

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu dimana hal tersebut disadari penuh yang bertujuan untuk memperoleh perubahan yang baik pada diri individu tersebut baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Proses belajar ini terjadi karena adanya suatu interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Adapun jika di sekolah dalam proses pembelajaran tentunya harus terjalin interaksi yang baik antara siswa dan guru, yang bertujuan agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik, serta dapat memberikan perubahan, baik dari segi tingkah laku maupun pemahaman bagi siswa. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tentu tidak akan terlepas dari peran seorang guru sebagai pengelola pembelajaran di dalam kelas, setiap media, metode, dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan mempengaruhi proses pembelajaran siswa.

Maka dari itu dalam hal ini guru sudah seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola pembelajaran, apalagi dengan munculnya wabah Covid-19 ini yang telah merubah tatanan semua aspek kehidupan, terkhusus dunia pendidikan yang mengalami perubahan yang signifikan dalam proses pelaksanaannya dialihkan berbasis daring atau tatap muka berbasis jejaring internet. Melihat kondisi tersebut, tentunya guru sudah semestinya mempunyai kemampuan yang sangat baik dalam hal ini yaitu mengelola dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan lebih menarik, dimana harus mampu menjadikan siswa semangat dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga ia tidak jenuh atau merasa bosan. Karena pada dasarnya tugas guru bukan hanya sekedar transfer mengenai keilmuan saja, namun juga guru harus memberikan motivasi, kasih sayang, dan perhatian kepada siswa, yang mana hal tersebut tergantung bagaimana guru mengelola pembelajaran, dan hal itu semua tentunya akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan menarik minat siswa. Yang mana metode pembelajaran yang dipilih memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Tentunya tanpa adanya metode, suatu informasi atau pesan mengenai pembelajaran yang ingin disampaikan tidak dapat diproses secara maksimal oleh siswa. Metode mengajar merupakan cara atau teknik penyajian yang dimiliki oleh seorang guru untuk memberi bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas baik secara individual ataupun kelompok klasikal agar bahan pelajaran yang disampaikan tersebut dapat dimengerti, dipahami dengan baik dan dimanfaatkan oleh siswa itu sendiri (Ahmadi, 1997). Mengenai pentingnya metode-metode mengajar yang tepat dan sesuai, Syaiful Bahri Djaramah dan Aswan Zain mengemukakan “ Bahwa pengalaman yang telah terjadi membuktikan salah satu kegagalan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh penggunaan metode yang kurang sesuai. Sehingga suasana kelas dalam proses pembelajaran tersebut tidak hidup dan kurang semangat.

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan dalam pengajaran disebabkan salah satunya oleh penggunaan metode yang kurang sesuai. Sehingga kelas dalam hal ini siswa menjadi kurang bergairah.” (Djaramah, 2006). Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah metode *reward and punishment*, yaitu dengan memberikan sebuah penguatan positif berupa pemberian *reward* atau penguatan negatif berupa *punishment* yang tepat dan sesuai apabila peserta didiknya melakukan perbuatan yang baik atau melakukan perbuatan yang tidak baik ketika belajar. Dalam kamus bahasa Inggris *reward* diartikan sebagai penghargaan atau ganjaran, sedangkan *punishment* sendiri berarti hukuman atau juga berarti ancaman. Pemberian *reward and punishment* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih baik, dan dengan adanya hukuman ini dapat mengurangi dan mencegah perilaku negatif yang akan dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki tanggung jawab penuh dalam dirinya dalam melakukan seluruh kegiatan pembelajaran. Menurut Ngilim Purwanto *reward* adalah sebuah alat yang

digunakan dalam proses memberikan arahan atau didikan kepada anak-anak agar anak tersebut merasa bahagia dan senang karena perilaku yang ia munculkan di apresiasi atau diberikan penghargaan (Purwanto, 2007). Selain itu juga *reward* disini sebagai sebuah cara untuk memelihara motivasi belajar siswa agar siswa senantiasa mau memperbaiki dan melakukan sebuah usaha yang baik untuk mencapai esensi dari tujuan pembelajaran.

