

PENERAPAN *REWARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 006 BENGKULU UTARA

Hessya Millenia Al Fitri¹

¹UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

¹mhessya@gmail.com

Abstrak

Reward merupakan hadiah sebagai balasan atas tindakan perbuatan baik atau timbal balik. Dalam dunia pendidikan, *reward* merupakan alat pendidikan yang diberikan ketika siswa melakukan hal yang baik atau telah mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, sehingga siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik. Di SD Negeri 006 Bengkulu Utara sudah menerapkan *reward* khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Reward* bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih terdorong meningkatkan prestasi dan perilaku terpujinya. *Reward* diberikan kepada siswa yang telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan. *Reward* juga diberikan kepada siswa yang aktif bertanya di dalam kelas. Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan yaitu pujian, tepuk tangan, acungan jempol, nilai plus, hadiah berupa alat tulis (buku, pena, pensil, penghapus), dan uang Rp. 2000. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Data kualitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kemudian untuk mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi yaitu membandingkan data yang diperoleh dengan sumber yang ada. Hasil penelitian menggambarkan dengan detail penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara berdasarkan cara pemberian *reward*, waktu pemberian *reward*, bentuk-bentuk *reward* dan tujuan pemberian *reward*.

Kata Kunci: *Reward*; Pendidikan Agama Islam

Abstract

Reward is a gift in return for acts of kindness or reciprocity. In the world of education, reward is an educational tool that is given when students do good things or have reached a certain stage of development, so students are motivated to be better. At state school 006 Bengkulu Utara has implemented rewards especially in Islamic Education. Reward aims to motivate students to be more motivated to improve their achievements and commendable behavior. Rewards are given to students who have successfully completed the assignments given. Rewards are also given to students who actively ask questions in class. The forms of rewards given are praise, applause, thumbs up, plus points, prizes in the form of stationery (books, pens, pencils, erasers), and money Rp. 2000. This type of research is qualitative using a descriptive approach. Qualitative data in this study were analyzed using data reduction, data display and data conclusion drawing verification. Then to check the validity of the data using triangulation, namely comparing the data obtained with existing sources. The results of the study describe in detail the application of rewards to Islamic education at state school 006 Bengkulu Utara based on how to give rewards, when to give rewards, the forms of rewards and the purpose of giving rewards.

Keywords: *Reward*; Islamic Education

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan sarana untuk mendidik dan mengembangkan potensi-potensi kemanusiaan yang terarah pada tujuan tertentu. Pendidikan dapat dikatakan sebagai pintu untuk mengantar seseorang menuju kemajuan dengan berlandaskan pada keseimbangan hubungan manusia, lingkungan, dan sang pencipta (Hidayat, 2016). Pengertian pendidikan banyak dikemukakan oleh pakar pendidikan salah satunya yang terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 bab I pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan paradigma ajaran Islam, sebab ajaran Islam berdasarkan al-Qur'an, Sunah, pendapat ulama serta warisan sejarah, hingga pendidikan agama Islam pun berpedoman pada al-Qur'an, Sunah, pendapat ulama serta warisan sejarah tersebut (Hidayat, 2016). Tujuan pendidikan Islam ini akan terwujud jika pendidikan Islam dilaksanakan sesuai dengan dasar yang nyata yaitu al-Qur'an dan Hadis (Hidayat, 2016). Berdasarkan tujuan pendidikan Islam tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang ajaran Islam sehingga terbentuklah keimanan dan ketawaan melalui proses pembelajaran kemudian dapat mengimplementasikan ilmu tersebut dengan cara menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Allah SWT. memerintahkan umat manusia untuk mempunyai tujuan, kemudian Ia mengajarkannya, firman Allah dalam QS. al-Baqarah ayat 148 yang berbunyi:

وَلِكُلٍّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّئُهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya: *"Dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan. Di mana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sungguh, Allah Mahakuasa atas segala sesuatu."* (QS. al-Baqarah [2]: 148). Ayat tersebut memerintahkan untuk berlomba lomba dalam melakukan suatu kebaikan. Setelah mengetahui tujuan pendidikan Islam, maka kita menjadi tahu dan dapat berlomba-lomba dalam melakukan kebaikan yang bernilai ibadah.

