



PENGARUH *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP DI KELAS V SDN 65 BUA KABUPATEN LUWU

Andi Muhammad Fajar Hazbullah^{1*}, St. Marwiyah², Nilam Permatasari Munir³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: andimuhammadfajar1@gmail.com, dra_st_marwiyah@iainpalopo.ac.id,
nilam_permatasari@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3935>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dan pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 65 Bua Kabupaten Luwu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner *reward*, *punishment* dan minat belajar. sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 65 Bua yang berjumlah 57 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner *reward*, kuesioner *punishment*, kuesioner minat belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara deskriptif, variabel *reward*, *punishment*, dan minat belajar berada pada kategori sedang. Secara parsial, pemberian *reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik, dibuktikan oleh nilai t-hitung sebesar $6,773 > t\text{-tabel } 1,674$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Pemberian *punishment* juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan, dengan nilai t-hitung sebesar $2,213 > t\text{-tabel } 1,674$ dan signifikansi $0,031 < 0,05$. Secara simultan, *reward* dan *punishment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik, ditunjukkan melalui nilai f-hitung sebesar $55,261 > f\text{-tabel } 3,17$ dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Adapun koefisien determinasi (R^2) sebesar 67,2% menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* secara bersama-sama memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Reward*, *Punishment*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya adalah ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Ketertarikan tersebut sering kali dikenal dengan istilah minat belajar. Minat belajar merupakan suatu keadaan belajar atau kondisi psikologis saat seseorang atau peserta didik yang sedang belajar mempunyai perhatian atau fokus terhadap sesuatu yang diajarkan kepadanya, disertai dengan adanya keinginan untuk mengetahui serta mempelajari dan membuktikan lebih lanjut materi atau topik yang diajarkan kepadanya (ramayulus, 2001). Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, maka tahap-tahap awal suatu proses belajar mengajar hendaknya dimulai dengan usaha membangkitkan minat peserta didik.

Peran serta kemampuan guru diperlukan untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas dalam keseluruhan proses pembelajaran (marwiyah & alaudin, 2023). Kemampuan terpenting yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai pendidik adalah kemampuan dalam memilih dan menerapkan strategi serta metode pembelajaran yang tepat (hasriadi, 2022). Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran memiliki peran yang krusial sebagai unsur pembentuk dalam merancang skenario suatu proses pembelajaran yang tidak hanya relevan tetapi juga efektif (baderiah et al., 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP), strategi *reward* dan *punishment* dapat berfungsi sebagai penguat eksternal yang mampu



menjaga fokus dan partisipasi peserta didik (Ummy, 2023).

Reward berasal dari Bahasa Inggris yang berarti ganjaran, penghargaan atau hadiah (fikri, 2021). *Reward* dalam konteks pendidikan merupakan alat atau stimulus yang bersifat positif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik, terutama bagi peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah. *Punishment* merupakan kata yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya hukuman atau balasan (salminawati, 2016). Dalam konteks pendidikan, *punishment* dapat diartikan sebagai suatu alat atau stimulus negatif yang digunakan oleh guru sebagai pendidik untuk memberikan konsekuensi kepada peserta didik yang melakukan tindakan buruk atau tidak mencapai tahap perkembangan maupun target tertentu. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat menyadari kesalahannya dan berniat untuk tidak mengulangnya kembali, melalui berbagai perlakuan khusus yang diberikan oleh pendidik secara sadar dan sengaja (rosyid & abdullah, 2018)

Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam pembelajaran dilatarbelakangi oleh konsep teori behavioristik, menurut teori behavioristik belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku atau perilaku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (ummy, 2023). Teori behavioristik memandang bahwa belajar mengubah tingkah laku peserta didik dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan tugas guru ialah mengontrol stimulus yang diberikan dengan cara pemberian *reward* dan *punishment*.

Reward dan *punishment* dalam perspektif Islam dapat dijadikan sebagai nuansa untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt. *Reward* berarti ganjaran terhadap semua yang dilakukan, adapun *punishment* adalah konsekuensi atas perbuatan yang dilakukan. Sehingga, metode pembelajaran *reward* dan *punishment* sangat bersesuaian dengan Islam. Meski demikian, antara jayiza atau ganjaran dengan al ahkam perlu penerapan yang benar karena ganjaran dan hukuman yang diberikan oleh Allah Swt. setimpal dengan amal perbuatan yang dilakukan oleh hambaNya. Jika metode ini diterapkan dalam pembelajaran berarti mewujudkan dua kaidah secara bersamaan, yaitu kaidah maqashid asy-syariah dan mewujudkan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang jauh lebih baik (marzuki & dzulkarnain, 2021).

