

Pengaruh Jenis *Reward* dan *Punishment* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Anisa Nur Rosidah¹, Ari Wibowo²

¹ UIN Raden Mas Said Surakarta

² UIN Raden Mas Said Surakarta

Info Artikel:

Diterima 1 April 2022

Direvisi 12 April 2022

Dipublikasikan 30 Mei 2022

Kata Kunci:

Reward

Punishment

Minat belajar siswa

SKI

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh jenis *reward* terhadap minat belajar, mengetahui pengaruh bentuk *punishment* terhadap minat belajar, dan mengetahui interaksi antara jenis *reward* dan bentuk *punishment* dalam mempengaruhi minat belajar SKI pada siswa kelas VII di MTs N 3 Boyolali. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen. Pengumpulan data menggunakan metode angket yang diisi oleh 150 siswa dan observasi di kelas. Hasil uji validitas dan validitas menggunakan rumus *product moment*. Uji reliabilitas tes minat belajar menggunakan teknik belah dua. Uji analisis data menggunakan mean, median, modus, standar deviasi dan diagram kotak garis. Uji hipotesis menggunakan anava dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh jenis *reward* terhadap pada minat belajar dengan nilai sig. sebesar 0,000, ada pengaruh bentuk *punishment* terhadap minat belajar dengan nilai sig. sebesar 0,000, serta tidak terdapat interaksi antara jenis *reward* dan bentuk *punishment* dalam mempengaruhi minat belajar pada taraf 5%, sedangkan pada taraf 10% terdapat interaksi antara jenis *reward* dan bentuk *punishment* dalam mempengaruhi minat belajar SKI siswa kelas VII di MTs N 3 Boyolali dengan nilai sig. sebesar 0,073. Penjelasan terdapatnya interaksi adalah sebagai berikut: bentuk *punishment* teguran jika dikombinasikan dengan *reward* hadiah dan pujian dapat meningkatkan minat belajar, begitu juga dengan *punishment* konsekuensi logis dikombinasikan dengan *reward* hadiah. Akan tetapi jika *reward* pujian dikombinasikan dengan *punishment* konsekuensi logis minat belajar rendah. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa jika *punishment* teguran dikombinasikan dengan *reward* hadiah dan pujian maka minat belajar siswa tinggi, begitu pula dengan *punishment* konsekuensi logis dikombinasikan dengan *reward* hadiah. Akan tetapi jika *reward* pujian dikombinasikan dengan *punishment* konsekuensi logis maka minat belajar SKI siswa rendah.

Keywords:

Reward

Punishment

Student interest in learning

SKI

ABSTRACT

The purpose of this study namely to determine the effect of the type of reward on interest, determine the effect of the form of punishment on interest, and the interaction between the type of reward and the form of punishment in influencing interest in learning SKI at First grade students of MTs N 3 Boyolali. The research method used is a quantitative experimental. Collecting data using a questionnaire method filled by 150 students and observations in class. The results of the validity and validity test use the product moment formula. The reliability test of the interest in learning uses the halving technique. The data analysis test uses the mean, median, mode, standard deviation and box-line diagram. Hypothesis testing using two-way ANOVA. The results showed that there was an effect of the type of reward on interest in learning with the value of sig. of 0.000, there is an effect of the form of punishment on interest in learning with a value of sig. of 0.000, and there is no interaction between the type of reward and the form of punishment in influencing interest in learning at the 5% level, while at the 10% level there is an interaction between the type of reward and the form of punishment in influencing interest in learning SKI at First grade students of MTs N 3 Boyolali with a score of sig. of 0.073. The explanation for the interaction is as follows: the form of punishment of reprimand when combined with rewards and praise can increase interest in learning, as well as punishment with logical consequences combined with reward rewards. However, if the reward of praise is combined with punishment,

the logical consequence of learning interest is low. So it can be concluded that if the punishment of reprimand is combined with the reward of gifts and praise, the student's interest in learning is high, as well as the punishment of logical consequences combined with the reward of gifts. However, if the reward of praise is combined with punishment of logical consequences, the students' interest in learning SKI is low.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Anisa Nur Rosidah, Ari Wibowo
Email: anurosidah286@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada dasarnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang hanya mengandung teori. Teori yang terdapat dalam SKI merupakan catatan sejarah tentang kebudayaan Islam dari zaman Rasulullah SAW, kisah para Nabi bahkan sampai sejarah Islam masuk ke Indonesia sendiri. Mata pelajaran SKI ini sebenarnya penting untuk siswa sehingga mereka bisa mengetahui sejarah-sejarah yang ada di Islam itu sendiri. Akan tetapi siswa zaman sekarang jarang tertarik untuk mempelajari SKI dikarenakan isinya hanya teori-teori saja yang kurang menarik untuk di pelajari. Selain itu metode guru dalam menyampaikan pembelajaran SKI yang kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah akan membuat siswa bosan dan jenuh. Hal ini menimbulkan kurangnya minat siswa dalam mempelajari SKI.

Menurut Baharuddin dan Wahyuni dalam bukunya yang berjudul "Teori Belajar dan Pembelajaran" minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.¹ Membuat rangkuman dengan menarik bisa menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang dirangkum tersebut. Tak hanya itu saja, memilih jurusan sesuai dengan keinginannya juga bisa membuat siswa bersemangat dalam belajar.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Anak yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Kebutuhan anak dalam belajar akan timbul dari minat yang dia beri perhatian, senang dan yang lainnya. Minat timbul tidak spontan, melainkan adanya dorongan yang membuat seseorang senang karena adanya perhatian yang lebih seperti belajar, olahraga atau aktivitas lainnya.

Pembelajaran di kelas yang menarik juga bisa menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan interaksi guru dan siswa yang baik. Guru yang menyampaikan materinya dengan menarik dan baik dapat membangkitkan minat belajar siswa. Menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan materi dan situasi atau kondisi kelas juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa, dikarenakan pembelajaran yang menarik dan tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Penggunaan metode yang bervariasi serta sesuai dengan kondisi kelas akan menimbulkan minat siswa untuk belajar dengan giat dan sungguh-sungguh. Sebaliknya jika guru menggunakan metode yang tidak menarik akan menimbulkan kebosanan sehingga siswa tidak berminat untuk mempelajari materi yang guru sampaikan.