Proses pembelajaran dapat membuat kita memahami hal-hal baru yang belum kita ketahui sebelumnya. Dengan adanya pembelajaran juga akan membuat seseorang mengetahui perintah dan larangan Allah SWT. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sengaja untuk memperbaiki sikap, dari yang tidak tahu menjadi tahu, atau terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Sujiantari, 2016). Sedangkan pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang

telah ditetapkan (Akmal dan Susanti, 2019). Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, pendidik dapat menggunakan *reward* sebagai alat pendidikan. Maksud *reward* itu sebagai alat pendidikan adalah untuk mendidik peserta didik agar mereka merasa senang karena perbuatannya mendapatkan penghargaan yang bertujuan untuk memperbaiki dan mempertinggi prestasi yang telah dicapainya. Dengan kata lain, peserta didik menjadi lebih tekun dalam belajar (Rosyid dan Abdullah, 2018). Pemberian *reward* merupakan respon terhadap sesuatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembali perilaku tersebut. *Reward* dapat dilakukan secara verbal dan non verbal, dengan prinsip kehangatan, antusias, dan menghindari respon yang negatif. Dalam pelaksanaan pemberian *reward* harus dilakukan secara bervariasi agar bisa membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar. *Reward* juga dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kegiatan belajar serta membentuk perilaku positif (Akmal dan Susanti, 2019). Perilaku positif dapat terbentuk dalam penerapan *reward*, tetapi seorang pendidik tetap harus mampu memilih serta mengaplikasikan *reward* sesuai dengan kemampuan dan keadaan peserta didik, karena jika *reward* diberikan tidak sesuai dengan kemampuan dan keadaan peserta didik maka akan membentuk perilaku yang negatif. Contoh *reward* yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu memberikan pujian dengan cara mengucapkan kata-kata Islami seperti “Alhamdulillah, semoga ilmu yang sudah diperoleh menjadi berkah”.

Mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari oleh setiap peserta didik. Tujuan dari pendidikan agama Islam adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan dengan memberikan serta menumbuhkan pengetahuan, penghargaan, amalan, dan pengalaman siswa tentang Islam, sehingga mereka dapat menjadi muslim yang terus berkembang keimanannya, dan ketaqwaannya kepada Allah SWT. Mengingat pentingnya pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah, maka dalam pelaksanaannya, pendidik dituntut memiliki kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang terbaik bagi peserta didik. Bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: Akidah-Akhlaq, al-Qur'an-Hadis, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran pendidikan agama Islam cenderung lebih banyak materi yang bersifat hafalan, seperti hafalan ayat al-Qur'an, hafalan hadis-hadis pendek, hafalan doa sehari-hari, hafalan nama nabi dan rasul dll. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 006 Bengkulu Utara pada kelas V, karena berdasarkan wawancara awal dengan guru pendidikan agama Islam, terungkap bahwa terdapat permasalahan di sekolah tersebut yang disebabkan oleh masih kurangnya penerapan *reward* yang diberikan guru kepada peserta didik. Adapun berbagai fenomena kurangnya penerapan *reward* antara lain, banyaknya peserta didik yang kurang paham pada pembelajaran pendidikan agama Islam, hal ini dapat diketahui dari sebagian besar peserta didik di kelas V ini tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik tugas berupa hafalan maupun tugas tertulis. Fenomena lainnya adalah banyaknya peserta didik yang pasif dan hanya dapat menerima informasi yang diberikan guru tanpa memberikan respon yang serius, peserta didik kurang inisiatif untuk bertanya kepada guru. Selain itu, peserta didik juga kurang percaya diri untuk menjawab

pertanyaan lisan dari guru secara individu, mereka memilih menjawab pertanyaan secara bersama.

