

PENGARUH METODE *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus Di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang)

Amirudin*,
Acep Nurlaeli , Iqbal Amar Muzaki

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

*E-mail: amirudin.staff.unsika.ac.id

Abstract. *One method considered to be able to improve student learning outcomes is to use the method of reward and punishment. This study aims to show the reality of the use of Reward and Punishment Methods at SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar, to show the reality of student learning outcomes at SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar, and to show the effect of the Reward and Punishment method at SDIT Tahfizh Qur ' an al-Jabar. The research method is quantitative with statistical analysis using t-test analysis. The results obtained by the use of the Reward and Punishment method at SDIT Tahfizh Al-Jabar obtained 3.84 results (94%). The reality of student learning outcomes at SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar by combining the average pre-test and post-test scores obtained an average value of 76.75 (76.75%). There is an effect of the Reward and Punishment method on student learning outcomes at SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar with the acquisition of tcount of 29.82 and ttable of 2.045.*

Keywords: *Method of Islamic Education, Reward and Punishment, Islamic Religion Education*

Abstrak. *Salah satu metode yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode reward and punishment. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas penggunaan Metode Reward And Punishment di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar, untuk mengetahui realitas hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar, dan untuk mengetahui pengaruh metode Reward And Punishment di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. Metode penelitian adalah kuantitatif dengan analisis statistik menggunakan analisis uji-t. Hasil penelitian yang diperoleh penggunaan metode Reward And Punishment di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar diperoleh hasil 3,84 (94%). Realitas hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar dengan menggabungkan rata-rata nilai pre test dan post test diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,75 (76,75%). Terdapat pengaruh metode Reward And Punishment terhadap hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar dengan perolehan nilai thitung sebesar 29,82 dan ttable sebesar 2,045.*

Kata kunci: *Metode PAI, Reward and Punishment, Pendidikan Agama Islam*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah serangkaian kegiatan interaksi antara manusia dewasa dan siswa yang dilakukan dengan tatap muka atau dengan menggunakan media untuk memberikan bantuan kepada pengembangan siswa secara keseluruhan. (Amirudin & Muzaki, 2019: 279) Kualitas pendidikan dapat dicapai jika proses pengajaran secara efektif, berlangsung secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Amirudin & Muzaki, 2019). Hal itu diupayakan guna menunjang proses pembelajaran siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun, dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanyadituntut keaktifannya saja tapi juga kreativitasnya, karena kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas dipandang sebuah proses mental. (Effendi, 2016: 284). Tentu saja ini berkaitan dengan kecerdasan anak yang notabene tidak hanya diukur melalui ukuran IQ saja, karena setiap anak memiliki kecerdasan yang multiple, yakni kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional-sosial dan kecerdasan spiritual. Selain itu, untuk menjadi seorang yang sukses, tidak hanya membutuhkan intelegensia yang tinggi, tapi juga kecerdasan emosi yang tidak hanya berorientasi pada hubungan antar manusia tapi juga didasarkan pada hubungan manusia dengan Tuhannya (Budianto et al., 2020: 488)

Guru sebagai pendidik harus pintar-pintar dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa salah satunya yaitu dalam memilih metode pembelajaran agar siswa mampu menerima semua pelajaran yang guru sampaikan. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Maesaroh, dkk.: 2018).

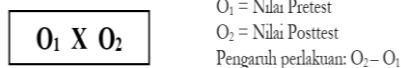
Tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga akan berpengaruh terhadap mutu pendidikan dan dapat berfungsi secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Upaya lain yang mesti dilakukan adalah dengan tetap memegang prinsip pengembangan sumber belajar berbasis peserta didik. Hadari Nawawi menyatakan bahwa Prinsip umum dalam pengembangan sumber belajar berbasis peserta didik adalah efektifitas dan efisiensi. Prinsip efektifitas mengarah pada upaya pengembangan yang menghasilkan penghematan waktu, sedangkan efisiensi mengarah pada kemudahan teknis. Dengan kata lain prinsip pengembangan ini adalah mengarah kepada terciptanya sumber belajar yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. (Jailani, 2017: 176) Metode yang dapat digunakan untuk lebih mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah metode *reward and punishment*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dalam melaksanakan penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. (Sugiyono, 2013: 72). Pelaksanaan penelitian ini sendiri bertujuan untuk menyelidiki pengaruh *metode reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* dapat diketahui melalui muncul atau tidak munculnya perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *reward and punishment*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain atau rancangan *Pre-Experimental Design* dengan teknik penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. (Sugiyono, 2017: 74)

One Group Pretest-Posttest Design dapat digambarkan sebagai berikut:



Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. (Sugiyono, 2017: 80)

Populasi

Dalam penelitian ini penulis akan mengambil populasi di SDIT Tahfiz Qur'an Al-Jabar Karawang yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *reward and punishment*.