Akan tetapi kenyataannya minat belajar siswa dalam pelajaran SKI masih terbilang rendah. Seperti halnya siswa kelas VII di MTs N 3 Boyolali jika diberi pelajaran khususnya SKI tidak ada minat untuk memperhatikan. Siswa disana banyak yang mengobrol dengan teman sebangkunya dan bahkan mengerjakan kegiatan lain di luar pembelajaran SKI. Serta dalam pembelajaran SKI, guru masih menggunakan cara yang monoton yaitu dengan cara metode ceramah di depan kelas. Sehingga siswa tidak tertarik untuk memperhatikan dan mempunyai minat belajar pada pembelajaran SKI (Observasi awal bulan April 2018).

Menurut Syaiful belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.² Belajar sangat penting untuk kita agar bisa mengetahui mana yang benar dan mana yang salah, mana yang baik dan mana yang tidak baik. Sebagaimana firman Allah yang artinya

¹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), hal. 29.

² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta: 2015), hal. 13.

: 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Q.S. al-Alaq : 1-5)

Syaikh Imam menjelaskan bahwa Allah menyuruh umat manusia untuk membaca dengan menyebut nama Allah, yakni dengan menyebut *bismillah*. Pada ayat kedua menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari segumpal darah. Sedangkan pada ayat ketiga Allah menegaskan kembali untuk membaca. Kemudian pada ayat selanjutnya Allah mengingatkan kepada manusia akan fadhilah ilmu menulis, karena di dalam ilmu penulisan terdapat hikmah dan manfaat yang besar, yang tidak dapat dihasilkan kecuali melalui penulisan, ilmu-ilmupun tidak dapat diterbutkan kecuali dengan penulisan, begitupun dengan hukum-hukum yang mengikat manusia agar selalu berjalan di jalur yang benar. Sedangkan ayat kelima Allah mengajarkan kepada Nabi Adam tentang apa yang tidak diketahuinya dengan berbagai macam bahasa

Belajar memiliki dua faktor, yaitu faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* meliputi faktor fisiologis meliputi keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu. Sedangkan Faktor psikologis meliputi minat, motivasi, inteligensi, memori dan emosi. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor sosial dan faktor non sosial. Faktor sosial meliputi orang tua, guru dan teman-teman atau orang yang ada disekitarnya. Faktor non sosial meliputi keadaan udara, suhu dan cuaca, waktu, tempat dan alat-alat atau perlengkapan belajar.³

Pemberian *Reward* dan *punishment* ini adalah suatu cara yang dilakukan guru dalam membangun minat siswa untuk belajar. Metode ini sangat sering digunakan guru dikarenakan metode ini dianggap sangat efektif dalam mengatasi siswa yang tidak memperhatikan guru ketika penyampaian materinya di kelas. Seperti halnya Wasty Soemanto menjelaskan bahwa *reward* dan *punishment* dapat digunakan untuk memperkuat respon positif atau respon negatif.⁴

Reward sendiri adalah pemberian hadiah dari guru terhadap siswa yang berprestasi. Seperti yang dijelaskan oleh Sadirman A.M *reward* sebagai metode pembelajaran akan sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik.⁵ Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa ganjaran adalah 1. Hadiah (sebagai pembalas jasa); 2. Hukuman: balasan. Dari definisi ini dapat dipahami bahwa ganjaran dalam bahasa Indonesia bisa dipakai untuk balasan yang baik maupun balasan yang buruk.⁶ Dalam penerapan metode ini guru dituntut untuk lebih bijak dalam memberikan *reward* ataupun *punishment*. Pemberian *reward* ataupun *punishment* tidak boleh hanya asal saja. Pemberian *reward* ataupun *punishment* harus mempunyai nilai positif untuk siswa tersebut.

Akan tetapi, tidak semua siswa menerima metode yang digunakan oleh guru tersebut. Tidak jarang siswa semakin ramai di kelas dan tidak peduli guru tersebut menyampaikan materinya. Seperti yang terjadi di MTs N 3 Boyolali. Disana siswanya kurang ada minat untuk belajar SKI dikarenakan guru yang mengampu pembelajaran tersebut kurang mengembangkan metode yang digunakan saat pembelajaran SKI berlangsung. Berdasarkan masalah di atas pada skripsi ini dikaji pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa kelas VII MTs N 3 Boyolali.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen yang memiliki arti metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain terhadap kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 107).⁷ Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Desain Factorial*.

Analisis Unit

Penelitian ini menggunakan analisis unit mean, median, modus standar deviasi dan diagram kotak garis. Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut.⁸ Mean sering disebut juga dengan rata-rata dari data yang diperoleh. Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya.⁹ Modus merupakan teknik penjelasan

³ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada: 2014), hal. 58-61.

⁴ Navil Alfarisi Abbas, dkk, *Pengaruh Metode Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS*, (2017), hal. 3.

⁵ Ni Kadek Sujiantari. "Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VII Tahun Ajaran 2015/2016)". *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, Vol. 7 No. 2, 2016, hal. 3.

⁶ Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers: 2002), hal. 125.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta: 2015), hal. 107.

⁸ *Ibid.*, hal. 49.

⁹ *Ibid.*, hal. 48.

kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer atau yang sering muncul dalam kelompok tersebut.¹⁰ Dengan kata lain modus merupakan nilai yang mempunyai frekuensi paling banyak. Standar deviasi adalah suatu pengukuran untuk mengetahui seberapa penyimpangan sebuah distribusi data. Diagram kotak garis merupakan diagram yang menyajikan nilai minimum, kuartil bawah, median, kuartil atas, nilai maksimum, dan jangkauan (range) dari suatu data.