Sedangkan *punishment* menurut Malik Fadjar adalah sebuah usaha yang edukatif dengan tujuan untuk memperbaiki serta mengarahkan siswa ke dalam hal yang lebih baik, bukan pelaksanaan hukuman ataupun siksaan yang dapat mematikan kreatifitas siswa. (Fadjar, 2005). Penerapan *reward and punishment* disini harus didasarkan atas kondisi yang benar, sesuai, dan tepat, tidak asal memberikan *reward and punishment* kepada siswa, pemberian *reward* disini harus sesuai ketika diberikan kepada murid untuk membantu dalam menguatkan sebuah perilaku yang sudah baik serta untuk memperbaiki pelaksanaan sesuatu yang kurang baik. Sedangkan pemberian *punishment* diarahkan untuk memelihara motivasi belajar siswa, membentuk sikap disiplin, rasa jera untuk tidak mengulangi kesalahan yang diperbuat, serta perbaikan dalam berperilaku, dan *punishment* disini bukan hukuman fisik yang akan membuat peserta didik menjadi trauma bahkan tidak mau untuk belajar, tetapi lebih kepada hukuman yang mendidik dan bermanfaat untuk perubahan diri siswa ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MAN Bandung Barat bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Fikih masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung hanya satu arah yaitu lebih banyak guru yang aktif dari pada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, salah satu contohnya siswa tidak aktif dalam kegiatan diskusi di kelas, dan banyak yang masih telat mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Dan dalam hal ini penyampaian dan pembelajaran Fikih masih dilaksanakan secara klasikal baik secara daring maupun luring, yaitu dengan menggunakan metode ceramah, apalagi pada saat ini pembelajaran dilaksanakan sebagian secara tatap muka dan secara daring, yang mana dalam pembelajaran daring menggunakan sebuah aplikasi *WhatsApp* dan menggunakan *E-learning* yang

disediakan pihak madrasah, dimana guru memberikan bahan ajar melalui web dan aplikasi tersebut , serta pemberian tugas kepada siswa tanpa mengetahui apakah siswa tersebut telah memahami materi yang disampaikan atau tidak.

Kejenuhan pembelajaran terjadi karena siswa merasakan kehilangan motivasi, merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran dirasakan kurang optimal, bahkan ada siswa yang sengaja bolos tidak mengikuti pembelajaran, tidak mengisi absen di *E-Learning* dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Kejenuhan ini yang menyebabkan kehilangan motivasi untuk belajar yang juga berakibat menurunnya prestasi siswa pada mata pelajaran Fikih. Kejenuhan tersebut terjadi karena siswa merasa tidak nyaman pada saat pembelajaran, dan kejenuhan dalam pembelajaran ini terjadi salah satunya dikarenakan kejumudan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran , sebab ketika guru terus menerus menggunakan metode yang sama dalam setiap pertemuan semisal menggunakan metode ceramah dan hanya memberikan tugas, tentu siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Sebagai guru tentunya harus mampu membangkitkan motivasi siswa, misalnya mengapresiasi ketika siswa mengerjakan tugas, memberikan hadiah berupa nilai tambahan jika mengumpulkan tugas tepat waktu, atau aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru atau teman lainnya ketika diskusi, dan apresiasi lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran daring, seperti guru memberikan nilai keaktifan yang baik pada siswa yang aktif di kelas nya, atau sesekali hadiah berupa pulsa atau kuota bagi siswa yang mengerjakan tugas tepat waktu, jawabannya sesuai, atau siswa yang mendapatkan nilai ulangan tertinggi di kelas nya , serta menasihati dan memberi semangat kepada siswa yang masih belum memahami materi pembelajaran, begitupun jika siswa telat mengumpulkan tugas maka ada hukuman yaitu berupa pengurangan nilai dan lainnya. Tentu jika guru mampu mengelola kelas dengan baik, dengan metode secara variatif maka motivasi siswa akan meningkat. Berbeda dengan guru hanya menggunakan metode yang monoton, hanya ceramah misalnya tanpa ada rangsangan atau motivasi lain yang diberikan maka pembelajaran Fikih ini akan terasa sangat monoton, membosankan, sehingga menurunnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik dan akan melakukan penelitian dengan judul PENGARUH PENERAPAN METODE REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH (Penelitian *Quasi Experiment* terhadap Siswa Kelas X MAN Bandung Barat).