Salah satu ayat yang menggambarkan dengan jelas prinsip *reward* dan *punishment* dapat ditemukan dalam Q.S Al-Isra/17:7 yang berbunyi:

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْتَوْفُوا وَجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا ۚ

Terjemahnya:

“Jika berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Jika kamu berbuat jahat, (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri. Apabila datang saat (kerusakan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitulmaqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai (Qur'an 17:7).

Para mufassir memberikan penjelasan tentang ayat di atas yaitu bahwa jika kamu berbuat baik yakni taat serta mengikuti tuntunan Allah dan Rasul-Nya, maka itu berarti kamu telah berbuat baik bagi diri kamu sendiri dan jika kamu berbuat jahat atau membuat kerugian maka kamu mendapat bagian keburukan kamu sendiri. (shihab, 2000)

Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa antusias peserta didik yang tidak stabil dan cenderung mengalami fluktuasi. Oleh karena itu, untuk menjaga serta terus meningkatkan minat belajar peserta didik, diterapkanlah strategi *reward* dan *punishment*. Bahkan ketika minat belajar peserta didik berada dalam kondisi optimal sekalipun, *reward* tetap diberikan sebagai bentuk penguatan positif dan konsisten. Strategi tersebut secara umum dinilai memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. (atmawati, 2024)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berusaha untuk melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai gambaran pemberian *reward* dan *punishment* serta melihat bagaimana pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 65 Bua Kab. Luwu



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan setelah variabel bebas terjadi (Sugiyono, 2015) dengan tujuan untuk mengetahui Gambaran serta pengaruh *reward* (X1) dan *punishment* (X2) terhadap minat belajar (Y) peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SDN 65 Bua, Kecamatan Bua, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 57 orang, dan karena jumlahnya relatif kecil, seluruh populasi dijadikan sebagai sampel melalui teknik total sampling. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner tertutup dengan skala Likert lima poin, yang terdiri atas kuesioner *reward*, *punishment*, dan minat belajar, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Indikator *reward* dalam penelitian ini mencakup penghargaan secara verbal, seperti kata-kata pujian, kalimat pendukung atau pengakuan, serta nonverbal, seperti ekspresi wajah, gerakan atau isyarat, simbol atau tanda, hadiah barang atau benda. Adapun indikator *punishment* dalam penelitian ini terdiri atas dua bentuk, yaitu preventif, seperti anjuran, larangan, pengawasan, dan paksaan terhadap peserta didik, serta represif, seperti teguran, pemberitahuan, dan hukuman kepada peserta didik. Untuk indikator minat belajar meliputi empat aspek, yaitu perasaan senang, perhatian dalam belajar, bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik, manfaat dan fungsi mata pelajaran. Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis, dan uji koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil uji analisis statistik deskriptif

1) Variabel *reward*

Data diperoleh dari instrumen lembar kuesioner *reward* yang terdiri dari 10 butir pertanyaan, uji statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS IBM versi 27, hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 1 Hasil Uji Deskriptif Variabel *Reward*
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
X1.Reward	57	17	50	33.49	9.364	87.683
Valid N (listwise)	57					

Apabila variabel penelitian *reward* (X₁) dikelompokkan kedalam lima kategorisasi maka diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 2 Interpretasi kategori angket *reward*

INTERVAL SKOR	KATEGORISASI	FREKUENSI	PERSENTASE
$X < 20$	Sangat Rendah	6	11%
$20 < X \leq 29$	Rendah	11	19%
$29 < X \leq 38$	Sedang	20	35%
$38 < X \leq 47$	Tinggi	17	30%
$47 < X$	Sangat Tinggi	3	5%
Jumlah		57	100%

Berdasarkan Tabel 3.2, hasil angket penelitian pada variabel *reward* menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori *sedang* (35% atau 20 responden), diikuti oleh kategori *tinggi* (30% atau 17 responden). Sementara itu, kategori *rendah* mencakup 19% (11 responden), *sangat rendah* sebesar 11% (6 responden), dan *sangat tinggi* hanya sebesar 5% (3 responden).