Uji Prasyarat

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat uji normalitas, uji homogenitas variansi, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran suatu variabel acak berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Pengujian data normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Uji homogenitas variansi digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi homogen atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan anava dua jalan (*Anova Two Way*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi

Penelitian ini berusaha untuk mencari efektivitas dan interaksi dari *reward* dan *punishment* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Adapun hasil dari perhitungan analisis unit sebagai berikut:

Tabel 4.1
Tabel Analisis Unit

Jenis	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi
Hadiah dan Teguran	134,82	134,00	134,00	8,66
Pujian dan Teguran	127,05	127,00	124,00	6,57
Hadiah dan Konsekuensi Logis	134,29	134,00	133,00	7,04
Pujian dan Konsekuensi Logis	131,80	133,00	134,00	7,67

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa penyebaran data minat belajar SKI terbesar yaitu 8,66 pada hadiah dan teguran, sedangkan penyebaran data minat belajar SKI terkecil yaitu 6,57. *Reward* hadiah dan *punishment* teguran memiliki nilai mean sebesar 134,82. Median sebesar 134,00 yang menunjukkan nilai tengah. Modus sebesar 134,00 yang menunjukkan nilai yang terbanyak. *Reward* pujian dan *punishment* teguran memiliki nilai mean sebesar 127,05. Median sebesar 127,00 yang menunjukkan nilai tengah. Modus sebesar 124,00 yang menunjukkan nilai yang terbanyak. *Reward* hadiah dan *punishment* konsekuensi logis memiliki nilai mean sebesar 134,29. Median sebesar 134,00 yang menunjukkan nilai tengah. Modus sebesar 133,00 yang menunjukkan nilai yang terbanyak. *Reward* pujian dan *punishment* konsekuensi logis memiliki nilai mean sebesar 131,80. Median sebesar 133,00 yang menunjukkan nilai tengah. Modus sebesar 134,00 yang menunjukkan nilai yang terbanyak.

Jenis Reward Hadiah dan Bentuk Punishment Teguran

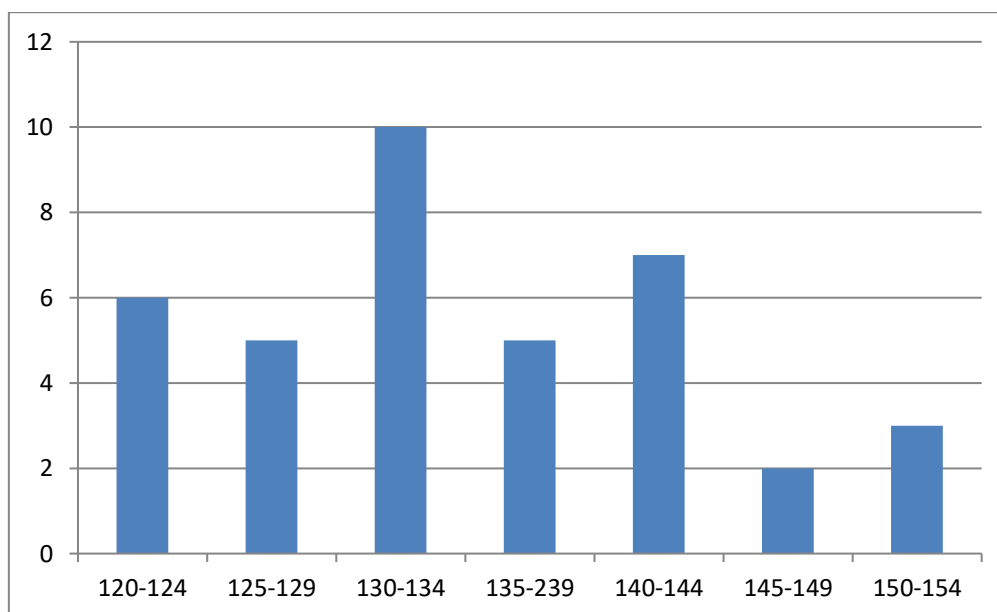
Data hasil penyebaran angket siswa kelas VII C MTs Negeri 3 Boyolali sebagai berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Responden Jenis Reward Hadiah dan Bentuk Punishment Teguran

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
120-124	6	15,7%
125-129	5	13,2%
130-134	10	26,3%
135-139	5	13,2%
140-144	7	18,4%
145-149	2	5,2%
150-154	3	8%
Jumlah	38	100%

¹⁰ Ibid., hal. 47.

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa kelas interval terbanyak berada pada kelas 130-139 dengan jumlah frekuensi sebesar 10 siswa. Sedangkan kelas interval terendah berada kelas 145-149 dengan jumlah frekuensi sebesar 2 siswa. Supaya lebih jelas disediakan histogram untuk menunjukkan distribusi dari minat belajar akidah akhlak kelas VIII B sebagai berikut:



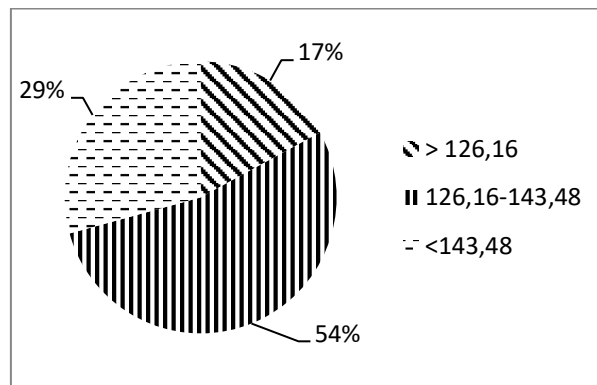
Gambar 4.1
Histogram Jenis Reward Hadiah dan Bentuk Punishment Teguran

Berdasarkan hasil gambar 4.1, dapat diketahui dari histogram tersebut bahwa minat belajar SKI kelas VII C dengan frekuensi tertinggi pada kelas interval 130-134 sebanyak 10 siswa termasuk dalam kategori sedang. Kemudian kelas interval 145-149 sebanyak 2 siswa berada pada kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa minat belajar SKI pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan *reward* hadiah dan *punishment* teguran memiliki minat belajar yang cenderung sedang.