B. Rumusan Penelitian

Rumusan penelitian berdasarkan latar belakang di atas, sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *reward and punishment* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat?;
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode *reward and punishment* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat?;
3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode *reward and punishment* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat?;
4. Bagaimana pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat? .

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan penelitian di atas, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *reward and punishment* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat;
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode *reward and punishment* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat;
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode *reward and punishment* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat;
4. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan tentunya diharapkan memberikan manfaat serta sumbangsih pada dunia pendidikan terkait metode dalam pembelajaran khususnya mengenai pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa .

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Mendapatkan pengalaman yang sangat berharga karena secara langsung terlibat dalam penelitian mengenai pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa;
- 2) Penelitian ini memberikan gambaran mengenai seberapa besar pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan motivasi kepada guru untuk senantiasa menghidupkan kualitas pengelolaan proses pembelajaran yang baik;
- 2) Sebagai alternatif penggunaan metode pembelajaran yang menarik, efektif dan variatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran;
- 3) Dapat menjadi rujukan dan solusi dalam proses pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Fikih;
- 2) Menciptakan pembelajaran yang tidak monoton, sehingga siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar mata pelajaran Fikih;
- 3) Dengan penerapan metode ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan memiliki motivasi yang tinggi saat melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran Fikih.

d. Bagi Madrasah

Penelitian ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan kualitas, prestasi dan mutu madrasah terkhusus MAN Bandung Barat yang dijadikan tempat penelitian. Serta dapat menjadi bahan referensi yang dapat dijadikan acuan bagi madrasah atau lembaga lain dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Fiqih sudah tentunya dilaksanakan secara asyik, dimana suasana kelas hidup dan peserta didik aktif terlibat didalamnya, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan metode yang sesuai yang bertujuan membangkitkan motivasi yang tinggi bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode *reward and punishment* digunakan sebagai salah satu solusi yang dapat menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan harapan agar siswa termotivasi untuk belajar dan memahami materi-materi yang diberikan oleh guru. Metode *reward and punishment* merupakan metode pembelajaran yang aktif dan interaktif antara guru dan siswa yang menerapkan sistem pemberian hadiah atau apresiasi bagi siswa yang aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik, dan memberikan *punishment* berupa sanksi yang mendidik bagi siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.

Reward ini merupakan bentuk teori penguatan positif yang berasal dari teori behavioristik. Menurut teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami individu yang disebabkan adanya interaksi stimulus dan respon, berdasarkan hal tersebut bahwa belajar merupakan sebuah perubahan yang dialami peserta didik untuk berperilaku dengan cara yang baru yang disebabkan karena adanya interaksi stimulus dan respon. Skinner yang merupakan salah satu tokoh Behaviorisme mengungkapkan bahwa untuk memperkuat dan menegaskan perilaku diperlukan penguatan sehingga *reward* dapat diartikan sebagai alat penguat untuk menguatkan perilaku peserta didik yang memang secara disadari suatu respon atas perilaku yang dilakukan peserta didik tersebut akan meningkat jika adanya stimulus yang di dalamnya terdapat *reward* atau penghargaan. *Punishment* diartikan sebagai hukuman atau sanksi, yang mana biasanya diberikan ketika yang dijadikan sebuah

tujuan tidak terlaksana atau adanya perilaku yang melanggar aturan tertentu, *punishment* disadari dengan prinsip bahwa suatu proses akan meningkat karena diikuti dengan adanya stimulus negatif atau bersifat tidak menyenangkan (Purwanto, 2006). Sama halnya dengan pemberian *reward* pemberian *punishment* ini harus digunakan dan diberikan secara tepat dan bersifat mendidik bukan hukuman yang mengandung kekerasan. Metode *reward and punishment* memberi kesempatan terhadap peserta didik untuk lebih mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan aktif mengikuti pembelajaran, terlebih mereka terpacu untuk belajar, serta sebagai langkah preventif agar siswa dapat menjauhi perbuatan-perbuatan yang tidak tepat dilakukan sebagai siswa dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran metode *reward and punishment* sebagai berikut :