Sampel

Berkenaan dengan sampel yang akan diteliti jika jumlah subjek besar, maka sampel yang dapat diambil 10%-15%, 20%-25% atau lebih. (Suharsimi Arikunto, 2006: 134). Karena populasi yang diteliti oleh peneliti berjumlah 304 siswa, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil 10% dari 304 yaitu 30 sampel.

Reward

Reward memiliki pengertian sebagai pemberian hadiah karena memenangkan suatu perlombaan. Pemberian dalam bentuk kenang-kenangan, penghormatan,

penghargaan, tanda kenang-kenangan mengenai suatu perpisahan atau cendera mata. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, setelah berhasil mencapai suatu tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target (Aris Shoimin, 2014: 157). Dapat dikatakan bahwa *reward* (ganjaran) disamping merupakan alat pendidikan *represif* yang menyenangkan, *reward* (ganjaran) juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik lagi.

Macam-macam *Reward* Menurut Adrian Gotik dan Chestar (Kompri, 2016: 306–307) ada beberapa bentuk *reward* yaitu:

1. Memberikan ucapan terima kasih.
2. Memberikan senyuman.
3. Tau namanya/memanggil namanya.
4. Memuji hasil karyanya.
5. Meminta pendapat dari anak.

Menurut Ricard Denny (Kompri, 2016: 304–305) bentuk-bentuk *reward* yaitu:

1. Kesenangan, yaitu melakukan sesuatu untuk kesenangan semata atau dengan kata lain benar-benar puas atau senang dalam bekerja. Tentu berkaitan dengan kondisi kondusif sehingga merasa enjoy dengan pekerjaan yang sedang ditekuninya. Seorang anak tentu ingin merasakan tempat yang kondusif setelah melakukan sesuatu yang diperintahkan kepadanya dan akan selalu mendukung terciptanya suasana yang demikian.
2. Pengakuan, ini adalah insentif yang paling kuat untuk memotivasi dalam bentuknya yang paling sederhana, seperti ucapan terima kasih. Ucapan terima kasih dimaksudkan dapat diucapkan dihadapan umum agar dapat didengar oleh kawan-kawannya. Semua orang barang kali tahu perjuangan panjang yang harus dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengakuan betapa banyak orang yang bersedia menjadi

donator suatu kegiatan social hanya agar dia mendapatkan pengakuan dari khalayak umum. Dan boleh dibilang bahwa donator-donatur dalam jumlah besar amat jarang yang tidak disebutkan namanya.

3. Insentif, yang hemat biaya, yaitu pemberian suatu tanda jasa berupa penghargaan konkrit seperti sertifikat, piagam, piala atau tropi penghargaan. Dalam hal ini seorang guru atau orang tua seharusnya memperhatikan sertifikat atau bentuk tanda lainnya untuk menghargai seorang anak yang sudah bersikap kooperatif.
4. Mengingat namanya, tidak semua manusia dianugerahi ingatan yang kuat, tetapi sedikit perencanaan dan persiapan mungkin dengan mengabsensi anak mungkin bagi guru dapat mengurangi keterlupaannya. Seorang anak akan merasa dihargai dengan menyebut namanya dengan sebutan yang ia senangi, dan seorang anak akan merasa kurang dapat perhatian jika gurunya tidak menyebutkan namanya.

Punishment

Punishment diartikan hukuman atau sangksi biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada di sekolah (Kompri, 2016: 291). *Punishment* (hukuman) juga diartikan sebagai salah satu bentuk *reinforcement* negatif yang menjadi alat motivasi jika diberikan secara tepat dan bijak sesuai dengan prinsip-prinsip pemberian hukuman (Sardiman, 2011: 94).

Menurut Charles Shcafer (Kompri, 2016: 310) macam-macam *punishment* yaitu:

1. Membuat anak melakukan sesuatu yang tidak disukainya. Disamping melakukan kerja tambahan yang berhubungan dengan perbuatan salahnya, dapat juga menyuruhnya

melakukan ganti rugi yang bertujuan untuk mengarahkan perhatiannya kepada keadaan yang buruk atau yang menyedihkan dari korban akibat perbuatan salahnya. Dengan ganti rugi bertujuan untuk mengajarkan dan menyadarkan anak akan akibat yang timbul dari perbuatannya.