Tabel 4.3
Kategori Interval Jenis Reward Hadiah dan Bentuk Punishment Teguran

Kriteria	Interval Data	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$(\bar{X}-SD)$	<126,16	Rendah	7	17%
$(\bar{X}-SD)-(\bar{X}+SD)$	126,16-143,48	Sedang	22	54%
$(\bar{X}+SD)$	>143,48	Tinggi	12	29%
Jumlah			38	100%

Berdasarkan Tabel 4.3, maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 126,16-143,48 dengan frekuensi sebanyak 22 siswa dan dengan persentase sedang sehingga dapat diketahui bahwa minat belajar SKI siswa kelas VII C dengan menggunakan *reward* hadiah dan *punishment* teguran tergolong sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan gambar di bawah ini:



Gambar 4.2.
Diagram lingkaran Jenis Reward Hadiah Dan Bnetuk Punishment Teguran

Berdasarkan Gambar 4.2, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi minat belajar SKI kelas VII C yaitu sebanyak 54% dengan kategori sedang, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya minat belajar siswa kelas VII C di MTs Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2018/2019 dengan menggunakan *reward* hadiah dan *punishment* teguran tergolong sedang.

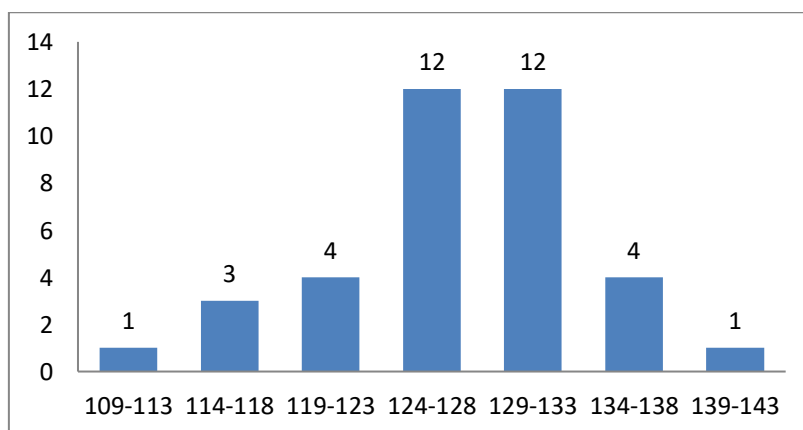
Reward Pujian dan Punishment Teguran

Data hasil penyebaran angket siswa kelas VII D MTs Negeri 3 Boyolali sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Responden Reward Pujian dan Punishment Teguran

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
109-113	1	3%
114-118	3	8%
119-123	4	11%
124-128	12	32%
129-133	12	32%
134-138	4	11%
139-143	1	3%
Jumlah	37	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa kelas interval terbanyak berada pada kelas 124-128 dan kelas 129-133 dengan jumlah frekuensi sebesar 12 siswa. Sedangkan kelas interval terendah berada kelas 109-113 dan 139-143 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 siswa. Supaya lebih jelas disediakan histogram untuk menunjukkan distribusi dari minat belajar akidah akhlak kelas VII D sebagai berikut:



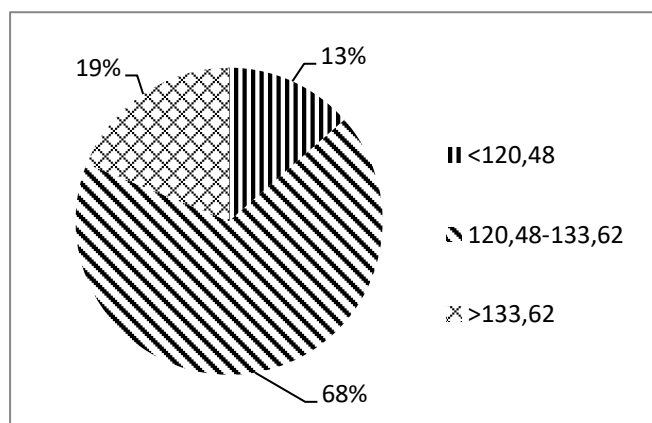
Gambar 4.3
Histogram Jenis Reward Pujian dan Bentuk Punishment Teguran

Berdasarkan hasil Gambar 4.3, dapat diketahui dari histogram tersebut bahwa minat belajar SKI kelas VII D dengan frekuensi tertinggi pada kelas interval 130-134 sebanyak 10 siswa termasuk dalam kategori sedang. Kemudian kelas interval 145-149 sebanyak 2 siswa berada pada kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa minat belajar SKI pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan *reward* hadiah dan *punishment* teguran memiliki minat belajar yang cenderung sedang.

Tabel 4.5
Kategori Interval Reward Pujian dan Punishment Teguran

Kriteria	Interval Data	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$(\bar{X}-SD)$	<120,48	Rendah	5	13%
$(\bar{X}-SD)-(\bar{X}+SD)$	120,48-133,62	Sedang	25	68%
$(\bar{X}+SD)$	>133,62	Tinggi	7	19%
Jumlah			37	100%

Berdasarkan Tabel 4.3, maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 120,48-133,62 dengan frekuensi sebanyak 25 siswa dan dengan persentase sedang sehingga dapat diketahui bahwa minat belajar SKI siswa kelas VII D dengan menggunakan *reward* pujian dan *punishment* teguran tergolong sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan gambar di bawah ini:



Gambar 4.4
Diagram lingkaran Reward Pujian dan Punishment Teguran

Berdasarkan Gambar 4.4 dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi minat belajar SKI kelas VII D yaitu sebanyak 68% dengan kategori sedang, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya minat belajar siswa kelas VII D di MTs Negeri 3 Boyolali dengan menggunakan *reward* pujian dan *punishment* teguran tergolong sedang.