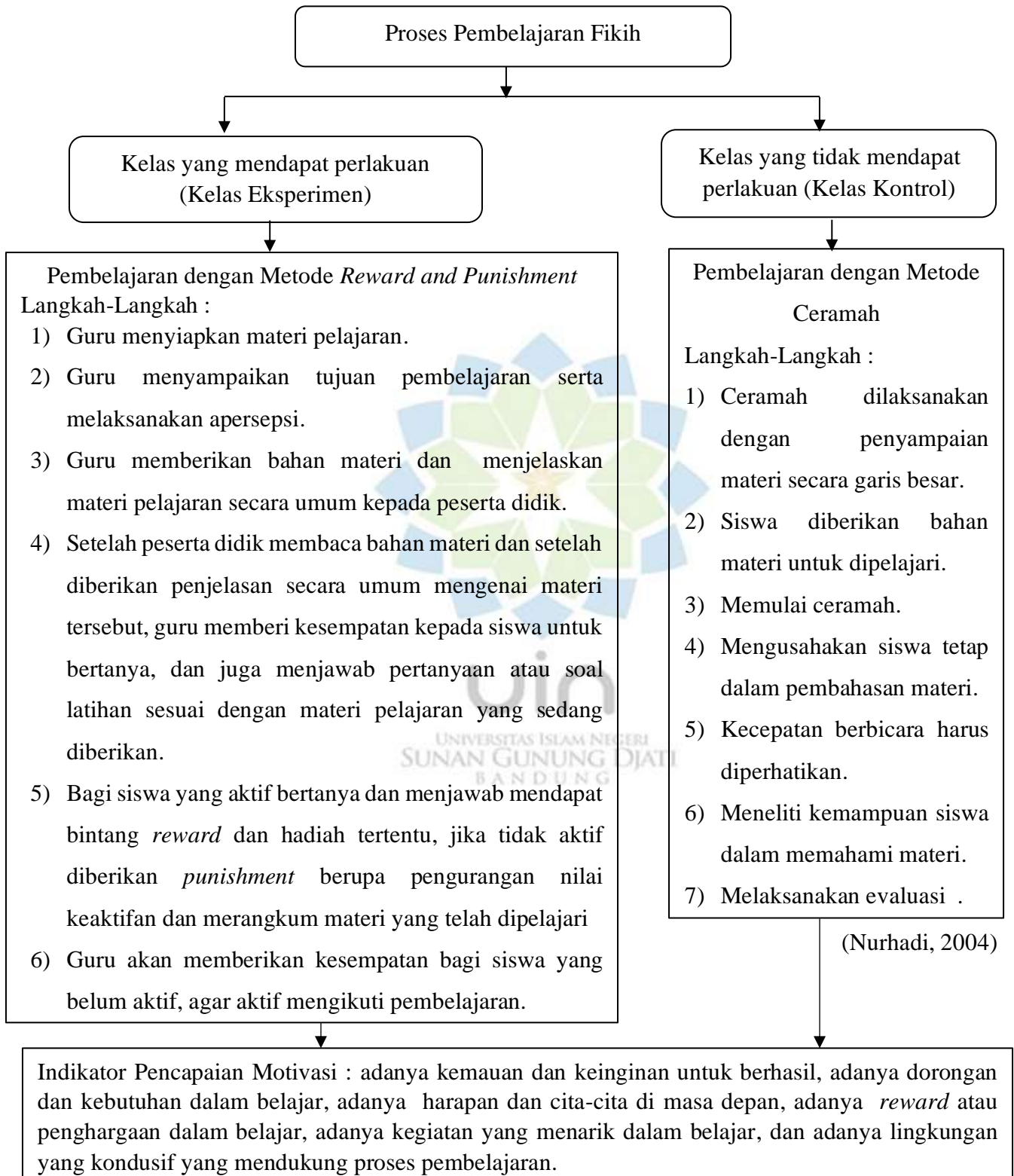
- 1) Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik;
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melaksanakan apersepsi untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik;
- 3) Guru memberikan bahan materi dan menjelaskan materi pelajaran secara umum kepada peserta didik;
- 4) Setelah peserta didik membaca bahan materi dan setelah diberikan penjelasan secara umum mengenai materi tersebut, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dan juga menjawab pertanyaan-pertanyaan atau latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan, setiap siswa mempunyai nilai harian mata pelajaran Fikih sebanyak 100 poin, jika ia mampu mempertahankannya yaitu aktif dalam proses pembelajaran maka nilainya akan tetap sebanyak 100 poin, jika ia tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran misalnya tidak aktif saat diskusi maka akan ada pengurangan nilai sebanyak 15 poin;
- 5) Bagi siswa yang aktif bertanya dan menjawab dengan tepat mendapat *reward* keaktifan berupa bintang *reward* yang akan ditempelkan pada tabel perolehan keaktifan siswa dan diberikan *reward* tertentu bagi siswa yang selalu aktif dalam pembelajaran seperti alat tulis sekolah atau kebutuhan belajar lainnya yang akan diberikan diakhir pembelajaran;