Peneliti menduga bahwa sistem *reward* yang berjalan di SD Negeri 006 Bengkulu Utara ini masih belum maksimal dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa diduga yang menyebabkan banyaknya peserta didik yang kurang paham pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara ini dikarenakan sistem pemberian *reward* dalam bentuk tepuk tangan maupun pujian yang diberikan belum tepat waktu dan tidak konsisten. Contoh *reward* yang diberikan kepada peserta didik adalah memberikan tepuk tangan kepada peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dari guru". Peneliti berharap dengan menerapkan *reward* secara maksimal dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Dengan adanya penerapan *reward* seluruh peserta didik diharapkan akan berlomba lomba dalam belajar dan menjadi yang terbaik, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, mengingat adanya beberapa keterbatasan mengenai waktu, biaya dan kemampuan yang dimiliki oleh para peneliti. Maka peneliti hanya memfokuskan masalah pada konteks penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara. Batasan masalah ini menjadi limitasi untuk orientasi tujuan penelitian. Tujuan penelitian yang dijabarkan di atas menjadi basis untuk memformulasikan pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan penelitian (*research question*) yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2014).

Secara umum, *reward* didefinisikan sebagai hadiah, ganjaran, penghargaan atau imbalan yang diberikan atau didapatkan dengan mudah. Contohnya ketika guru memberikan kuis, bagi siswa yang dapat menjawab kuis tersebut maka akan mendapatkan apresiasi berupa hadiah, baik itu nilai, tepuk tangan, atau hadiah lainnya yang berbentuk materi (Rosyid dan Abdullah, 2018). *Reward* juga dapat dikatakan sebagai salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji. Misalnya guru dapat memberikan *reward* kepada peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas tepat waktu. Pemberian *reward* dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain *reward* diberikan guna menambah semangat atau motivasi belajar siswa, bukan mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuan *reward* akan menyimpang yang mana siswa akan lebih mementingkan *reward* dari pada aktivitas (belajar) yang menyebabkan mereka mendapatkan *reward* itu sendiri.

Reward

Reward merupakan hadiah atau sebagai balasan atas tindakan perbuatan baik atau timbal balik (Wijaya, dkk, 2020). *Reward* juga dapat dikatakan sebagai penghargaan yang diberikan kepada seseorang yang telah melakukan tindakan yang menghasilkan suatu

kebaikan. *Reward* digunakan sebagai salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji. Misalnya guru dapat memberikan *reward* kepada peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas tepat waktu. Pemberian *reward* dilakukan sesuai dengan ukurannya, dengan kata lain *reward* diberikan guna menambah semangat atau motivasi belajar siswa, bukan mengurangi nilai dari *reward* itu sendiri sehingga tujuan *reward* akan menyimpang yang mana siswa akan lebih mementingkan *reward* dari pada aktivitas (belajar) yang menyebabkan mereka mendapatkan *reward* itu sendiri.

E. Mulyasa (2008) berpendapat bahwa *reward* merupakan respon terhadap sesuatu perbuatan yang dapat meningkatkan peluang untuk terulang kembalinya perbuatan tersebut. M. Ngalim Purwanto juga berpendapat bahwa *reward* adalah alat untuk mendidik siswa supaya siswa dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan (Rosyid dan Abdullah, 2018). Slameto (2015) berpendapat bahwa *reward* juga dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan kegiatan belajar serta membina perilaku positif.

Reward bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih terdorong meningkatkan prestasi dan perilaku terpujinya. Dengan memberikan hadiah atas prestasi dan perilaku baik yang dihasilkan dan ditampilkan, siswa akan mempertahankan perilaku baiknya dan bekerja lebih maksimal untuk meningkatkannya hingga sampai pada kesempurnaan (Miftahuddin, 2020). Guru bermaksud dengan adanya *reward*, peserta didik lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya. Secara umum tujuan pemberian *reward* ada empat, yaitu: (1) Menarik, *reward* dapat menarik peserta didik untuk menumbuhkan minat dalam belajar. Dengan adanya minat dalam belajar, maka akan mempermudah peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan efektif. (2) Mempertahankan, *reward* juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik dan prestasi peserta didik dengan segala macam strateginya. *Reward* yang baik dan menarik mampu mempertahankan hal positif yang ada. (3) Memotivasi, *reward* yang baik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi, terutama dalam hal afektif. (4) Pembiasaan, *reward* juga harus mampu membuat pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi lebih baik. Karena tanpa adanya pembiasaan, peserta didik akan mudah goyah dan akan kembali bersikap kurang baik (Rosyid dan Abdullah, 2018). *Reward* itu tidak harus berupa materi, apresiasi yang baik juga merupakan hadiah. Dalam memberikan *reward* guru tidak boleh menundanya, diberikan langsung ketika siswa telah berhasil melakukan sesuatu kebaikan, jangan menjanjikan hadiah, jangan sampai menimbulkan kecemburuan bagi siswa lain, namun sebaiknya harus menimbulkan semangat dan motivasi bagi siswa yang lain (Nafisah dan Kirana, 2021). Macam-macam *reward*, diantaranya: pujian yang mendidik, memberi hadiah, mendo'akan, menepuk pundak, papan prestasi dll.