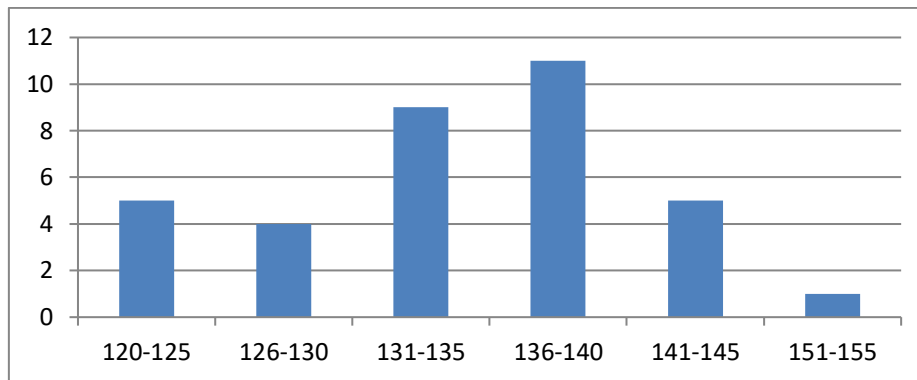
Reward Hadiah dan Punishment Konsekuensi

Data hasil penyebaran angket siswa kelas VII E MTs Negeri 3 Boyolali sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Responden Reward Hadiah dan Punishment Konsekuensi

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
120-125	5	14%
126-130	4	12%
131-135	9	26%
136-140	11	31%
141-145	5	14%
151-155	1	3%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa kelas interval terbanyak berada pada kelas 136-140 dengan jumlah frekuensi sebesar 11 siswa. Sedangkan kelas interval terendah berada kelas 151-155 dengan jumlah frekuensi sebesar 1 siswa. Supaya lebih jelas disediakan histogram untuk menunjukkan distribusi dari minat belajar akidah akhlak kelas VII E sebagai berikut:



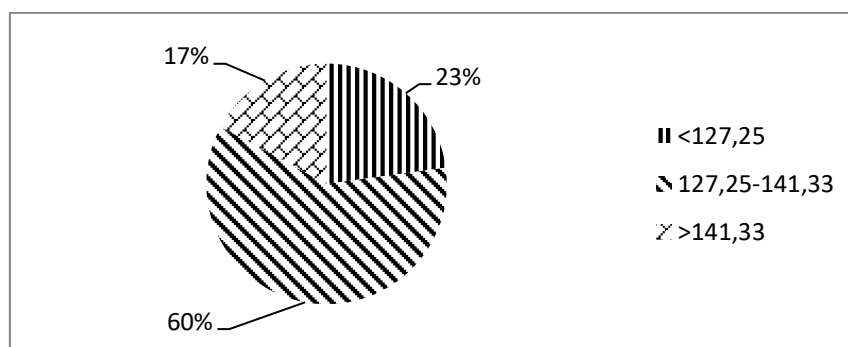
Gambar 4.5
Histogram Reward Hadiah dan Punishment Konsekuensi

Berdasarkan hasil Gambar 4.5, dapat diketahui dari histogram tersebut bahwa minat belajar SKI kelas VII E dengan frekuensi tertinggi pada kelas interval 136-140 sebanyak 11 siswa termasuk dalam kategori sedang. Kemudian kelas interval 151-155 sebanyak 1 siswa berada pada kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa minat belajar SKI pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan *reward* hadiah dan *punishment* konsekuensi logis memiliki minat belajar yang cenderung sedang.

Tabel 4.7
Kategori Interval Reward Hadiah dan Punishment Konsekuensi Logis

Kriteria	Interval Data	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$(\bar{X}-SD)$	<127,25	Rendah	8	23%
$(\bar{X}-SD)-(\bar{X}+SD)$	127,25-141,33	Sedang	21	60%
$(\bar{X}+SD)$	>141,33	Tinggi	6	17%
Jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel 4.6, maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 127,25-141,33 dengan frekuensi sebanyak 21 siswa dan dengan persentase sedang sehingga dapat diketahui bahwa minat belajar SKI siswa kelas VII E dengan menggunakan *reward* hadiah dan *punishment* konsekuensi logis tergolong sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan gambar di bawah ini:



Gambar 4.6
Diagram lingkaran Reward Hadiah dan Punishment Konsekuensi Logis

Berdasarkan Gambar 4.6, dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi minat belajar SKI kelas VII E yaitu sebanyak 60% dengan kategori sedang, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya minat belajar siswa kelas VII E di MTs Negeri 3 Boyolali dengan menggunakan *reward* hadiah dan *punishment* konsekuensi logis tergolong sedang.

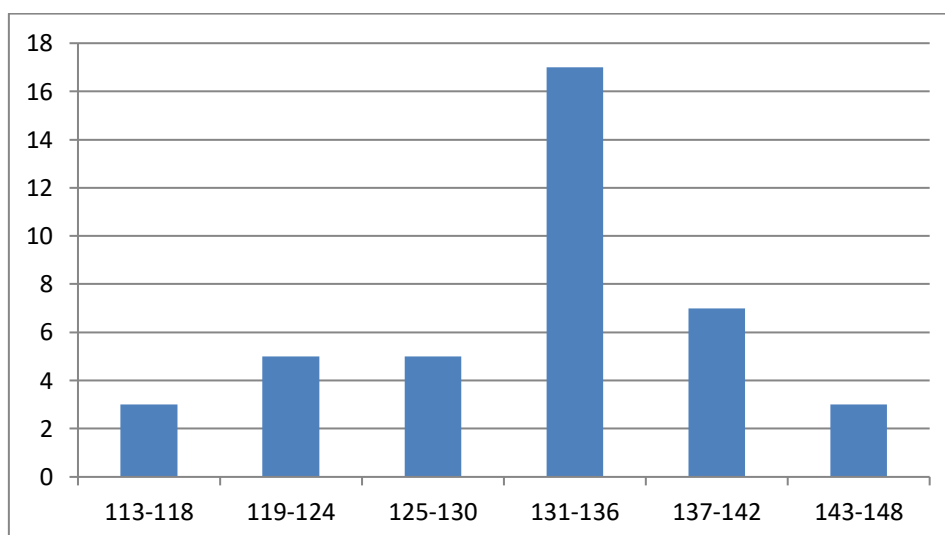
Reward Pujian dan Punishment Konsekuensi Logis