6) Guru akan memberikan kesempatan bagi siswa yang belum aktif bertanya dan menjawab di kelas untuk bertanya atau menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia mendapat *reward*. Sebaliknya, jika ia tidak tepat dalam menjawab soal dan sebelumnya memang terbukti tidak memperhatikan pembelajaran di kelas, ia akan mendapat *punishment* berupa pengurangan nilai dan merangkum materi yang dipelajari.

Motivasi secara sederhana dapat diartikan sebagai dorongan, atau gairah dan rasa semangat untuk melakukan sesuatu. Menurut Muhibbin Syah motivasi adalah sebuah keadaan internal baik manusia ataupun hewan yang menyebabkannya untuk melakukan sebuah perilaku. Dalam artian, motivasi ini merupakan kekuatan untuk berperilaku secara jelas terarah (Syah, 2010). Maka motivasi belajar adalah dorongan atau gairah dalam belajar yang ditunjukkan dengan semangat yang tinggi dan terarah untuk mencapai target atau tujuan dari belajar itu sendiri. Motivasi yang terdapat di dalam kegiatan belajar ini adalah kekuatan yang mampu membangkitkan diri siswa sehingga ia melakukan kegiatan belajar, tentu motivasi dalam belajar sangat penting guna menyerap materi dan mencapai target dari tujuan pembelajaran, maka dari itu menjaga konsistensi motivasi siswa dalam belajar sangat diperlukan tentu dibutuhkan guru yang bisa mengelola pembelajaran dengan sangat baik untuk menjaga konsistensi tersebut, salah satunya yaitu menggunakan metode yang menarik saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan yang telah di paparkan di atas maka untuk mengukur sejauh mana tingkat motivasi siswa maka diperlukan indikator motivasi belajar, seperti yang dinyatakan oleh Hamzah B. Uno yaitu:

- 1) Adanya kemauan dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan
- 4) Adanya *reward* atau penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan yang kondusif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik (Uno, 2021).

Adapun bagan alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan yang diajukan oleh peneliti yang sifatnya sementara yang mengacu pada teori ilmiah dan fakta yang ada (Priatna, 2021). Pendapat lain menyatakan bahwa hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara atas permasalahan yang akan diteliti berdasarkan data yang sudah ada (Suharsimi Arikunto, 2010). Sehubungan dengan judul penelitian ini, dan berdasarkan atas fenomena serta permasalahan yang ada, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini bahwa adanya pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih di kelas X MAN Bandung Barat.

Diambil dari kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, melahirkan asumsi dasar motivasi belajar siswa di pengaruhi oleh metode *reward and punishment*, dalam penelitian ini penulis akan menyoroti dua variabel yaitu variabel pengaruh metode *reward and punishment* sebagai variabel (X) dan variabel motivasi belajar sebagai variabel (Y).

Hipotesis yang diajukan tersebut terbukti apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih . Akan tetapi apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan di atas, maka dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak adanya pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Fikih di MAN Bandung Barat;
2. H_a : Adanya pengaruh penerapan metode *reward and punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Fikih di MAN Bandung Barat.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang erat hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti merupakan penelitian yang sudah ada terlebih dahulu dan telah dilakukan penelitian pada saat sebelumnya, yang mana hal ini sangat berhubungan dengan permasalahan yang juga akan diteliti peneliti. Hasil penelitian terdahulu ini yang berkaitan tentu memiliki tujuan untuk peneliti agar mengetahui bagaimana gambaran penelitian yang sebelumnya telah diteliti orang lain. Terdapat beberapa penelitian yang telah diteliti sebelumnya dan erat hubungannya sehingga dapat mendukung penelitian ini yaitu :