2. Deprivasi (pencabutan atau pembatalan). Hal ini dapat berbentuk:
 - a. Kehilangan hak istimewa atau pencabutan terhadap haknya seperti kehilangan hak untuk menonton televisi, tidak mendapatkan uang saku seperti biasa.
 - b. Dikeluarkan dari ruangan untuk sementara karena mengganggu temannya dalam belajar.
3. Menimpakan kesakitan baik berbentuk kejiwaan ataupun jasmani seperti menjewer, mencubit, perkataan yang bernada marah dll.

Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku. Dalam arti yang luas perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat keefektifan dan keefisienan dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. (Nana Sudjana, 2016: 3)

Hasil belajar (Dimyati & Mudjiono, 2006: 3–4) diartikan suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi

guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Purwanto, 2010: 42)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan penilaian proses belajar saling berkaitan. Dua-duanya membantu guru, siswa dan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan. Karena hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil dari proses kegiatan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Realitas Penggunaan Metode *Reward And Punishment* Di SDIT Tahfiz Qur'an Al-Jabar

Untuk mengetahui realitas kegiatan metode reward and punishment maka peneliti mengajukan 20 item angket kepada 30 orang siswa di kelas IVA SDIT Tahfiz Qur'an Al-Jabar sebagai sampelnya. Adapun indikator yang dijadikan tolak ukur dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Cara guru menggunakan metode *reward and punishment*.

No	Indikator pertanyaan
1	Guru memberikan materi sambil memberikan pertanyaan. Yang bisa menjawab pertanyaan diberikan reward pujian "kamu pintar, baik, bagus, rajin, hebat",

	acungan jempol atau senyuman.
2	Guru memberikan punishment kepada siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi.

Cara guru memberikan *reward*.

No	Indikator pertanyaan/ pernyataan
3	Yang bertanya dikatakan "pertanyaan yang bagus"
4	Mengacungkan jempol bagi yang bertanya
5	Guru memberikan senyuman ketika ada yang bisa mengerjakan soal.
6	Guru memberikan pujian perbaikan ketika ada yang salah dalam menjawab soal
7	Guru memberikan pensil, penghapus dan serutan sebagai hadiah

Cara guru memberikan *punishment*

No	Indikator pertanyaan/ pernyataan
8	Guru memberikan hukuman berupa hafalan juz a'mma surat al-ikhlas di depan kelas untuk siswa yang nakal atau menjahili temannya di dalam kelas.
9	Guru memberikan teguran ringan ketika ada anak yang berbicara ketika guru menyampaikan materi
10	Guru memberikan ekspresi cemberut ketika ada anak yang nakal.
11	Guru memberikan hukuman dengan tidak melakukan kekerasan.

Persepsi siswa terhadap *reward and punishment*.

No	Indikator pertanyaan/ pernyataan
12	Dengan menggunakan metode

	reward and punishment saya belajar dengan semangat
13	Saya suka menerima pujian dari guru “kamu pintar, kamu baik, kamu hebat, kamu rajin”
14	Jika teman saya senang mendapatkan hadiah alat-alat tulis, maka saya juga akan senang mendapatkan hadiah.
15	Dengan metode reward and punishment saya menjadi senang mengikuti pelajaran PAI di kelas
16	Dengan adanya metode reward and punishment saya menjadi lebih rajin mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket.
17	Dengan metode reward and punishment saya menjadi lebih fokus dalam belajar PAI
18	pernyataan negatif yaitu Saya tidak senang membaca surat al-ikhlas di depan kelas
19	pernyataan negatif yaitu Saya tidak senang kalau bu guru cemberut atau marah.
20	pernyataan negatif yaitu Saya tidak senang membaca surat al-ikhlas di depan kelas

Dari keseluruhan indikator didapat nilai rata-rata yaitu $4,15+3,73+4,23+3,25= 14,36/4= 3,84$. Nilai tersebut termasuk kategori tinggi karena berada pada rentang interval 3,40-4,19 Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *reward and punishment* bernilai baik dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDIT Tahfiz Qur'an Al-Jabar, dan jika nilainya dipersentasikan sebesar $(3,84/4) \times 100\% = 96\%$.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui realitas penggunaan metode *Reward And Punishment* di dapat dengan empat indikator, yaitu cara guru menggunakan metode *reward and punishment*, Cara guru memberikan *reward*, Cara guru memberikan *punishment* dan