Data hasil penyebaran angket siswa kelas VII F MTs Negeri 3 Boyolali sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Responden Reward Pujian dan Punishment Konsekuensi Logis

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
113-118	3	7%
119-124	5	12%
125-130	5	12%
131-136	17	43%
137-142	7	18%
143-148	3	8%
Jumlah	40	100%

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat dijelaskan bahwa kelas interval terbanyak berada pada kelas 131-136 dengan jumlah frekuensi sebesar 17 siswa. Sedangkan kelas interval terendah berada kelas 113-118 dan kelas 143-148 dengan jumlah frekuensi sebesar 3 siswa. Supaya lebih jelas disediakan histogram untuk menunjukkan distribusi dari minat belajar akidah akhlak kelas VII F sebagai berikut:



Gambar 4.7
Histogram Reward Pujian dan Punishment Konsekuensi Logis

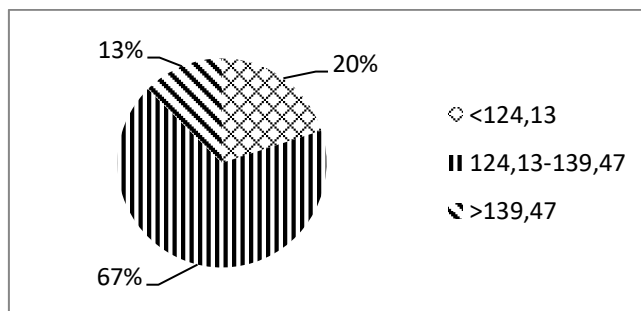
Berdasarkan hasil Gambar 4.7, dapat diketahui dari histogram tersebut bahwa minat belajar SKI kelas VII F dengan frekuensi tertinggi pada kelas interval 131-136 sebanyak 17 siswa termasuk dalam kategori sedang. Kemudian kelas interval 113-118 dan kelas 143-148 sebanyak 3 siswa berada pada kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa minat belajar SKI pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan *reward* pujian dan *punishment* konsekuensi logis memiliki minat belajar yang cenderung sedang.

Tabel 4.9
Kategori Interval Reward Pujian dan Punishment Konsekuensi Logis

Kriteria	Interval Data	Kategori	Frekuensi	Persentase %
$(\bar{X}-SD)$	<124,13	Rendah	8	20%

$(\bar{X}-SD)-(\bar{X}+SD)$	124,13-139,47	Sedang	27	67%
$(\bar{X}+SD)$	>139,47	Tinggi	5	13%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan Tabel 4.8, maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 124,13-139,47 dengan frekuensi sebanyak 27 siswa dan dengan persentase sedang sehingga dapat diketahui bahwa minat belajar SKI siswa kelas VII F dengan menggunakan *reward* hadiah dan *punishment* konsekuensi logistergolong sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dengan gambar di bawah ini:



Gambar 4.8
Diagram lingkaran Reward Pujian dan Punishment Konsekuensi Logis

Berdasarkan Gambar 4.8 dapat diketahui bahwa frekuensi tertinggi minat belajar SKI kelas VII F yaitu sebanyak 67% dengan kategori sedang, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya minat belajar siswa kelas VII F di MTs Negeri 3 Boyolali dengan menggunakan *reward* pujian dan *punishment* konsekuensi logistergolong sedang.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji anava dua jalan. Sebelum melakukan analisis uji anava dua jalan data skor minat belajar SKI telah di uji dengan uji normalitas dan uji homogenitas yang menghasilkan data tersebut berdistribusi normal dan termasuk dalam populasi yang homogen. Uji anava dua jalan ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar SKI siswa kelas VII. Hasil uji anava dua jalan dengan program IBM SPSS 23.0 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.12
Uji Hipotesis Pengujian Antara-Subjects Effects

Variabel Terikat: Minat Belajar SKI

Sumber Keragaman	Tipe III Jumlah Koefisien Determinasi	Derajat bebas	Rata-rata Koefisien Determinasi	F	Sig.
Reward	768,473	1	768,473	15,345	0,000
Punishment	1371,599	1	1371,599	27,388	0,000
reward * punishment	163,369	1	163,369	3,262	0,073
Kesalahan	7061,242	141	50,080		
Total	2615152,000	145			
Corrected Total	9387,559	144			

Keterangan :

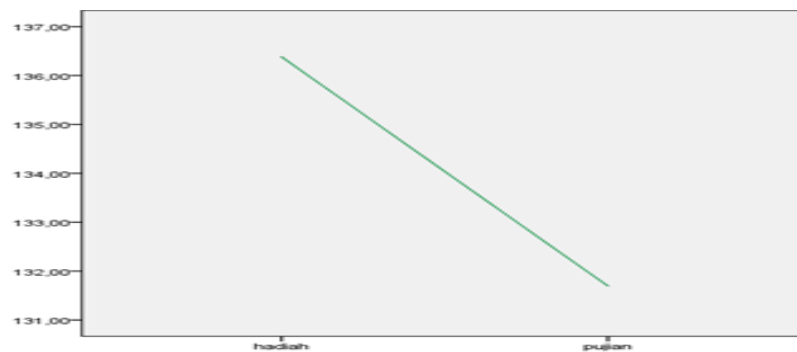
- F : nilai Pembanding
- Sig. : nilai kebermaknaan

Berdasarkan Tabel 4.12 hasil anava dua jalan dengan program IBM SPSS 23.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Pengaruh Utama