Reward merupakan alat pendidikan yang dapat guru gunakan untuk membentuk respon positif dari peserta didik. Rosyid dan Abdullah (2018) berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan penerapan *reward* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Berikut ini

merupakan kelebihan *reward* dalam pendidikan, yaitu: (1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, (2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan ingatan, (3) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, (4) Metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai kecepatannya sendiri, (5) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri, (6) Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri (7) Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.

Reward tidak hanya memiliki kelebihan-kelebihan saja, tetapi memiliki kekurangan-kekurangan. Berikut ini merupakan kekurangan *reward* dalam pendidikan, yaitu: (1) Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep yang tertulis atau lisan sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi, (2) *Reward* tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya, (3) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian (Rosyid dan Abdullah, 2018).

Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Dahwadin dan Nugraha, 2019). Pendidikan agama Islam terdapat tiga istilah yang umum digunakan, yaitu al-tarbiyah, al-ta'lim, dan al-ta'dib. Setiap istilah tersebut mempunyai makna yang berbeda, karena perbedaan teks dan konteks kalimatnya, walaupun dalam hal-hal tertentu istilah-istilah tersebut juga mempunyai makna kesamaan.

Tarbiyah adalah proses pendidikan yang dilakukan dengan cara menyampaikan seluruh materi secara terus menerus atau berkelanjutan hingga memperoleh suatu ilmu pengetahuan yang sempurna tanpa adanya keraguan dan mencapai tujuan dari pendidikan yaitu menumbuhkan dan mengembangkan potensi dan proses pendidikan, yaitu memelihara, mengasuh, merawat, memperbaiki dan mengaturnya (Ramayulis, 2015). Ta'lim dapat diartikan sebagai proses bimbingan, serta memberikan informasi atau ilmu pengetahuan yang dititikberatkan pada aspek peningkatan kecerdasan, kepandaian atau kepintaran peserta didik yang bertujuan agar peserta didik dapat menyatakan kebenaran yang bermanfaat bagi orang banyak. Ta'dib biasanya dipahami dalam pengertian pendidikan sopan santun, adab, tata krama, budi pekerti, akhlak, moral dan etika. Ta'dib yang sejalan dengan adab memiliki arti pendidikan peradaban atau kebudayaan. Artinya orang berpendidikan adalah orang yang berperadaban (Harisah, 2018).

Pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara (Umar, 2017). Ruang lingkup merupakan batasan materi dari sebuah ilmu. Pendidikan agama Islam secara garis besar memiliki tiga ruang lingkup, yaitu aqidah, syariah, dan akhlak (Nurjaman, 2020). Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya meliputi Al-Qur'an dan Al-hadits, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, hal ini menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).

METODE PENELITIAN

Terkait dengan rujukan pendekatan metode penelitian yang mengerangkai penerapan *reward*. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan deskriptif yaitu mendeskripsikan *reward* merupakan balasan atas tindakan perbuatan baik atau timbal balik sebagai sasaran penelitian dalam tulisan naratif (Sidiq dan Choiri, 2019). Pendekatan kualitatif ini berfungsi untuk menggambarkan temuan penelitian yang terjadi di lapangan. Temuan dari pendekatan kualitatif akan mendeskripsikan dan menganalisis fenomena yang dialami oleh subyek penelitian terkait dengan penerapan *reward*.