2) Variabel *punishment*

Data diperoleh dari instrumen lembar kuesioner *punishment* yang terdiri dari 14 butir pertanyaan, uji statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS IBM versi 27, hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah:



Tabel 3 Hasil Uji Deskriptif Variabel *punishment*
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
X2.Punishment	57	19	66	46.60	11.005	121.102
Valid N (listwise)	57					

Apabila variabel *punishment* dikelompokkan kedalam lima kategorisasi diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4 Interpretasi kategori angket *punishment*

SKOR	KATEGORISASI	FREKUENSI	PERSENTASE
$X < 30$	Sangat Rendah	6	11%
$30 < X \leq 41$	Rendah	9	16%
$41 < X \leq 52$	Sedang	24	42%
$52 < X \leq 63$	Tinggi	16	28%
$63 < X$	Sangat Tinggi	2	4%
Jumlah		57	100%

Berdasarkan Tabel 3.4, diketahui bahwa hasil angket pada variabel *punishment* menunjukkan bahwa 4% responden (2 peserta didik) menempatkan *punishment* pada kategori sangat tinggi, 28% responden (16 peserta didik) pada kategori tinggi, dan mayoritas yaitu 42% responden (24 peserta didik) pada kategori sedang. Sementara itu, 16% responden (9 peserta didik) menilai pada kategori rendah, dan 11% responden (6 peserta didik) menilai pada kategori sangat rendah.

3) Variabel minat belajar

Data diperoleh dari instrumen lembar kuesioner minat belajar yang terdiri dari 8 butir pertanyaan, uji statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS IBM versi 27, hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 5 Hasil Uji Deskriptif Variabel minat belajar
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Y.TOTAL	57	12	40	27.26	6.932	48.055
Valid N (listwise)	57					

Apabila variabel minat belajar dikelompokkan kedalam lima kategorisasi diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 6 Interpretasi kategori angket minat belajar

SKOR	KATEGORISASI	FREKUENSI	PERSENTASE
$X < 17$	Sangat Rendah	5	9%
$17 < X \leq 24$	Rendah	13	23%
$24 < X \leq 31$	Sedang	23	40%
$31 < X \leq 38$	Tinggi	14	25%
$38 < X$	Sangat Tinggi	2	4%
Jumlah		57	100%

Berdasarkan Tabel 3.6, dapat diketahui bahwa hasil angket pada variabel minat belajar menunjukkan bahwa 4% responden (2 peserta didik) menempatkan minat belajar pada kategori sangat tinggi, 25% responden (14 peserta didik) pada kategori tinggi, dan mayoritas yaitu 40% responden (23 peserta didik) pada kategori sedang. Sementara itu, 23% responden (13 peserta didik) menilai pada kategori rendah, dan 9% responden (5 peserta didik) menilai pada kategori sangat rendah.

Secara umum, ketiga variable yaitu *reward* (X_1), *punishment* (X_2), dan minat belajar (Y) berada pada kategori sedang, yang menandakan bahwa strategi pembelajaran telah diterapkan cukup baik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 65 Bua.

B. Hasil uji prasyarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan taraf 0.05. Dengan dasar acuan pengambilan keputusan, variabel dapat dikatakan memiliki nilai



residual berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0.05 dan jika < 0.05 maka variabel tersebut dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 7 hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			57
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		3.97146990
Most Extreme Differences	Absolute		.100
	Positive		.076
	Negative		-.100
Test Statistic			.100
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.164
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.154
		Upper Bound	.173

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 957002199.

Berdasarkan tabel 3.7 hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi $0.200 > 0.05$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai residual pada penelitian ini berdistribusi normal.

2) Uji linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 27 dengan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai *sig. Deviaton from Linearity* > 0.05 , maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat, apabila nilai *sig. Deviaton from Linearity* $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berikut Adalah hasil uji linearitas pada penelitian ini:

Tabel 8 Hasil Uji Linearitas variabel *reward* (X_1) dan minat belajar (Y)

ANOVA Table							
Y.Minat belajar *			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
X1.Reward	Between Groups	(Combined)	2266.253	29	78.147	4.967	0.000
		Linearity	1727.698	1	1727.698	109.811	0.000
		Deviation from Linearity	538.554	28	19.234	1.223	0.302
	Within Groups		424.800	27	15.733		
	Total		2691.053	56			

Diolah dengan SPSS IBM versi 27

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh *Deviation from Linearity* Sig. 0.302. Jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0.05 maka nilai signifikan lebih besar dari nilai probabilitas ($0.302 > 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *reward* (X_1) dengan variabel minat belajar (Y).

Tabel 9 hasil uji linearitas variabel *punishment* (X₂) dan minat belajar (Y)

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y.Minat belajar * X2. <i>Punishment</i>	Between Groups	(Combined)	1623.136	33	49.186	1.059	0.450
		Linearity	1057.544	1	1057.544	22.777	0.000
		Deviation from Linearity	565.592	32	17.675	0.381	0.994
	Within Groups		1067.917	23	46.431		
		Total	2691.053	56			

Diolah dengan SPSS IBM versi 27

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh *Deviation from Linearity* Sig. 0.994. Jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0.05 maka nilai signifikan lebih besar dari nilai probabilitas ($0.994 > 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel *punishment* (X₂) dengan variabel minat belajar (Y)

C. Uji hipotesis

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian regresi linier sederhana yang bertujuan mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel bebas (X) secara sendiri-sendiri (parsial) terhadap variabel terikat (Y) dan teknik penelitian regresi linear berganda yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel bebas (X) secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat (Y). Maka dari itu diperlukan uji T dan uji F serta perhitungannya dengan bantuan aplikasi SPSS.