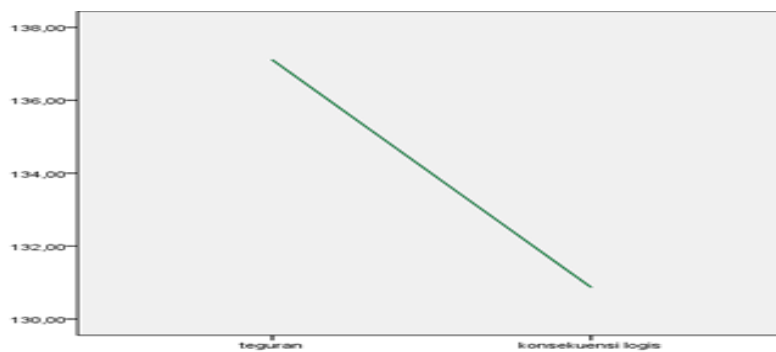
Pada H_0 (1) diperoleh nilai Sig. untuk minat belajar SKI siswa dengan menggunakan metode jenis *reward* sebesar = 0,000 < 0,05 maka untuk taraf nyata 5% H_0 (1) ditolak. Dengan demikian untuk taraf

nyata 5% terdapat perbedaan diantara kedua jenis *reward* yang dibandingkan. Dengan kata lain, kedua jenis *reward* baik hadiah maupun pujian memberikan pengaruh yang berbeda terhadap minat belajar SKI siswa.



Gambar 4.10
Grafik Pengaruh Jenis Reward

Berdasarkan Gambar 4.10, dapat disimpulkan bahwa metode *reward* berupa hadiah lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar SKI siswa jika dibandingkan dengan metode *reward* berupa pujian. Pada $H_0(2)$ diperoleh nilai Sig. untuk minat belajar SKI siswa dengan menggunakan metode *punishment* sebesar $= 0,000 < 0,05$ maka untuk taraf nyata 5% $H_0(2)$ ditolak. Dengan demikian untuk taraf nyata 5% terdapat perbedaan diantara kedua jenis *punishment* yang dibandingkan. Dengan kata lain, kedua jenis *punishment* memberikan pengaruh terhadap minat belajar SKI siswa.

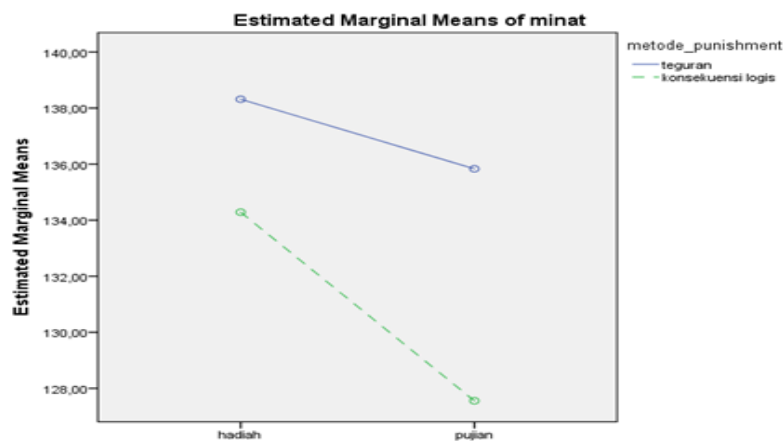


Gambar 4.11
Grafik Pengaruh Bentuk Punishment

Berdasarkan Gambar 4.11, dapat disimpulkan bahwa bentuk *punishment* berupa teguran lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar SKI siswa jika dibandingkan dengan metode *punishment* berupa konsekuensi logis.

Pengaruh Interaksi

Pada H_0 diperoleh nilai Sig. sebesar $0,073 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara jenis *reward* dan bentuk *punishment* terhadap minat belajar siswa sehingga H_a ditolak. Namun untuk taraf nyata 10% dengan nilai Sig. $0,073$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara jenis *reward* dan bentuk *punishment* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Hal tersebut di buktikan dari nilai Sig. Lebih kecil dibandingkan taraf nyata 10% atau $0,073 < 0,10$. Interaksi sendiri berarti pengaruh dari suatu variabel dependen terhadap suatu variabel independen bergantung pada taraf atau tingkat variabel bebas lainnya (Widiarso, 2011: 20)



Gambar 4.12
Grafik Pengaruh Interaksi Jenis Reward dan Bentuk Punishment

Berdasarkan Gambar 4.12, dapat dijelaskan bahwa bentuk *punishment* teguran jika dikombinasikan dengan *reward* hadiah dan pujian dapat meningkatkan minat belajar SKI siswa, begitu juga dengan *punishment* konsekuensi logis dikombinasikan dengan *reward* hadiah. Akan tetapi jika *reward* pujian dikombinasikan dengan *punishment* konsekuensi logis minat belajar SKI siswa rendah. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa jika *punishment* teguran dikombinasikan dengan *reward* hadiah dan pujian maka minat belajar siswa tinggi, begitu pula dengan *punishment* konsekuensi logis dikombinasikan dengan *reward* hadiah. Akan tetapi jika *reward* pujian dikombinasikan dengan *punishment* konsekuensi logis maka minat belajar SKI siswa rendah.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar sejarah kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs N 3 Boyolali tahun pelajaran 2018/2019. Terdapat dua jenis *reward* dan dua jenis *punishment* yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran menggunakan *reward* berupa pujian dan hadiah kemudian *punishment* berupa teguran dan konsekuensi logis. Untuk mengetahuinya maka dilakukan penelitian dengan analisis anava dua jalan. Penelitian ini dilakukan dengan cara penyebaran angket minat belajar sejarah kebudayaan Islam ke kelas VII. Jumlah sampel sebanyak 150 siswa dari 380 siswa yang terdiri dari kelas VII C, VII D, VII E, dan VII F.

