

**PENGARUH QUIZIZZ BERBANTU *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 12 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Diseminarkan dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Keguruan

Oleh:  
**AMBAR PRATIWI**  
**NPM. 1911010261**



**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445/ 2023 M**

**PENGARUH QUIZIZZ BERBANTU *REWARD AND PUNISHMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 12 BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Diseminarkan dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Keguruan



**Pembimbing I : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, MA**  
**Pembimbing II : Dr. Imam Syafei, M. Ag**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**RADEN INTAN LAMPUNG**  
**1445/ 2023 M**

## ABSTRAK

### **PENGARUH QUIZIZZ BERBANTUREWARD AND PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 12 BANDAR LAMPUNG**

Oleh:

**Ambar Pratiwi**

Hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 12 Bandar Lampung masih tergolong dalam kategori rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Meyakini Kitab-Kitab Allah, Menjadi Generasi Pecinta Al-Quran yang Toleran di SMP N 12 Bandar Lampung. Jenis penelitian yaitu *True Eksperimental Design*, dengan desain penelitian *Post Test Only Control Group*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang diperoleh dengan menggunakan teknik sampling yaitu *Cluster Random Sampling*, sehingga didapat kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes (soal pilihan ganda) yang merupakan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan uji-t *independent*. Pada uji prasyarat dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dengan memakai metode *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan metode *Fisher*. Berdasarkan hasil penelitian dari kedua sampel diketahui bahwa data pada kemampuan berpikir kritis berdistribusi normal dan homogen, sehingga hasil analisis data yang telah dilakukan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik.

Uji hipotesisi dengan menggunakan uji-t berdasarkan Uji-t *Independent Samples Test*, penggunaan quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,043 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima atau  $H_o$  ditolak. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP N 12 Bandar Lampung. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci** : Quizizz berbantu *reward and punishment*, Hasil Belajar.



## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF QUIZZZ WITH BANTUREWARD AND PUNISHMENT ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS AT SMP N 12 BANDAR LAMPUNG**

**By:  
Amber Pratiwi**

*The learning outcomes of class VIII students at SMP N 12 Bandar Lampung are still in the low category due to the use of inappropriate learning media, so this research aims to determine the effect of quizizz assisted by reward and punishment on the learning outcomes of class VIII students in the subject of Islamic Religious Education material on Believing in Allah's Books, Becoming a Generation of Tolerant Al-Quran Lovers at SMP N 12 Bandar Lampung. The type of research is True Experimental Design, with a Post Test Only Control Group research design. The research sample consisted of two classes obtained using a sampling technique, namely Cluster Random Sampling, so that class VIII A was obtained as the experimental class and VIII B as the control class. The research instrument used is a test (multiple choice questions) which is a learning outcomes test used to measure students' learning outcomes abilities. In this research, the data analysis technique uses the independent t-test. The prerequisite test was carried out using a normality test using the Liliefors method and a homogeneity test using the Fisher method. Based on the results of the research from the two samples, it is known that the data on critical thinking skills is normally distributed and homogeneous, so the results of data analysis that has been carried out by conducting hypothesis testing using the t-test show that there is an influence of the application of Quizizz assisted by reward and punishment on student learning outcomes.*

*Test the hypothesis using the t-test based on the Independent Samples Test, the use of quizizz with the help of reward and punishment on student learning outcomes in the Islamic Religious Education subject obtained a sig value. (2-tailed)  $0.043 < 0.05$  then  $H_a$  is accepted or  $H_o$  is rejected. From the data above, it can be concluded that there is a significant influence from the use of Quizizz with reward and punishment on student learning outcomes in the Islamic Religious Education subject in class VIII SMP N 12 Bandar Lampung. In the control class and experimental class there were significant differences in student learning outcomes.*

*Keywords: Quizizz with reward and punishment, learning outcomes.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ambar Pratiwi  
NPM : 1911010261  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Quizizz Berbantu *Reward And Punishment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp N 12 Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan Skripsi hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 12 Oktober 2023  
Peneliti



