dalam teori belajar behaviorisme. *Ta' limuna* , 1-20.

LAMPIRAN

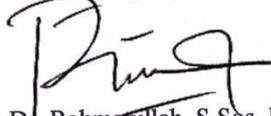
KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

“Perbandingan Penggunaan *Metode Punishment* dan *Metode Reward* Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai”

VARIABEL	INDIKATOR
Minat Belajar	Membangkitkan perhatian siswa
Pendidikan	Meningkatkan pemahaman siswa
Agama Islam	Meningkatkan keyakinan atau kepercayaan pada diri siswa
Melalui <i>Metode Punishment</i> dan <i>Metode Reward</i>	Menciptakan kepuasan pada diri siswa
	Memberikan penghargaan kepada siswa agar merasa senang
	Meningkatkan prestasi belajar siswa
	Membangkitkan belajar siswa
	Membiasakan siswa berbuat baik
	Menambah kegairahan belajar siswa
	Membangkitkan perasaan senang terhadap siswa
	Meningkatkan ketertarikan siswa
	Meningkatkan perhatian siswa
	Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran

Sinjai, 15 Mei 2023

Pembimbing 1



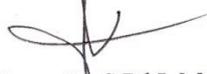
Dr. Rahmatullah, S.Sos. I., M.A.
NIDN. 2110028301

Pembimbing 2



Katar, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN. 2115058702

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Sudirman P., S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1191540

INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET UNTUK SISWA MENGENAI PENGGUNAAN *METODE PUNISHMENT* DALAM MENINGKATKAN MINAT PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 35 SINJAI

Nama Siswa :.....

Ruang/Kelas :.....

JenisKelamin :.....

Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah “*Basmalah*” terlebih dahulu dan pahami dengan teliti pernyataan di bawah ini sebelum mengisi angket
- b. Berilah tanda centang (✓) pada setiap pernyataan dengan cara memilih salah satu jawaban yang paling sesuai menurut anda, yaitu:
 - SS :Sangat Setuju : (4)
 - S :Setuju : (3)
 - TS :Tidak Setuju : (2)
 - STS :Sangat Tidak Setuju : (1)
- c. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai anda, untuk itu jawablah dengan jujur dan sesuai dengan hati anda
- d. Dengan memberikan jawaban yang obyektif, berarti anda telah membantu peneliti dalam memperoleh data yang benar
- e. Akhiri pengisian angket ini dengan mengucapkan “*hamdalah*”

NO	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Dengan Metode Punishment akan mampu membangun konsentrasi siswa				
2.	Punishment dapat membangkitkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran karena takut kena hukuman				
3.	Punishment diberikan dengan tujuan untuk				

	memfokuskan kembali perhatian siswa				
4	Meningkatkan pemahaman siswa dengan cara mengaitkan pengalaman keseharian dan konsep berfikir siswa dengan materi pembelajaran yang akan diberikan				
5	Dengan metode punishment bisa membangkitkan semangat dan motivasi peserta didik untuk giat belajar				
6	Meningkatkan pemahaman siswa				
7	Menciptakan kegairahan belajar pada diri siswa				
8	Dengan dilakukannya punishment didalam kelas akan membuat peserta didik menjadi bersemangat saat belajar				
9	Meningkatkan minat belajar pada diri siswa				
10	Membangkitkan perhatian siswa				
11	Punishment sebagai alat untuk mendidik siswa agar siswa tidak main-main dalam proses pembelajaran				
12	Dengan punishment guru dapat membangkitkan semangat siswa				
13	Dapat membangkitkan gairah bagi siswa agar mau berusaha untuk menjadi anak yang berprestasi				
14	Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar				
15	Dapat membangkitkan dan merangsang belajar siswa				
16	Dengan punishment siswa menjadi giat lagi usahanya untuk meningkatkan minat dan prestasi belajarnya				

17	Dengan punishment dapat membangkitkan motivasi belajar lebih baik lagi				
18	Pembiasaan diri untuk terus semangat sehingga proses belajar akan terus menerus menjadi baik				
19	punishment dapat menambah kegiatan atau kegairahan siswa dalam belajar				
20	Memberi pengaruh yang cukup besar terhadap siswa untuk melakukan suatu tindakan yang positif dalam proses pembelajaran				
21	Minat belajar siswa akan bangkit ketika siswa tersebut memiliki perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran dan akan terus mempelajari ilmunya				
22	Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan				
23	Karena adanya daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada mata pelajaran dalam proses pembelajaran				
24	Rasa suka dan ketertarikan siswa pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh				
25	Kesuksesan siswa pada suatu pelajaran atau aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan				
26	Siswa yang memiliki minat pada objek atau mata pelajaran akan konsentrasi dan memperhatikan objek tersebut dengan sendirinya				
27	Dengan punishment dapat membangkitkan minat siswa dalam menerima pelajaran				
28	Ketertarikan siswa akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari objek tersebut				

29	Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena ingin mendapat penghargaan atau pujian				
30	Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena ingin mendapat penghargaan atau pujian				

INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET UNTUK SISWA MENGENAI PENGGUNAAN *METODE REWARD* TERHADAP MINAT PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 35 SINJAI

Nama Siswa :.....