Berdasarkan hasil keputusan uji anava dua jalan terdapat tiga hasil dari perhitungan diatas: hasil yang pertama terdapat pengaruh *reward* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs N 3 Boyolali tahun ajaran 2018/2019. Hal tersebut dibuktikan dari perhitungan *reward* sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil yang kedua terdapat pengaruh *punishment* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs N 3 Boyolali tahun ajaran 2018/2019. Hal tersebut dibuktikan dari perhitungan *punishment* sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil yang ketiga tidak adanya interaksi antara *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari nilai Sig sebesar $0,073 > 0,05$.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTsN 3 Boyolali, guru SKI memberikan *reward* berupa hadiah yang berbentuk uang. Didalam pelaksanaannya, guru tersebut memberikan uang kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang guru berikan. Jumlah uang yang diberikan tidak menentu, terkadang 10 ribu hingga 30 ribu. Tujuan diberikan *reward* berupa uang yaitu agar siswa termotivasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jika tidak diberikan *reward* siswa tidak akan termotivasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa juga kurang ada minat dalam belajar SKI. Kebanyakan siswa minat belajar SKI lebih tinggi jika diberikan *reward* berupa hadiah, akan tetapi ada sebagian siswa tidak terpengaruh dengan pemberian *reward* berupa hadiah.

Selain itu, jika *reward* hadiah ini dikombinasikan dengan *punishment* teguran dan konsekuensi logis juga akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik dengan *reward* hadiah terlebih dahulu. Sehingga siswa mempunyai perhatian lebih terhadap pembelajaran SKI. Dengan adanya *reward* hadiah siswa merasa sepadan dengan *punishment* yang diberikan oleh guru.

Akan tetapi, jika *reward* pujian dikombinasikan dengan konsekuensi logis kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan jika siswa hanya diberi pujian terus-menerus tanpa adanya pemicu misalnya hadiah, anak lebih cepat bosan, sehingga tidak tertarik dalam pembelajaran. Selain itu untuk konsekuensi logis anak tidak memberikan efek jera berkelanjutan. Dikarenakan siswa

cenderung meremehkan *punishment* yang diberikan oleh guru. Sehingga jika dikombinasikan *reward* pujian dan *punishment* konsekuensi logis siswa merasa *punishment* yang diberikan oleh guru tidak sepadan dengan *reward*.

KESIMPULAN

Kesimpulan dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami mengapa penelitian ini penting bagi mereka. Sebuah kesimpulan bukan hanya ringkasan dari topik utama yang dibahas atau pernyataan ulang dari masalah penelitian anda, tetapi sebuah sintesis dari poin – poin penting. Kesimpulan tidak menenggaklkan pertanyaan yang tidak terjawab.

Tips:

1. Buat kesimpulan dengan jelas dan singkat dan tetap pada inti.
2. Jelaskan mengapa studi anda penting bagi pembaca. Harus menanamkan rasa relevansi dengan pembaca.
3. Buktikan kepada pembaca dan komunitas ilmiah bahwa temuan anda layak dicatat. Ini berarti mengatur arikel anda dalam kontek penelitian sebelumnya. Implikasi dari temuan harus didiskusikan dalam kerangka kerja yang raelistis dan berusaha untuk akurasi dan orisinalitas dalam kesimpulan. Jika hipotesis anda mirip dengan artikel lainna, tentukan mengapa penelitian anda dan hasilnya original.

Untuk sebagian besar esai, satu paragraf yang dikembangkan dengan baik cukup untuk kesimpulan, meskipun dalam beberapa kasus, dua atau tiga paragraf kesimpulan mungkin diperlukan. Hal lain yang penting tentang bagian ini adalah (1) tidak menulis ulang abstrak; (2) pernyataan dengan "investigasi" atau "dipelajari" bukanlah kesimpulan; (3) tidak memperkenalkan argumen baru, bukti, ide-ide baru, atau informasi yang tidak terkait dengan topik; (4) tidak termasuk bukti (kutipan, statistik, dll.) Yang harus ada di badan makalah.

REFERENSI

- Abdullah Ma'ruf. 2015. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Cet. 1. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Abdurahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab. 2004. *Psikologi suatu Pengantar*. Jakarta: Renada Media.
- Abuddin Nata. 2003. *Menejemen Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ahmad Tafsir. 2001. *Ilmu Pendidikan dalam Prespektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ahmal Hawi. 2013. *Kompetensi Guru PAI*. Cet. 1. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Alfatory Rhea Syahrul. 2107. *Reward, Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kelas VIII MTs N Punggasan. *Jurnal Curricula*. 2(1): 1-9.
- Al Qurthubi, Imam. 2009. *Tafsir Al-Qurthubi*. Terjemahan oleh Budi Rosyadi dan Faturrahman. Jakarta: Pustaka Azam.
- Armai Arief. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Cet. 1. Jakarta: Ciputat Pers.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Cet. 1. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Burhan Bungin. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Prenadamedia.
- Dindin Jamaluddin. 2013. *Paradigma Pendidikan Anakdalam Islam*. Cet. 1. Bandung: Pustaka Setia.
- Djaali. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Cet. 5. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erwati Aziz. 2002. *Prinsip-prinsip Pendidika Islam*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Eva Latifah. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Haidar Putra Daulay. 2014. *Pendidikan Isla dalam Prespektif Filsafat*. Cet. 1. Jakarta: Kencana.
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamruni, 2009. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hardi. 2014. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan*. Cet. 1. Surakarta: Fataba Press.
- Kompri. 2017. *Belajar: Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cet. 1. Yogyakarta: Media Akademi.
- Ma'ruf Abdullah. 2015. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Cet. 1. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Navil Alfarisi Abbas, dkk. 2017. *Pengaruh Metode Reward dan Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS.
- Ngalim Purwanto. 2003. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Cet. 2. Bandung: Remaja Rosdakarya.

-
- Ni Kadek Sujiantari. 2016. Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VII Tahun Ajaran 2015/2016). *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*. 7 (2).
- Nyayu Khodijah. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Cet. 1. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Purwanto. 2012. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Schaefer, Charles. 1996. *Cara Efektif Mendidik dan Mendisiplinkan Anak*. Terjemaham oleh Turman Sirait. Cet. 2. Jakarta: Mitra Utama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&d)*. Cet. 22. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno Hadi, 2015, *Statistik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2015. *Psikologi Belajar*. Cet. 3. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsu Yusuf. 2005. *Psikologi Belajar Agama*. Bandung: Bani Quraisy.
- Syofian Siregar. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Cet. 4. Jakarta: Kencana