1) Uji T (parsial)

Uji T atau uji parsial digunakan untuk menguji seberapa jauh variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Untuk kriteria yang digunakan dengan tingkat signifikan 5%, diketahui $n=57$, dengan $df = n - k$ (jumlah sampel - jumlah variabel) $df = 54$. Kemudian, untuk nilai t-tabel pada penelitian ini dengan nilai signifikan 0,05 dan df 54 adalah 1,674 dimana t-tabel akan digunakan sebagai syarat pengambilan keputusan. Berikut hasil uji T menggunakan bantuan aplikasi SPSS:

Tabel 10 Hasil Uji t (parsial)

		Coefficients ^a			t	Sig.
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.304	2.445		1.761	.084
	X1. <i>REWARD</i> TOTAL	.494	.073	.668	6.773	.000
	X2. <i>PUNISHMENT</i>	.137	.062	.218	2.213	.031
	TOTAL					

a. Dependent Variable: Y. MINAT BELAJAR TOTAL

Diolah dengan SPSS IBM versi 27

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui beberapa hal sebagai berikut:

- Pengujian pengaruh antara variabel *reward* (X₁) terhadap variabel minat belajar (Y) diperoleh nilai t-hitung sebesar 6.773, yang artinya nilai t-hitung $>$ t-tabel ($6.773 > 1.674$) dengan nilai tingkat signifikan $0.000 < 0.05$. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *reward* (X₁) terhadap variabel minat belajar (Y).
- Pengujian pengaruh antara variabel *punishment* (X₂) terhadap variabel minat belajar (Y) diperoleh nilai t-hitung sebesar 2.213, yang artinya nilai t-hitung $>$ t-tabel ($2.213 > 1.674$) dengan nilai



tingkat signifikan $0.031 < 0.05$. maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *punishment* (X2) terhadap variabel minat belajar (Y).

2) Uji F (SIMULTAN)

Uji F atau uji simultan dilakukan untuk pengujian variabel secara simultan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria yang digunakan dengan tingkat signifikan 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$, dengan $df_1 = k-1 = 3-1=2$ dan $df_2 = n-k = 57-3= 54$, dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel dalam penelitian. Nilai $f\text{-tabel}$ $df_1= 2$ dan $df_2= 54$ pada tabel statistik adalah 3.17. Berikut hasil pengujian uji F menggunakan bantuan SPSS

Tabel 11 Hasil uji F (simultan)

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	1807.789	2	903.894	55.261
	Residual	883.264	54	16.357	
	Total	2691.053	56		

a. Dependent Variable: Y.MINAT BELAJAR TOTAL

b. Predictors: (Constant), X2.PUNISHMENT TOTAL, X1.REWARD TOTAL

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh $f\text{-hitung} = 55.261$ dengan tingkat signifikan 0.000, sedangkan nilai $f\text{-tabel}$ $df_1=2$ dan $df_2=54$ diperoleh 3,17 dari tabel statistik. Berarti $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$ ($55.261 > 3.17$) dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *reward* dan *punishment* secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas V SD 65 Bua.

D. Uji koefisien determinasi

Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang berkontribusi antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

1) Pengaruh *reward* terhadap minat belajar

Tabel 12 Uji koefisien determinasi *reward* terhadap minat belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.801 ^a	.642	.636	4.185

a. Predictors: (Constant), X1. REWARD TOTAL

Diolah dengan SPSS IBM versi 27

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,642 \times 100\%$$

$$KD = 64,2\%$$

Berdasarkan tabel Model Summary, nilai R Square sebesar 0,642 mengindikasikan bahwa sebesar 64,2% variasi dalam minat belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel *reward*. Artinya, pemberian *reward* memiliki kontribusi yang dominan terhadap peningkatan minat belajar. Sedangkan sisanya, yaitu 35,8%, dipengaruhi oleh variabel lain di luar model, seperti *punishment*, motivasi internal peserta didik, metode pengajaran, lingkungan belajar, keluarga dan sebagainya.