Presepsi siswa terhadap *reward and punishment*. Indikator pertama yaitu cara guru menggunakan metode *reward and punishment* diperoleh nilai sebesar 4,14 yang termasuk kategori tinggi. Pada pelaksanaannya dalam menggunakan *reward* guru memberikan *reward* kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan, bersikap baik di dalam kelas serta aktif dikelas untuk mengajukan pertanyaan. Sedangkan penggunaan *punishment* ditujukan untuk siswa yang berbuat gaduh di dalam kelas, mengganggu temannya dan tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi.

Indikator yang kedua yaitu cara guru memberikan *reward* memperoleh nilai 3,73 yang termasuk kategori tinggi. Pada pelaksanaannya guru memberikan *reward* berupa pujian. Seorang guru yang sukses hendaknya memberi pujian kepada siswanya ketika ia melihat tanda yang baik pada perilaku siswanya. Misalnya ketika ada seorang murid yang telah memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Selain berupa ujian *reward* juga diberikan dalam bentuk pemberian hadiah. Seorang guru hendaknya merespons apa yang disukai seorang anak. Ia harus bisa memberikan hadiah-hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat. Misalnya kepada siswa yang rajin, berakhlak mulia dan lain sebagainya.

Indikator ketiga yaitu cara guru memberikan *Punishment* diperoleh nilai 4,23 yang termasuk kategori tinggi. Pada pelaksanaannya guru memberikan *punishment* berupa hukuman dengan perbuatan yaitu menghafal surat-surat pendek dan hukuman dengan stimulasi fisik yang tidak menyenangkan berupa muka cemberut. Hukuman biasanya juga masuk sebagai salah satu cara memotivasi siswa dalam belajar karena seseorang akan belajar atau berperilaku dengan baik apabila disudutkan pada sebuah situasi dimana dia hanya bisa memilih belajar/berperilaku baik ataukah dihukum. Indikator yang keempat yaitu

persepsi siswa terhadap *reward and punishment* diperoleh skor sebesar 3,25 yang termasuk kategori cukup. Pada pelaksanaannya siswa merasa cukup dengan penggunaan dan pemberian metode *reward and punishment*.

Berdasarkan nilai keseluruhan diperoleh realitas penggunaan metode *reward and punishment* yaitu sebesar 3,84 yang termasuk kategori tinggi, dan jika dipersenkan diperoleh nilai 96% artinya realitas penggunaan metode *reward and punishment* yang dilakukan 4% masih dipengaruhi oleh variabel lain.

Berdasarkan wawancara dengan bapak kepala sekolah SDIT Tahfidz Qur'an Al Jabar bahwa di sekolah ini sebelum ada penelitian sudah menggunakan metode *reward and punishment*. *Reward* diberikan bagi siswa yang berprestasi dan diberikan *punishment* apabila melanggar tata tertib sekolah. Saya juga menyuruh kepada guru-guru untuk menggunakan metode *reward and punishment* dalam kegiatan belajar mengajar. Mereka memberikan *reward* berupa permen, snake, alat tulis pujian dll. Sedangkan untuk *punishment* kami menerapkan hukuman surat pendek, memukul mulut sendiri apabila berkata kasar atau jorok dan lain-lain.

Harapannya mengenai metode *reward and punishment* yaitu berharap metode ini selalu digunakan di sekolah SDIT Tahfidz Qur'an Al-Jabar. Karena metode ini sangat cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar. Karena anak kecil sangat suka apabila mereka mendapatkan hadiah sehingga termotivasi untuk sekolah, dan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Kemudian metode ini juga mengajarkan kepada anak bahwa apabila kita berbuat baik maka kita akan mendapatkan kebaikan dan apabila kita berbuat salah maka kita akan mendapatkan hukuman.