**Ambar Pratiwi**  
NPM. 1911010261



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Doktor. H. Endang Suratmingsukarame | Bandar Lampung 35151  
 Telp. (0721) 780887, Email: [bumas@radintan.ac.id](mailto:bumas@radintan.ac.id)  
 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi: Pengaruh Quizizz Berbantu Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 12 Bandar Lampung  
 Nama Mahasiswa: Ambar Pratiwi  
 NPM: 1911010261  
 Jurusan: Pendidikan Agama Islam  
 Fakultas: Tarbiyah Dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam siding munaqosyah  
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Achmad Asrori, MA  
 NIP. 195507101985031003

Dr. Imam Saefi, M.Ag  
 NIP. 196502191998031002

Mengetahui  
 Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Umi Hidiriyah, M.Pd.  
 NIP. 197205151997032004

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol. H. Endro Suratmuis Sukarame | Bandar Lampung 35131  
Telp. (0721) 780887 | Email. humas@radenintan.ac.id  
Website: www.radenintan.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Quizizz Berbantu Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 12 Bandar Lampung"** Disusun oleh: **Ambar Pratiwi NPM. 1911010261**, Program studi: **Pendidikan Agama Islam**. Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/ tanggal: **Rabu, 13 Desember 2023, Pukul 08:00-09:30 WIB.**

**TIM MUNAQOSYAH**

- Ketua** : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.
- Sekretaris** : Era Oktafiona, M.Pd.
- Penguji Utama** : Drs. Ruswanto, M.Ag.
- Penguji Pendamping I** : Prof. Dr. H. Achmad Asrori, MA.
- Penguji Pendamping II** : Dr. Imam Syafel, M.Ag.

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirwa Diana, M.Pd.**  
**NIP. 19640828 198803 2 002**





## MOTTO

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ ...

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.*”

(Q.S Ar-Ra'd : 11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Departemen RI, Al-Quran dan Terjemahannya (Bandung: Diponegoro, 2002), hlm.225

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, inayah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, sebagai bukti hormat dan kasih sayang, peneliti mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayah Wasiman dan Ibu Muharti, yang telah memberikan doa yang tulus, semangat, pengorbanan, keikhlasan, dengan tulus dan penuh kasih sayang
2. Keluarga besarku, yang selalu memberi semangat, dan memberi motivasi serta dukungan dalam semua proses perkuliahan sampai selesai.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang kubanggakan.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Ambar Pratiwi, lahir di Pangkal Mas Mulya, 22 Maret 2001. Peneliti merupakan anak ke tiga dari pasangan Ayah Wasiman dan Ibu Muharti.

Peneliti pertama kali menempuh pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Pangkal Mas Mulya tahun 2007-2012, kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 1 Gadingrejo tahun 2013-2016, kemudian masuk Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Gadingrejo tahun 2016-2019. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Peneliti telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Karena sejatinya kesempurnaan hanya milik sang maha pencipta, akhir kata peneliti mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi ini. Semoga Ilmu, Pengalaman dan segala yang sudah peneliti dapatkan selama menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dapat menjadi modal guna mengabdikan diri untuk Agama, Keluarga, Masyarakat dan Negara.

Demikian Riwayat hidup peneliti, semoga bermanfaat bagi para pembaca.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala Rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Quizizz Berbantu Reward and Punishmet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 12 Bandar Lampung**”. Shalawat dan Salam kepada Rasulullah Saw yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki peneliti. Besar harapan peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini, Peneliti banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang peneliti hormati dan cintai yang membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini. Skripsi ini ditulis merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Studi Pendidikan Program Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Atas terselesaikannya skripsi ini tak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaiannya. Secara rinci penulis ungkapan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
2. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung serta jajarannya atas petunjuk dan arahan yang telah diberikan selama masa studi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof.Dr.H.Achmad Asrori, MA. Selaku pembimbing I yang dengan kesabaran menyisihkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan.
4. Bapak Dr. Imam Syafei, M.Ag Selaku pembimbing II yang dengan kesabaran dan keikhlasannya menyisihkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan.
5. Ibu dan Bapak dosen yang telah membantu dalam memberikan pencerahan, motivasi, dan mentransfer ilmu pengetahuannya kepada peneliti selama menjadi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
6. Pimpinan dan karyawan perpustakaan pusat dan perpustakaan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
7. Teman baikku Juwita Aulia, Yulisa Fadilla, Amajida Zahara Nisun, Anggun Yulina Istiqomah, Nova Rahmadina, Evi Dwi Saputri dan Eva Yulianti atas kebersamaan, dukungan dan motivasi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis namun telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Ambar Pratiwi, *last but no least*, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

Peneliti sadar dan sangat paham bahwasannya skripsi ini dapat tersusun berkat dukungan, motivasi dan bantuan dari semua pihak-pihak terkait. Semoga Allah Swt memberikan balasan atas jasa-jasa yang telah diberikan serta memperhitungkan sebagai amal baik. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi peneliti dan para pembaca pada umumnya. Aamiin.