2) Pengaruh *punishment* terhadap minat belajar

Tabel 13 Uji koefisien diterminasi *punishment* terhadap minat belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.627 ^a	.393	.382	5.450

a. Predictors: (Constant), X2. PUNISHMENT TOTAL

Diolah dengan SPSS IBM versi 27

$$KD = r^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,393 \times 100\%$$



KD = 39,3%

Berdasarkan tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,393. Artinya, sebesar 39,3% variasi yang terjadi pada variabel minat belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel *punishment*. Dengan kata lain, pemberian *punishment* memberikan kontribusi sebesar 39,3% terhadap peningkatan atau penurunan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3) Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar

Tabel 14 Uji koefisien diterminasi *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.820 ^a	.672	.660	4.044
a. Predictors: (Constant), X2.PUNISHMENT, X1.REWARD				

Diolah dengan SPSS IBM versi 27

$KD = r^2 \times 100\%$

$KD = 0,672 \times 100\%$

$KD = 67,2\%$

Berdasarkan hasil analisis regresi yang ditunjukkan pada tabel Model Summary, nilai R Square sebesar 0,672 menunjukkan bahwa 67,2% variasi dalam minat belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh model yang mencakup variabel *reward* dan *punishment* secara simultan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kedua bentuk stimulus tersebut memberikan pengaruh yang sangat signifikan dan substansial dalam membentuk dan meningkatkan minat belajar peserta didik SD pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 65 Bua.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

- Hasil penelitian menunjukkan ketiga variabel yang diteliti, yaitu *reward*, *punishment*, dan minat belajar peserta didik, secara umum berada pada kategori sedang. Temuan ini mencerminkan bahwa strategi pemberian *reward* dan *punishment* telah diterapkan dengan cukup baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 65 Bua. Meski demikian, masih terdapat ruang untuk meningkatkan efektivitas strategi tersebut guna mendorong minat belajar yang lebih optimal.
- Pemberian *reward* (X1) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 65 Bua Kabupaten Luwu, dibuktikan dengan nilai t-hitung > t-tabel ($6.773 > 1.674$) dengan nilai Tingkat signifikan $0.000 < 0.05$. Nilai R Square sebesar 0,642 mengindikasikan bahwa sebesar 64,2% variasi dalam minat belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel *reward*. Artinya, pemberian *reward* memiliki kontribusi yang dominan terhadap peningkatan minat belajar.
- Pemberian *Punishment* (X2) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 65 Bua Kabupaten Luwu, hal ini dibuktikan dengan nilai t-hitung > t-tabel ($2.213 > 1.674$) dengan nilai Tingkat signifikan $0.031 < 0.05$. Mengindikasikan bahwa semakin besar pemberian *Punishment* maka semakin besar pula Tingkat minat belajar. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,393. Mengindikasikan bahwa sebesar 39,3% variasi yang terjadi pada variabel minat belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel *punishment*.
- Pemberian *reward* (X₁) dan *punishment* (X₂) secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 65 Bua Kabupaten Luwu, hal ini dibuktikan dengan nilai f-hitung > f-tabel ($55.261 > 3.17$) dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$. Mengindikasikan bahwa semakin besar pemberian *reward* dan *Punishment* maka semakin besar



pula Tingkat minat belajar. nilai R Square sebesar 0,672 menunjukkan bahwa 67,2% variasi dalam minat belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh model yang mencakup variabel *reward* dan *punishment* secara simultan atau secara Bersama-sama.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Atmawati (2024). Guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti SDN 65 Bua
- Fikri, A. (2021). *Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam: (Implementasi Reward dan Punishment dalam Proses Kegiatan Pembelajaran)*. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Islam*, 1(1).
- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151.
- Kementerian Agama RI. 2018. *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Quran.
- Marwiyah, S., & Alauddin, A. (2023). MANAJEMEN KELAS DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 8(2), 233-248.
- Marzuki, Asgar, and Dzulkarnain. 2021. *Kajian Islam Dalam Perspektif Pendidikan Kontemporer*. Yogyakarta: pustaka quran.
- Ramayulis. 2001. *Metodologi pengajaran agama Islam*. Yogyakarta: Kalam Mulia.
- Rosyid, Moh. Zaiful, dan Aminol Rosid Abdullah. 2018. *Reward dan punishment dalam pendidikan*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Salminawati, S. (2016). Filsafat pendidikan islam: Membangun konsep pendidikan yang islami.
- Shihab, M. quraish. 2002. *Tafsir Al-Mishbah*, 5 ed. Jakarta: Lentera Hati.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfikram, S., Baderiah, B., Makmur, M., Jasmin, N., & Sanusi, S. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(3), 161-170.
- Ummya, F. (2023). Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal As-Said*, 3(1), 62-70.