Ruang/Kelas :.....

JenisKelamin :.....

Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah “*Basmalah*” terlebih dahulu dan pahami dengan teliti pernyataan di bawah ini sebelum mengisi angket
- b. Berilah tanda centang (√) pada setiap pernyataan dengan cara memilih salah satu jawaban yang paling sesuai menurut anda, yaitu:
 - SS :Sangat Setuju : (4)
 - S :Setuju : (3)
 - TS :Tidak Setuju : (2)
 - STS :Sangat Tidak Setuju : (1)
- c. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai anda, untuk itu jawablah dengan jujur dan sesuai dengan hati anda
- d. Dengan memberikan jawaban yang obyektif, berarti anda telah membantu peneliti dalam memperoleh data yang benar
- e. Akhiri pengisian angket ini dengan mengucapkan “*hamdalah*”

NO	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan metode reward dapat mampu membangun semangat belajarsiswa				
2	Metode reward dapat membangkitkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran				
3	Memberikan penghargaan kepada siswa agar merasa senang				
4	Meningkatkan prestasi belajar siswa				

5	Dengan reward bisa membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik				
6	Membangkitkan belajar siswa				
7	Dengan reward dapat membangkitkan keyakinan siswa bahwa mereka sudah cukup menguasai materi dengan pemberian hadiah menarik di akhir pembelajaran				
8	Membiasakan siswa berbuat baik				
9	Menambah kegairahan belajar siswa				
10	Dengan reward dapat membantu siswa untuk lebih semangat dalam memahami isi materi pembelajaran				
11	Reward sebagai alat untuk mendidik siswa agar siswa merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan				
12	Dengan reward seorang guru dapat mengapresiasi siswa terhadap perbuatannya yang patut untuk dipuji				
13	Dapat menjadi motivasi bagi anak lainnya agar mau berusaha untuk menjadi anak yang berprestasi				
14	Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi yang telah di capainya				
15	Dapat membangkitkan dan merangsang belajar siswa				
16	Dengan reward siswa menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan minat dan prestasi belajarnya yang telah dicapainya				
17	Dengan reward dapat menjadi motivasi untuk melakukan perbuatan yang lebih baik lagi				
18	Pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi baik				
19	Reward dapat menambah kegiatan atau kegairahan				

	siswa dalam belajar				
20	Memberi pengaruh yang cukup besar terhadap siswa untuk melakukan suatu tindakan yang positif dalam proses pembelajaran				
21	Minat belajar siswa akan bangkit ketika siswa tersebut memiliki perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran dan akan terus mempelajari ilmunya				
22	Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan				
23	Karena adanya daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada mata pelajaran dalam proses pembelajaran				
24	Rasa suka dan ketertarikan siswa pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh				
25	Kesuksesan siswa pada suatu pelajaran atau aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan				
26	Siswa yang memiliki minat pada objek atau mata pelajaran akan konsentrasi dan memperhatikan objek tersebut dengan sendirinya				
27	Membangkitkan minat siswa dalam menerima pelajaran dengan suatu kegiatan yang membuat siswa tersebut merasa tertarik dengan kesadaran diri tanpa ada yang menyuruh				
28	Ketertarikan siswa akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari objek tersebut				
29	Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena ingin mendapat penghargaan atau pujian				

30	Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran meningkat karena ingin mendapat penghargaan atau pujian				
----	---	--	--	--	--

HASIL ANGKET *PUNISHMENT*

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL
A.Daquayza Malika	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	109
A.Fadil Berkah	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	3	4	4	95
A.Putra Bangasawan	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	108
A.Annisa Nurnaima Arum	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	110
A.Juliati	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	107
A.Muh.Fauzan Bahri	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	72
Algifar	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	76
Aprilia Maharani	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	75
Ataya Fiqri Riskullah	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	93
Aziza Al-Zahra	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	86
Bintang	3	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	4	2	4	4	4	4	4	102
Firdasari	4	3	4	1	4	3	3	3	4	4	2	2	4	3	4	1	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	98
Hafifatul mawaddah	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	105
Ijatul Hidayah	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	111
Kurniawan	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	99
Muh.Fadil Imran	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3	4	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	66
Muh.Naufal Fadlan	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	87
Muhammad Yusran	4	3	2	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	2	2	3	4	4	3	4	95
Mutmainnah	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	81
Nurul Fausia	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	110
Septia Ramadhani	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	106
Suryani	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	4	99

HASIL ANGKET METODE REWARD

NO																															TOTAL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
A.Andika Putra	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	111
A.Al-Rafly Perdana	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	98		
A.Algazali Ahmadine	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	106		
A.Muh.Saiful	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	111		
Ahmad Fauzan R	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	105		
Aisyah Maharani	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	2	75			
Alif Reskiawan	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	78			
Amanda Tri Hapsari	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	78			
Dea Sapitri	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	92			
Khezia Apriliani	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	90			
Muh. Fajrul Riansyah	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	3	98			
Maulana Ahmad Al Marya	3	4	1	3	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	1	4	3	3	3	4	4	4	4	4	102			
Melisa	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	114			
Muh.Fauzan	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	110			
Muh. Takbir	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	102			
Nur Qoyyimah	3	2	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	66			
Nur Rahmah	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	88			
Nurul Ainun Nisya	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	4	100			
Randi	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	77			
Riska Aulia	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	112			
Riski Prtama	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	105			
Saskia Ramadani	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	3	99			