Realitas Hasil Belajar

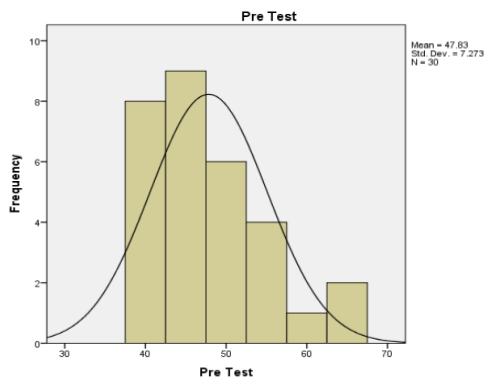
Data hasil penelitian berupa hasil belajar yaitu pre test (X_1) dan post test (X_2) sebagai akibat dari perlakuan penelitian, yaitu penggunaan metode *reward and punishment* (Y). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif, untuk mengukur tendensi sentral dan tendensi penyebaran data dari kelompok perlakuan. Perhitungan data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan program olah data yaitu "SPSS versi 21.0". Rekapitulasi hasil perhitungan statistik deskriptif nilai hasil belajar materi rendah hati dan prilaku hemat dapat dilihat pada tabel 4.24

**Tabel
Rangkuman Deskripsi Data**

Statistics			
		Pre test	Post test
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		47.83	81.67
Median		45.00	82.50
Mode		45	85
Std. Deviation		7.273	6.865
Minimum		40	60
Maximum		65	95
Sum		1435	2450

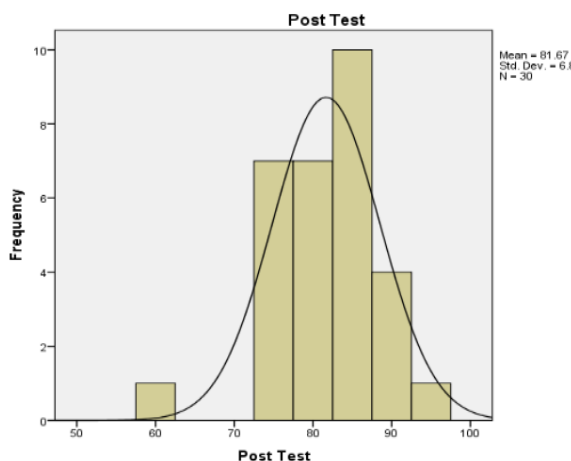
Berdasarkan tabel 4.24 di atas sampel penelitiannya adalah 30 orang siswa. Dengan perolehan mean (rata-rata) pada pre test sebesar 47,83 dan post tes sebesar 81,67. Median (nilai tengah) pada pre test 45,00 dan post tes 82, 50. Mode (nilai yang sering muncul) pre test 45 dan post test 85. Std Deviasi pre test 7,273 dan post test 6,865. Minimum pre test 40 dan post tes 60. Maximum pretest 65 dan post test 95. Adapun histogram dari nilai pre test dan post test adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1 Histogram Pre Tes



Sedangkan untuk histogram post tes yaitu :

Gambar 4.2 Histogram Post Test



Untuk mengetahui realitas hasil belajar menggunakan rata-rata nilai pre test dan hasil post tes. Untuk membuat skala penilaiannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(100 - \text{KKM}) : 3 = \text{Panjang Interval}$$

Adapun di sekolah yang menjadi tempat penelitian besarnya KKM PAI adalah 73, dengan demikian panjang interval penilaiannya yaitu:

$$(100 - 73) : 3 = 9$$

Berdasarkan panjang interval tersebut kriteria penilaian untuk penilaian pengetahuan sebagai berikut:

- A (Sangat Baik) = 92-100
- B (Baik) = 82-91

C (Cukup) = 73-81

D (Kurang) = ≤ 72

Pada penelitian ini diperoleh nilai rata-rata post test 81,67 dan nilai rata-rata pre test 47,83 Sehingga diperoleh nilai rata-rata dari kedua nilai tersebut adalah 76,75 yang berdasarkan acuan kriteria penilaian di atas termasuk kategori cukup dan kalau dipersentasikan sebesar $(76,75/100) \times 100 \% = 76,75 \%$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai hasil belajar dari rata-rata nilai pre test dan post tes sebesar 76,75 yang termasuk kategori cukup baik karena berada pada interval 73-81. Perolehan nilai tersebut dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor jasmaniah seperti kesehatan, cacat tubuh, psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat bakat, motivasi, kematangan, kesiapan. Selanjutnya adalah faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, masyarakat. Factor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. Factor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, tugas rumah. Factor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru PAI di sekolah yang diteliti bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode *reward and punishment* rendah, namun tidak terlalu rendah juga. Kemudian setelah menggunakan metode *reward and punishment* nilai siswa di atas nilai KKM. Karena mereka merasa bersemangat/termotivasi dengan hadiah yang diberikan oleh guru.