***Wassalamualaikum Wr.Wb***

Bandar Lampung, 12 Oktober 2023

Peneliti



Ambar Pratiwi

NPM. 1911010261

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi Masalah.....	12
D. Batasan Masalah .....	12
E. Rumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian .....	13
G. Manfaat Penelitian .....	13
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	14
I. Sistematika Penulisan .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengaruh .....	19
1. Pengertian Pengaruh .....	19
B. Quizizz.....	19
1. Pengertian Quizizz.....	19
2. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz .....	22
3. Langkah-Langkah Penggunaan Quizizz .....	24
C. Reward.....	25
1. Pengertian Reward.....	25
2. Macam-Macam Reward.....	30
3. Prinsip-Prinsip Pemberian Reward .....	31

4.	Tujuan Pemberian Reward .....	33
D.	Punishment .....	34
1.	Pengertian Punishment .....	34
2.	Macam-macam Punishment.....	37
3.	Syarat-syarat Punishment yang pedagogis.....	39
4.	Tujuan Pemberian Punishment .....	41
5.	Persamaan dan Perbedaan Reward dan Punishment .....	41
E.	Hasil Belajar .....	43
1.	Pengertian Hasil Belajar .....	43
2.	Macam-macam Hasil Belajar.....	45
3.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	47
4.	Manfaat Hasil Belajar.....	48
F.	Pendidikan Agama islam.....	49
1.	Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	49
2.	Dasar Pendidikan Agama Islam.....	52
3.	Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	56
4.	Karakteristik Pendidikan Agama Islam .....	60
5.	Fungsi Pendidikan Agama Islam .....	61
G.	Pengajuan Hipotesis.....	61

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	63
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	63
C.	Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data .....	64
D.	Definisi Operasional Variabel .....	66
E.	Instrumen Penelitian .....	67
F.	Uji Validitas dan Reliabilitas Data .....	68
G.	Uji Prasyarat Analisis.....	73
H.	Kerangka Berpikir.....	74
I.	Uji Hipotesis .....	74

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PERSEMBAHAN**

A.	Hasil Penelitian .....	75
B.	Analisis Data.....	82
1.	Uji Normalitas .....	82
2.	Uji Homogenitas.....	83
3.	Uji-t Independent.....	83
C.	Pembahasan .....	85



**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 91  
B. Saran ..... 91

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Bagan Pengaruh Variabel X dan Y.....	64
Diagram Kerangka Berpikir .....	74



## DAFTAR TABEL

1.1 Nilai Pra-Penelitian Hasil Belajar Peserta Didik.....	9
3.1 Rancangan Penelitian .....	64
3.2 Koefisien Alfa .....	70
3.3 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	71
3.4 Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	72
3.5 Ketentuan Uji <i>Homogeneity Of Variances</i> .....	73
4.1 Hasil Uji Validitas Soal Hasil Belajar.....	75
4.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal Hasil Belajar .....	77
4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	78
4.4 Hasil Uji Daya Beda Soal .....	79
4.5 Kesimpulan Hasil Uji Coba Soal Hasil Belajar.....	80
4.6 Hasil Uji Normalitas Data Postest Hasil Belajar.....	82
4.7 Homogenitas Soal Hasil Belajar .....	83
4.8 Mean Group Statistic .....	84
4.9 Uji T- Independent .....	84

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Agar tidak ada kesalahpahaman tentang pengertian judul "**Pengaruh Quizizz Berbantu *Reward And Punishment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 12 Bandar Lampung**" maka penulis menegaskan istilah-istilah pada judul, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>2</sup>

#### 2. Quizizz

Quizizz merupakan media pembelajaran online berbasis permainan yang memiliki beberapa fitur untuk menunjang proses belajar mengajar yang bersifat interaktif sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.<sup>3</sup>

#### 3. *Reward And Punishment*

*Reward* merupakan salah satu alat pendidikan, dimana alat ini untuk mendidik anak-anak agar anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.<sup>4</sup> *Reward* juga dapat diartikan

---

<sup>2</sup> Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya, 2006), h. 243.