DOKUMENTASI

A. Kelas eksperimen 1 menggunakan *Metode Punishment*



Pengisian angket sebelum pembelajaran dimulai (*Pretest*)



Proses Pembelajaran dengan menggunakan *Metode Punishment*



Pengisian angket setelah proses pembelajaran (*Posttest*)

B. Kelas eksperimen 2 menggunakan *Metode Reward*



Pengisian angket sebelum pembelajaran dimulai (*Pretest*)



Proses pembelajaran dengan menggunakan *Metode Reward*



Pengisian angket setelah proses pembelajaran (*Postest*)



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : ftikiain@gmail.com Website : <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PTXII/2020



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 989.D1/III.3.AU/F/KEP/2022**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan : 1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 305.R/III.3.AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Rahmatullah, M.A.	Kahar, S.Pd.I.,M.Pd.I.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Nurlinda Mustafa

NIM : 190101054

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Perbandingan Penggunaan Permainan Metode *Punishment* dan Metode Reward Terhadap Minat Belajar PAI Kelas VIII di SMPN 35 Sinjai



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : ftkiaim@gmail.com Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PTXII/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
 Pada Tanggal : 25 Oktober 2022 M
 : 29 Rabiul Awal 1444 H

Dekan,


Takdir, S. Pd.L., M. Pd.L.
 NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612

Email: ftikjaim@gmail.com

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Nomor : 195.D1/III.3.AU/F/2023
Lamp : Satu Rangkap
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai 19 Syawal 1444 H
09 Mei 2023M

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah SMP Negeri 35

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nurlinda Mustafa
NIM : 190101054
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

“Perbandingan Penggunaan Metode *Punishment* Dan Metode *Reward* Terhadap Minat Belajar Pai Kelas VIII Di SMP Negeri 35 Sinjai”.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **Di Sekolah SMP Negeri 35 Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SMPN 35 SINJAI**

Jl. Petta Ponggawae No. 54 Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai email : 40315301.sinjaikab@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 802/081/SMPN.35/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Pelaksana Tugas Kepala UPTD SMPN 35 Sinjai
Menerangkan Bahwa :

Nama : Nurlinda Mustafa
Nim : 190101054
Priodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bahwa Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di UPTD SMPN 35 Sinjai Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai pada Tanggal 08 Mei s.d 01 Juni 2023. Berdasarkan Surat Izin Penelitian dari Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Nomor : 195.D1/III.3.AU/F/2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

“ PERBANDINGAN PENGGUNAAN METODE PUNISHMENT DAN METODE REWARD TERHADAP MINAT BELAJAR PAI KELAS VIII DI UPTD SMPN 35 SINJAI “

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 22 Juni 2023
Pit. Kepala UPTD SMPN 35 Sinjai

HASRIWANTI, S.Pd
NIP.19771018 200701 2 010
SP.094/04.155/DP



UIAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN LEMBAGA BAHASA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK

Nomor:205.L4/III.3.AU/A/KET/2023

Lembaga Bahasa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, dengan ini menyatakan bahwa abstrak yang berjudul:

“Perbandingan Penggunaan Metode Punishment dan Metode Reward Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI kelas VIII di SMP Negeri 35 Sinjai”

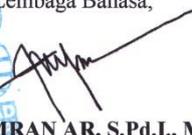
dengan identitas pemilik:

Nama : **NURLINDA MUSTAFA**
 NIM : 190101054
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diterjemahkan dan direvisi oleh LEMBAGA BAHASA Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan dinyatakan LAYAK untuk dipublikasikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 22 Safar 1445 H
 07 September 2023 M

Ketua Lembaga Bahasa,


Dr. AMRAN AR, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NBM: 12301191



Similarity Report ID: oid:30061:44437316

PAPER NAME

SKRIPSI NEW NURLINDA MUSTAFA.doc
x

WORD COUNT

11405 Words

CHARACTER COUNT

71712 Characters

PAGE COUNT

60 Pages

FILE SIZE

137.8KB

SUBMISSION DATE

Oct 7, 2023 8:23 AM GMT+7

REPORT DATE

Oct 7, 2023 8:24 AM GMT+7

● 30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 26% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 23% Submitted Works database



BIODATA PENULIS

Nama : Nurlinda Mustafa
NIM : 190101054
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 19 Oktober 2002
Alamat : Dusun Leppang, Desa Talle, Kec. Sinjai
Selatan, Kab. Sinjai

Riwayat Pendidikan

1. SD/MI : SD 134 Leppang
2. SMP/MTS : SMP 23 Sinjai
3. SMA/MAN : SMA 12 Sinjai
4. S1 : UIAD Sinjai

Handphone : 085395744041

Email : nurlindahmustafa3@gmail.com

Nama Orang Tua

1. Ayah : Mustafa
2. Ibu : Nahria