1. Elva Navisah Al-Musyarofah (2020) Jurusan Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung , dengan judul Pendekatan *Reward* Dan *Punishment* Dalam Bimbingan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Shalat Berjamaah Santri (Penelitian di Asrama Putri Pondok Pesantren Darussalam Kp. Sindangsari Kecamatan Kersamanah Garut. Dilihat dari latar belakang masalahnya penelitian ini dilakukan karena ingin mengatasi beberapa santri yang masih tidak melaksanakan shalat berjamaah alasannya karena mereka malas, ingin bersantai santai di tengah sibuk nya kegiatan di pondok, atau karena memang kurangnya kesadaran pentingnya shalat berjamaah, dengan menggunakan pendekatan *reward* dan *punishment* dalam bimbingan agama Islam untuk meningkatkan motivasi shalat berjamaah santri di pondok pesantren Darussalam Garut. Hasil penelitian menunjukkan melalui diterapkannya pendekatan *reward* dan *punishment* dalam bimbingan agama islam untuk meningkatkan motivasi shalat berjamaah santri di asrama putri pondok pesantren Darussalam memberikan dampak dan pengaruh yang signifikan , pemberian *reward* dan *punishment* yang lebih ditekankan oleh pihak pesantren berhasil membuat santri lebih terdorong dan termotivasi untuk melaksanakan shalat berjamaah.

- Persamaan : penyelesaian masalahnya sama menggunakan metode *reward and punishment*.
 - Perbedaan : Subjek, lokasi dan tujuan penelitiannya berbeda, penelitian saya subjeknya ditujukan siswa kelas X di MAN Bandung Barat dan bertujuan untuk mengetahui apakah metode *reward and punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar atau tidak, sedangkan subjek penelitian Elva Navisah ditujukan untuk santri pondok pesantren Darussalam di Garut, dan tujuan penelitiannya untuk meningkatkan motivasi shalat berjamaah santri.
2. Mohamad Iman Saepuloh (2021) Jurusan Pendidikan Agama Islam Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung , dengan judul Penerapan Metode *Reward And Punishment* Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Dan Tanggung Jawab Peserta Didik. Dari latar belakangnya peneliti ingin meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik dalam pembelajaran PAI melalui penerapan metode *reward and punishment* dikarenakan masih ada sebagian peserta didik yang ribut saat belajar, absen shalat duha, lambat mengerjakan tugas atau PR, berkata kasar atau kotor, bertengkar sesama teman, dan jajan makan di warung sekolah ketika sedang proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan *reward and punishment* dapat meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik dan dapat mendukung keberhasilan pendidikan di lingkup sekolah. Dengan demikian *reward and punishment* siswa dapat membangkitkan motivasi sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahannya, serta berperilaku baik dan selalu senantiasa berhati-hati ketika akan melakukan sesuatu.
- Persamaan : penggunaan metodenya yaitu metode *reward and punishment*.
 - Perbedaan : penelitian ini berfokus kepada bagaimana pengaruh metode *reward and punishment* terhadap kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, sedangkan penelitian yang saya lakukan mengkaji apakah ada pengaruhnya antara penerapan metode *reward and punishment* dengan motivasi belajar siswa.