<sup>3</sup> Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2021), h. 102

<sup>4</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoreti dan Praktis*, (Jakarta: Roda Karya, 2007), h.182

sebagai alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* disini diberikan kepada anak-anak yang menunjukkan prestasi baik dalam prestasi belajarnya maupun prestasi kepribadiannya seperti kelakuannya baik, kerajinannya, dan sebagainya.<sup>5</sup>

*Punishment* atau hukuman dapat diartikan dengan suatu konsekuensi logis berupa sebuah hukuman yang akan diterima seseorang disebabkan oleh hal-hal yang kurang baik yang telah dilakukan oleh seseorang (Baroroh, 2018: 55).

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud yaitu dalam aspek kognitif.

#### **5. Peserta Didik**

Siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah. Jadi siswa merupakan peserta didik yang sedang duduk dibangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan juga sekolah menengah atas yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan ingin mencapainya secara optimal.

#### **6. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran dasar yang terdapat di dalam pendidikan agama islam. Tujuan pendidikan agama islam adalah terbentuknya siswa yang bertaqwa pada Allah SWT. Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan untuk mengetahui syariat-syariat islam.

---

<sup>5</sup> Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. I, h. 60

## 7. SMP N 12 Bandar Lampung

SMP N 12 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah yang berada di lokasi kecamatan Enggal, kota Bandar Lampung.

### B. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang lebih dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks. Dunia pendidikan Indonesia saat ini dianggap belum dapat mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah. (Sulfasyah, & Arifin, (2016).<sup>6</sup>

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan juga adalah dasar dari pengembangan masyarakat dan harus memiliki tujuan yang telah disadari agar pendidikan dapat dilaksanakan dengan baik. Seperti yang telah diulas dalam UU SISDIKNAS NO. 20 Tahun 2003 yang mengatakan bahwa:

“Pendidikan yaitu upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan kehidupan pembelajar dan proses belajar sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual control diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat dan negara”.<sup>7</sup>

Selanjutnya pada pasal yang sama ayat 2 menjelaskan: "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, Kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggung terhadap

---

<sup>7</sup> Tim penyusun, *Undang-Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: fokusmedia, 2013), h. 3

tuntutan perubahan zaman".<sup>8</sup> Maksudnya, agar peserta didik dapat memahami nilai-nilai agama dan juga kebudayaan kebudayaan Indonesia supaya memiliki pribadi yang baik dan cakap serta pengetahuan yang luas sehingga memiliki daya saing yang tinggi dan dapat mengharumkan nama bangsa. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. Dalam Quran Surat al-mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَلِسِ  
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ  
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا  
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-Mujadilah : 11)

Dari ayat diatas dapat disimpulkan penjelasan bahwa : Pertama, Setiap orang yang beriman wajib hukumnya menuntut ilmu, baik ilmu akhirat maupun dunia. Kedua, Hendaknya dalam menuntut ilmu juga memberikan kemudahan bagi orang lain dalam menuntut ilmu seperti kita juga, sebab Allah juga akan memudahkan kita baik di dunia dan akhirat bagi siapa yang memudahkan saudaranya dalam kesulitan.

Dalam pendidikan tentu terdapat kegiatan belajar, yang mana hal tersebut merupakan kegiatan utama yang

---

<sup>8</sup>*Ibid.*, h. 9

bertujuan untuk mengubah tingkahlaku seseorang, baik dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja.<sup>9</sup> Perubahan yang diharapkan meliputi ranah kognitif, afektif, juga psikomotorik. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya partisipasi, komunikasi, keaktifan belajar antara pendidik dan peserta didik, karena dalam pendidikan yang tak kalah penting adalah prosesnya bukan hanya hasil akhir, karena melalui proses tersebut peserta didik dapat memahami sekaligus mengerti maksud dari pembelajaran. Didalam pendidikan terdapat komunikasi yang terkandung transformasi pengetahuan, keterampilan-keterampilan, dan nilai, baik itu di dalam lembaga formal, maupun non formal seperti dalam lingkungan keluarga yang berlangsung sepanjang hayat (*long life learning*).<sup>10</sup>