Sedangkan terkait sumber data dalam penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Terkait dengan sumber data primer pada penelitian ini adalah data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dan observasi yang bersumber dari informan, yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu: Kepala Sekolah SD Negeri 006 Bengkulu Utara 1 orang, guru Pendidikan Agama Islam 3 orang dan siswa kelas V 10 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling (Satori dan Komariah, 2010). Sedangkan Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara yang diperoleh dan dicatat oleh pihak lain atau data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan atau dokumentasi (Moleong, 2021). Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, jurnal, dokumen kegiatan siswa di SD Negeri 006 Bengkulu Utara dan lain sebagainya.

Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk memperkuat data hasil wawancara yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung keadaan atau suasana kerja guru, dan kegiatan proses belajar mengajar yang berkaitan dengan penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD negeri 006 Bengkulu Utara.

Indikator-indikator dari *reward* yang diteliti adalah cara pemberian *reward*, waktu memberikan *reward*, bentuk-bentuk *reward* dan tujuan pemberian *reward*. Teknik wawancara digunakan untuk menggali informasi kualitatif terkait penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, yang meliputi Kepala Sekolah, Guru PAI serta siswa di SD Negeri 006 Bengkulu Utara. Wawancara juga dilakukan untuk menggali informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan kemudian dijawab secara lisan pula, selain itu peneliti membawa instrumen lain sebagai pedoman untuk wawancara seperti *tape recorder*, gambar, brosur dan material (Sidiq dan Choiri, 2019). Studi dokumen dilaksanakan untuk menggali kelengkapan dokumen terkait dengan profil sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi sekolah, daftar nama guru, jumlah siswa, dan foto-foto proses pembelajaran di SD Negeri 006 Bengkulu Utara. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk menggali data penunjang, baik berupa data sekunder yang disediakan oleh SD Negeri 006 Bengkulu Utara, hasil penelitian yang relevan maupun dokumen lainnya.

Teknik Analisis Data

Berhubungan dengan data kualitatif yang diperoleh dari teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian data yang didapat diolah menggunakan model interaktif sebagaimana yang sarankan oleh Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018). Model ini memiliki tiga serangkaian kegiatan yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Terkait dengan reduksi data, sebagaimana dijelaskan pada sesi sebelumnya, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Terkait dengan penyajian data, dilakukan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Terkait dengan penarikan kesimpulan dan verifikasi, data yang sudah dikumpulkan dan diolah akan disimpulkan secara komprehensif.

Keabsahan Data

Terkait dengan keabsahan data kualitatif, penelitian ini menguji keabsahan data kualitatif menggunakan teknik triangulasi yang meliputi beberapa jenis, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber adalah menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yaitu peneliti mewawancarai orang yang berbeda-beda. Triangulasi teknik, menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi yang sudah dikumpulkan. Triangulasi waktu merepresentasikan proses di mana peneliti melakukan pengecekan data yang didapat dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sampai ditemukan kepastian datanya (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penemuan dari penelitian ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang berupa informasi mengenai penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara. Dalam penelitian ini informan yang diambil sebanyak 14 orang. Keseluruhan informan yang dipilih adalah mereka yang mengetahui kegiatan pembelajaran di SD Negeri 006 Bengkulu Utara. Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara, kemudian peneliti juga melakukan observasi lapangan secara langsung di lingkungan SD Negeri 006 Bengkulu Utara dan juga melakukan dokumentasi sebagai data pelengkap agar memperkuat hasil penelitian. Sebagaimana data yang peneliti dapatkan, maka hasil penelitian mengenai penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara adalah sebagai berikut:

Berdasarkan data hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SD Negeri 006 Bengkulu Utara, peneliti melihat secara langsung kegiatan sehari-hari yang ada di sekolah ini, dari mulai pagi hari ketika siswa mulai berdatangan ke sekolah hingga siang hari ketika siswa pulang sekolah. Peneliti juga mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas, peneliti melihat bagaimana cara guru mengajar, membimbing serta memotivasi para siswa untuk belajar. Pada awal pembelajaran, guru mengajak siswa untuk muroja'ah surat-surat pendek pada juz 30. Selanjutnya sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa, pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi pelajaran seperti rukun Islam, rukun iman, doa sehari-hari, serta surat-surat pendek. Siswa yang dapat menjawab langsung mengangkat tangan, ternyata hanya ada beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut. Setelah siswa tersebut menjawab pertanyaan dan jawabannya benar, guru langsung memberikan *reward* berupa kata-kata pujian yaitu "benar sekali jawabannya, kamu hebat, *good job*" dan mengacungkan jempol. Karena melihat hanya beberapa orang siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka guru langsung memberikan *reward*, tetapi jika banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan maka guru tidak memberikan *reward*. Pada saat proses pembelajaran peneliti juga melihat guru memberikan *reward* kepada siswa yang aktif bertanya mengenai materi pelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini bertujuan untuk membuat siswa merasa senang dan usahanya dihargai, sehingga akan terulang kembalinya perbuatan positif tersebut dan membuat siswa yang lain termotivasi untuk mendapatkannya juga. Bagi siswa yang belum dapat menjawab pertanyaan, guru memberikan nasihat dan motivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar. Seluruh guru pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara telah menerapkan *reward* dalam proses pembelajaran. Namun belum memiliki ketentuan yang jelas mengenai *reward* apa saja yang harus diberikan kepada siswa.

Memberikan *reward* kepada siswa SD merupakan dasar agar siswa tersebut bisa lebih baik dari sebelumnya dan sebagai bekal mereka menuju perubahan dan perkembangan selanjutnya, sehingga dengan memiliki bekal akan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Ada berbagai macam cara yang guru lakukan dalam memberikan *reward*

kepada siswa. Dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara, guru memberikan *reward* dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran pendidikan agama Islam, contohnya menanyakan doa sehari-hari seperti doa untuk kedua orang tua, doa sebelum tidur, doa sebelum makan dll, menanyakan hafalan surat-surat pendek pada juz 30, dan mengadakan kuis. *Reward* juga diberikan kepada siswa yang aktif bertanya di dalam kelas. Guru pendidikan agama Islam memberikan *reward* kepada siswa yang telah berhasil menyelesaikan tugas sesuai dengan arahan, baik tugas tertulis maupun tugas hafalan. Guru memberikan *reward* dengan cara spontan dan tidak terduga, tujuannya agar siswa tetap fokus pada pembelajaran yang ada, bukan hanya fokus kepada *reward*.

Guru memberikan *reward* kepada siswa yang telah berhasil menyelesaikan tugas dan menghasilkan suatu kebaikan agar dapat menjadi contoh bagi teman-temannya. Hal ini sesuai dengan teori dari Purwanto (2006) menerangkan bahwa *reward* merupakan alat pendidikan yang dapat membuat hati menjadi senang dan tenang dan diberikan kepada siswa yang memiliki prestasi atau keberhasilan tertentu dalam pendidikan, memiliki kemajuan dan tingkah laku yang baik sehingga dapat dijadikan contoh bagi teman-temannya. Guru pendidikan agama Islam memberikan *reward* langsung (saat itu juga) ketika siswa telah berhasil melakukan tugas sesuai dengan arahan dari guru, contohnya ketika siswa dapat menjawab pertanyaan secara lisan maupun tulisan, siswa dapat mengerjakan kuis kemudian mendapatkan nilai 100, siswa yang aktif bertanya di dalam kelas dll. Guru akan memberikan *reward* ketika hanya ada beberapa orang yang berhasil menyelesaikan tugas, jika sudah banyak siswa yang dapat menyelesaikan tugas, maka guru tidak akan memberikan *reward* karena dianggap sudah memahami materi pelajaran yang ada. Dalam memberikan *reward* guru tidak menunda dan tidak memberikan janji, karena jika menunda dan memberikan janji dikhawatirkan siswa akan menjadikan *reward* sebagai tujuan dari kegiatan sehingga membuat siswa tidak fokus pada proses pembelajaran yang ada. Hal ini sesuai dengan teori dari Wens Tanlain yang mengatakan bahwa *reward* harus diberikan pada saat yang tepat, yaitu segera sesudah anak didik berhasil (jangan ditunda), jangan diberikan janji, karena akan dijadikan sebagai tujuan kegiatan (Tanlain, 1989).

Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan oleh guru menyesuaikan situasi dan kondisi dalam belajar, misalnya *reward* berupa pujian seperti kata-kata yang baik yaitu "*alhamdulillah, masyaallah, kalian hebat, kalian pintar, verry good, bagus, dll* diberikan kepada siswa ketika telah menyelesaikan tugas yang tidak terlalu sulit, bahkan banyak siswa yang dapat menyelesaikannya, contohnya membacakan doa makan, doa sebelum tidur dll. Kemudian *reward* berupa hadiah alat tulis seperti pena, pensil, buku dan penghapus diberikan pada saat siswa telah menyelesaikan tugas yang lumayan sulit dan hanya ada satu atau dua orang yang dapat menyelesaikannya, contohnya siswa dapat menyebutkan nama-nama malaikat beserta tugasnya. *Reward* berupa hadiah alat tulis seperti buku, pena, dan pensil juga diberikan pada saat bagi raport, diberikan kepada siswa yang menjadi juara kelas, yaitu juara 1, 2 dan 3. Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan oleh guru menyesuaikan situasi

dan kondisi serta tingkat kesulitan tugas. Hal ini sesuai dengan teori dari Rusdiana Hamid yang mengatakan bahwa dalam memberikan *reward*, seorang guru harus menyesuaikan dengan apa yang telah dicapai oleh siswa, jangan sampai pemberian *reward* tersebut menimbulkan sifat materialis pada diri siswa (Hamid, 2006).

Reward adalah salah satu alat untuk mendidik agar siswa merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Guru bermaksud dengan *reward* ini siswa lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya. Dengan kata lain siswa menjadi lebih tekun dalam belajar yang dibuktikan dengan prestasi belajar. Tujuan pemberian *reward* berdasarkan data yang peneliti peroleh adalah untuk menarik perhatian siswa dalam menimbulkan minat belajar karena dengan adanya *reward* membuat siswa merasa senang ketika usahanya dihargai, sehingga tertanam dalam diri mereka untuk mengulangi perbuatan positif tersebut. Hal ini serupa dengan pendapat dari Mulyasa (2008) yang menjelaskan bahwa *reward* merupakan respon terhadap sesuatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan untuk terulang kembalinya perilaku tersebut. Siswa yang sudah mendapatkan *reward* akan terus berusaha untuk mempertahankan prestasinya dan siswa yang belum mendapatkan *reward* akan termotivasi untuk mendapatkannya, sehingga timbul minat belajar dalam dirinya. Siswa akan berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugas, tanpa sadar siswa akan berusaha belajar lebih giat lagi. Maksud dari *reward* ini yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai oleh siswa, melainkan dengan hasil yang telah dicapai siswa itu mendapatkan *reward*.

Adapun tingkat keberhasilan pelaksanaan penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam SD Negeri 006 Bengkulu Utara yaitu siswa mulai antusias dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam, siswa mulai aktif bertanya seputar materi pelajaran, siswa juga mulai memerhatikan guru serta langsung tanggap menjawab ketika guru memberikan pertanyaan, meskipun ada beberapa siswa yang masih pasif, siswa semakin giat belajar bukan karena ingin mendapatkan *reward*, melainkan siswa mampu mengembangkan kemampuan dirinya karena termotivasi melihat teman-temannya.

Guru tidak pernah menjanjikan dalam pemberian *reward* karena agar siswa tetap fokus terhadap proses belajar dan tidak menjadikan *reward* sebagai tujuan dalam pembelajaran. Penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan pilihan yang tepat sebab dengan adanya *reward*, siswa merasa usahanya dihargai sehingga menjadikan siswa ingin mengulangi perbuatan tersebut. Apabila usaha siswa tidak diberikan apresiasi, maka semangat belajarnya akan menurun karena siswa merasa guru kurang memerhatikan dan menghargai usahanya dalam proses pembelajaran.