3. Nida Hanifah (2019) Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatulloh Jakarta , dengan judul Penerapan *Reward* Dan *Punishment* Dalam Menumbuhkan Karakter Mulia Santri Di Pesantren Darus Sunnah. Dari latar belakang masalahnya peneliti ingin mengatasi beberapa santri yang masih tidak mematuhi peraturan di pesantren Darus Sunnah, misalnya masih ada santri yang tidak mengenakan pakaian seragam , lalu tidak aktif dalam pembelajaran dan tertidur ketika proses belajar dimulai. Ditambah lagi di pondok Darus Sunah ini belum ada penanggung jawab yang khusus bagi santri pada tingkatan Madrasah untuk senantiasa mendata siswa yang berprestasi sehingga nantinya mereka akan diberikan apresiasi atas prestasi yang diraih. Sehingga peneliti menggunakan metode *reward* dan *punishment* untuk menumbuhkan karakter mulia pada santri.
- Persamaan : penggunaan metode nya sama yaitu metode *reward and punishment*.
 - Perbedaan : Subjek, lokasi dan tujuan penelitian berbeda, subjek , lokasi dan tujuan penelitian Nida Hanifah adalah santri di Darus Sunnah, dan tujuan penelitiannya untuk menumbuhkan karakter mulia santri, sedangkan subjek, lokasi dan penelitian yang saya teliti adalah siswa kelas X di MAN Bandung Barat, dan tujuan penelitiannya untuk mengetahui apakah metode *reward and punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar atau tidak.
4. Sri Rejeki Rachmasari (2015) Jurusan Pendidikan Adminstrasi Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul Penerapan Metode *Reward And Punishment* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Tempel. Dari latar belakangnya peneliti ingin mengatasi siswa yang masih memiliki prestasi belajar yang rendah pada bahasan mengenai mengetik sistem menggunakan 10 jari, maka dari itu untuk meningkatkan prestasi belajar mengetik sistem 10 jari tersebut peneliti menggunakan metode *reward and punishment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *reward and punishment* dapat membangkitkan prestasi belajar mengetik sistem 10 jari pada siswa-siswi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel dibuktikan dengan nilai rata-rata mengetik sistem 10 jari kelas X SMK

Muhammadiyah 1 Tempel pada saat pra siklus adalah 69,5. Melalui kegiatan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *reward and punishment* pada materi pokok mengetik sistem 10 jari dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa menjadi 72,7 dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77,6. Dimana pada nilai rata-rata siklus II sudah melampaui target yang ditetapkan sebesar 75. Sedangkan untuk hasil keterampilan siswa dengan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada pra siklus yaitu sebesar 13% atau 3 siswa dari 23 siswa, siklus I siswa yang mencapai KKM sebesar 43,5% atau 10 orang dari 23 siswa, dan pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebesar 95,7% atau 22 orang.

- Persamaan : penggunaan metode yang sama yaitu menggunakan metode *reward and punishment* .

- Perbedaan : penelitian yang dilakukan Sri Rejeki Rachmasari ditujukan untuk meningkat prestasi siswa pada materi mengetik 10 jari, sedangkan penelitian saya ditujukan untuk mengetahui apakah metode *reward and punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar atau tidak., dan dari segi teknik penelitian Sri Rejeki Rachmasari dengan teknik Penelitian Tindakan Kelas , sedangkan saya dengan teknik kuantitatif jenis *quasi experiment*.

5. Fia Alifah Pitri (2018) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, dengan judul Pengaruh Model TAI (*Team Assisted Individualization*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik (Penelitian Quasi Eksperimen Di Kelas III MIN I Kota Bandung) . Dilihat dari latar belakang masalahnya bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah, dimana pembelajaran berlangsung hanya satu arah guru saja yang aktif, sedangkan siswa nya cenderung pasif, ditambah juga kurangnya media serta penggunaan model pembelajaran yang monoton sehingga kegiatan belajar mengajar tidak efektif dan tidak bergairah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang baik antara model TAI dengan peningkatan motivasi siswa dibanding pembelajaran yang klasik yang tidak menggunakan TAI. Hal ini dapat diketahui dari hasil Independent Sample T-Test sebesar 0,000 lebih kecil

dari nilai signifikansi 0,05 yang berarti H_0 ditolak atau dengan kata lain adanya pengaruh yang cukup tinggi antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Dimana kelompok eksperimen berpengaruh lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan perolehan skor kelas eksperimen sebesar 65,31 yang termasuk pada kategori sangat tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 58,43 yang masuk pada kategori tinggi.

- **Persamaan** : Penelitian dilatarbelakangi oleh motivasi siswa yang rendah, output nya sama ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode atau model yang diterapkan terhadap motivasi belajar, dan teknik penelitian ini sama menggunakan kuantitatif jenis *quasi experiment*.

- **Perbedaan** : Penelitian Ini Mengkaji Pengaruh Model TAI (*Team Assisted Individualization*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik sedangkan saya mengkaji Pengaruh Penerapan Metode *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih dan subjek penelitian nya berbeda, penelitian saya subjek nya ditujukan kepada siswa kelas X MAN Bandung Barat sedangkan penelitian oleh Fia Alifah Pitri ditujukan kepada siswa kelas III MIN I Kota Bandung .