Salah satu keberhasilan pendidikan tergantung dari proses pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dilihat dari pemahaman konsep, prestasi belajar peserta didik, penguasaan materi, dan ketepatan dalam pemilihan, penerapan model dan media pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Komponen dalam pembelajaran harus tersedia, salah satunya ialah sumber belajar yang sangat diperlukan karena ketersediannya menjadikan pembelajaran menjadi efektif.

Pendidik adalah salah satu figur yang menjadi tonggak keberhasilan dalam pembelajaran, Seorang pendidik dikatakan profesional apabila memenuhi beberapa kompetensi dan memiliki kemampuan, keterampilan, kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam hal metode, strategi, maupun media pembelajaran, karena jika para pendidik tidak menguasai hal tersebut, siswa akan

---

<sup>9</sup> Ismail Maki, dan Aflahah, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), h. 1

<sup>10</sup> Muhammad Hasan, dkk. *Landasan Pendidikan*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), h. 2



mengalami kesulitan sehingga tujuan dari pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal.<sup>11</sup>

Guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Di tangan guru, mutu dan kepribadian peserta didik dibentuk. Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, dan berdedikasi tinggi. Oleh karena itu guru berperan sangat penting dalam menyampaikan informasi materi pelajaran melalui komunikasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol, baik lisan, tulisan, maupun bahasa nonverbal.<sup>12</sup>

Pendidikan yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar oleh guru dan peserta didik yang berperan dalam aktivitas pembelajaran memiliki andil yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Oleh karena itu pendidikan dituntut untuk memberikan kontribusi pemikiran, sikap dan tindakan guna menumbuh kembangkan potensi peradaban manusia menuju keserasian hidup yang di kehendaki agama, bangsa dan negara.<sup>13</sup>

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dalam dunia pendidikan memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Pemanfaatan teknologi tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran karena berfungsi membantu penyampaian pengetahuan dan berbagai informasi, dan pesan intruksional atau sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh keterampilan, memahami

---

<sup>11</sup> *Ibid*, h. 2

<sup>12</sup> Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 393

<sup>13</sup> Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21* (Yogyakarta: Diva Press, 2019), h. 67

materi pembelajaran, sehingga kompetensi dalam pembelajaran dapat terpenuhi.<sup>14</sup> Beragam jenis media yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam proses belajar mengajar, sehingga pendidik harus selektif dalam hal memilih jenis media yang akan digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar termaktub dalam Alquran. Firman Allah SWT., dalam surah an-Nahl ayat 44, yakni:<sup>15</sup>

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ  
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, baik berupa media yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan maksudnya media yang dapat membangkitkan perasaan dan emosional, dalam salah satu firman Allah SWT., jelas disebutkan bahwa Allah menjadikan kalam sebagai media yang digunakan untuk memahami sesuatu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah al-Alaqa ayat 4, yakni:<sup>16</sup>

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿١﴾

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam”

Saat ini, masalah pokok dalam proses belajar ialah rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurang

<sup>14</sup> *Ibid*, h.4

<sup>15</sup> Kementerian Agama RI, h. 272

<sup>16</sup> *Ibid.*, h.597

bervariasinya metode atau media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Fakta yang peneliti temukan dari hasil pengamatan saat pra-penelitian bahwa dalam pelajaran Agama Islam peserta didiknya kurang antusias dan kurang memiliki keinginan untuk memahami pelajaran, hal tersebut terlihat ketika sedang berlangsungnya pembelajaran, masih banyak peserta didik yang kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan dilihat dari tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran masih banyak yang hasil jawaban tidak sesuai, dan masih terdapat peserta didik yang tidak mengerjakan. Akibatnya proses pembelajaran terpusat pada guru dan siswa pasif, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang pesat sehingga melahirkan berbagai macam inovasi dalam beberapa bidang yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya bidang pendidikan, era digital saat ini, pendidik tidak hanya difokuskan pada media pembelajaran klasikal, tetapi banyak terdapat pilihan media pembelajaran yang bersifat modern, pada revolusi industry 5.0 adalah tantangan kemajuan zaman bagi seluruh bidang, lebih khusus bidang pendidikan, hal tersebut memegang peran penting dalam bangsa, karena pendidikan merupakan usaha sadar menumbuhkembangkan potensi melalui pengajaran.<sup>17</sup>