Pengaruh Metode *Reward And Punishment* di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar

Berdasarkan dari perhitungan di atas didapat t_{hitung} sebesar = 29,82 dan t_{tabel} : $\alpha = 0,05$ dan $db = n-1 = 30 - 1 = 29$ yaitu 2,045. Maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ menunjukkan adanya pengaruh metode *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. Hal ini sesuai dengan pembahasan pada BAB II bahwa metode *reward* memiliki banyak kelebihan, yaitu memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif dan dapat menjadi pendorong bagi anak-anak didik lainnya untuk mengikuti yang telah memperoleh pujian dari guru-gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun atau pun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik. Proses ini sangat besar kontribusinya dalam memperlancar pencapaian tujuan pendidikan.

Melihat kelebihan *reward* di atas, maka *reward* sangat perlu diadakan karena dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa terutama dalam peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu *Punishment* atau hukuman juga memiliki kelebihan yaitu *Punishment* akan menjadikan perbaikan-perbaikan terhadap kesalahan murid, Murid tidak lagi melakukan kesalahan yang sama, merasakan perbuatannya sehingga ia akan menghormati dirinya. *Punishment* sebagai bentuk penguatan yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bias menjadi alat motivasi bagi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan kelebihan dari metode *reward and punishment* maka proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan. Dengan demikian, hal ini akan berpengaruh kepada motivasi dan

hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Sebab dengan metode *reward and punishment*, akan menambah gairah belajar siswa sehingga dalam setiap pembelajaran yang dilakukan, situasinya akan penuh motivasi dan dampaknya kepada hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan.

Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan guru PAI di sekolah yang diteliti menyatakan bahwa dengan metode *reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena mereka menjadi lebih bersemangat dalam belajar sehingga nilai mereka pun meningkat. Karna dalam pemberian *reward* ini saya memberikan syarat siapa yang dapat nilai bagus saya kasih *reward*. Dengan demikian anakpun mempunyai semangat untuk mendapatkan nilai tinggi. Sedangkan untuk *punishment* saya menggunakan untuk anak-anak yang kurang baik di dalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diungkap dan ditunjang dengan hasil analisis statistik, maka hasil penelitian dengan judul : "Pengaruh Metode *Reward And Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam"(Studi Kasus Di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang) dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Realitas penggunaan metode *Reward And Punishment* di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar berdasarkan perhitungan keseluruhan nilai rata-rata perindikator diperoleh hasil 3,84 (96%). Nilai tersebut termasuk kategori tinggi karena berada pada interval 3,40-4,19. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *reward and punishment* adalah baik.
2. Realitas hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar dengan menggabungkan rata-rata nilai pre

test dan post test diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,75 (76,75%). Nilai tersebut termasuk kategori cukup baik. Karena berada pada interval 73-81.

Terdapat pengaruh metode *Reward And Punishment* terhadap hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 29,82 dan t_{tabel} sebesar 2,045. Maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ menunjukkan adanya pengaruh metode *reward and punishment* terhadap hasil belajar siswa di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar.

REFERENSI

- Amirudin, A., & Muzaki, I. (2019a). Rendering Learning Approach With Islamic Religious Education Subjects and Students Accounting XI Relationship with Management and Business. <https://doi.org/10.4108/eai.17-10-2019.2289728>
- Amirudin, A., & Muzaki, I. A. (2019b). Life Skill Education and It'S Implementation in Study Programs Islamic Religious Education. *Jurnal Tarbiyah*, 26(2), 278–293. <https://doi.org/10.30829/tar.v26i2.485>
- Aris Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budianto, A., Amirudin, & Muzaki, I. A. (2020). Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual, Emosional, Sosial dan Intelektual Siswa di Sekolah Menengah Pertama (Penelitian di Kelas VIII SMP Islam Telukjambe). *Jurnal Wabana Karya Ilmiah*, 4(1), 487–497.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, M. (2016). Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Nadwa*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.21580/nw.2013.7.2.563>
- Jailani, M. sahran. (2017). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)). *Nadwa*, 10(2), 175. <https://doi.org/10.21580/nw.2016.10.2.1284>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maesaroh, S., Abdussalam, A., & Surahman, C. EFEKTIVITAS METODE USWAH HASANAH DALAM PROSES PEMBELAJARAN PAI (Studi Eksperimen di SMPN 29 Bandung). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(2), 123-136.
- Nana Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.