Adanya penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara menimbulkan minat belajar pada diri siswa dan motivasi untuk terus giat belajar, setelah adanya penerapan *reward* juga dapat menjadi pendorong bagi siswa lainnya yang belum mendapatkan *reward* untuk berusaha memperolehnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Rosyid dan Abdullah (2018) menyebutkan bahwa *reward* merupakan salah satu

bentuk motivasi dan sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk memberikan *Reinforcement* (penguat) terhadap perilaku yang baik sehingga akan memotivasi siswa untuk terus selalu maju dalam proses pembelajaran. Menurut teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *reward* merupakan motivasi untuk siswa agar selalu melakukan perbuatan baik, motivasi ini dilandasi oleh perkembangan pada diri siswa, semakin siswa termotivasi untuk belajar, maka semakin cepat perkembangan yang terjadi pada dirinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *reward* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 006 Bengkulu Utara dilakukan dengan cara guru pendidikan agama Islam memberikan *reward* adalah dengan mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran pendidikan agama Islam yaitu menanyakan hafalan surat-surat pendek pada juz 30, menanyakan doa sehari-hari dan mengadakan kuis. *Reward* akan diberikan kepada siswa yang telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan, baik itu tugas tertulis maupun tugas hafalan. *Reward* juga diberikan kepada siswa yang aktif bertanya di dalam kelas. Guru pendidikan agama Islam memberikan *reward* langsung (saat itu juga) ketika siswa telah berhasil melakukan tugas sesuai dengan arahan dari guru. Dalam memberikan *reward* guru tidak menunda dan tidak memberikan janji, karena jika menunda dan memberikan janji dikhawatirkan siswa akan menjadikan *reward* sebagai tujuan dari kegiatan sehingga membuat siswa tidak fokus pada proses pembelajaran yang ada. Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan oleh guru diantaranya pujian, tepuk tangan, acungan jempol, nilai plus, hadiah berupa alat tulis (buku, pena, pensil, penghapus), dan uang Rp. 2000. Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan oleh guru menyesuaikan situasi dan kondisi serta tingkat kesulitan tugas. Tujuan pemberian *reward* adalah untuk menarik perhatian siswa dan menimbulkan minat belajar, karena dengan adanya *reward* membuat siswa merasa senang dan usahanya dihargai, sehingga tertanam dalam diri mereka untuk mengulangi perbuatan tersebut. Siswa yang belum mendapatkan *reward* juga termotivasi untuk mendapatkannya, sehingga timbulnya minat belajar dalam diri siswa. *Reward* ini yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai oleh siswa, melainkan dengan hasil yang telah dicapai siswa itu mendapatkan *reward*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, S., & Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan *Reward* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Vol. 19, No. 2.
- Dahwadin & Nugraha, F. S. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: CV Mangku Bumi Media.
- Hamid, R. (2006). *Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam*. *Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 4 No.5.
- Harisah, A. (2018). *Filsafat Pendidikan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan*,. Yogyakarta: Deepublish.

- Hidayat, R. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Latifatun, U. N., & Kirana, D. P. (2021). Penerapan Reward untuk Meningkatkan Sikap Disiplin Anak dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Islama Nak Usia Dini*, Vol. 02 No.01.
- Miftahuddin (2020). Karakteristik Pemikiran Ibn Khaldun Tentang Reward Dan Punishment Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmu Islam*, Vol. 4, No. 2.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2008). *Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalim, M. P. (2006). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjaman, R. A. (2020). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramayulis (2015) *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Satori, D., & Komariah, A. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiantari, K. N. (2016). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016), *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, Vol: 7 Nomor: 2.
- Tanlain, W, dkk. (1989). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Umar, B. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Amzah: Batu Sangkar.
- Wijaya, C, dkk. (2020). Persepsi Guru tentang Reward and Punishment dan Implementasinya dalam Pembelajaran di MAN II Model Medan, *Jurnal Pendidikan Islam*, 3 No. 1.
- Zaifull, M. R, & Abdullah, A. R. (2018). *Reward dan Punishment dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.