SMP N 12 Bandar Lampung merupakan sekolah yang menggunakan metode dan media yakni metode ceramah dan media buku cetak berbantu google form terutama pada pelajaran Pendidikan Agama Islam membuat peserta didik mudah bosan karena terkesan monoton. Peneliti memperoleh keterangan dari guru Pendidikan Agama Islam SMP N 12 Bandar Lampung dengan pemakaian media tradisional (buku cetak berbantu google form) mengatakan bahwasannya peserta didik cenderung pasif seperti minimnya yang bertanya maupun berdiskusi dalam pembelajaran, dan penyampaian

---

<sup>17</sup> Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Sleman: Deepublish, 2018), h. 1

materi dari guru tidak menjamin peserta didik benar-benar memahami sehingga hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yakni 75, dibuktikan dengan adanya nilai harian siswa yang memperoleh rata-rata 62.5 nilai tersebut masih terlampaui jauh untuk mencapai ketuntasan. Perlu adanya suatu media yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat tetap fokus dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

**Table 1.1**  
**Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII-A dan VIII-B SMP N 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>KKM</b>	<b>Siswa yang Tuntas</b>	<b>Siswa yang Tidak Tuntas</b>
<b>VIII-A</b>	31	64,1	75	10	21
<b>VIII-B</b>	30	61	75	7	23

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-A dan VIII-B yang berjumlah 61 peserta didik masih banyak yang belum tuntas atau belum mencapai KKM. Hal ini terlihat, peserta didik kelas VIII-A yang berjumlah 31 siswa dengan jumlah tuntas 10 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 21 siswa. Sedangkan kelas VIII-B yang berjumlah 30 siswa dengan jumlah tuntas 7 siswa dan tidak tuntas berjumlah 23 siswa. Berdasarkan latar belakang diatas media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai salah satu pemanfaatan teknologi ialah quizizz berbantu *reward and punishment*. Quizizz merupakan media berbasis permainan kuis interaktif yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan guru sebagai media dalam proses belajar

mengajar. quizizz memiliki banyak jenis quis dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Quizizz juga mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada murid dikarenakan murid lebih aktif ada proses belajarnya. quizizz dapat dipakai oleh pengajar dan juga para murid dengan menggunakan *gasdget*, *notebook*, *computer* ataupun *laptop*. (Solikah, 2020 : 2).

Media quizizz ini juga mampu guru jadikan sebagai bahan dalam mnevaluasi siswa dalam menilai pemahaman siswa selama pembelajaran yang diberikan oleh guru. Evaluasi dari proses belajar mengajaryang dilaksanakan dapat membuat siswa menjadi bosan ketika evaluasi dilakukan menggunakan teks yang dibacakan oleh guru di hadapan siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya memberikan evaluasi dengan memanfaatkan dan menggunakan media-media pembelajaran yang bervariasi serta kreatif agar pembelajaran akan lebih menarik diberikan kepada siswa. (Citra, 2020 : 269)

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran online yang menyediakan beragam fitur interaktif sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, karena prinsip dari aplikasi ini ialah “belajar sambil bermain”. Quizizz dapat diakses melalui aplikasi maupun laman online. Dengan adanya quizizz diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan dengan pembelajaran yang sifatnya menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Reward dan punishment* merupakan dua bentuk alat dalam memotivasi seseorang untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. Kedua alat pembelajaran ini sering digunakan dalam dunia pendidikan, tidak hanya di dunia pendidikan Islam juga mengenal *reward* dan *punishment* sebagai pahala dan dosa. Dengan berbantu *reward* diharapkan bisa menimbulkan energi dalam belajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dengan diberikan

*punishment* diharapkan dapat menertibkan siswa yang dalam proses belajar juga menjadikan perbaikan-perbaikan terhadap kesalahan murid.

Beragam penelitian terkait penggunaan quizizz menunjukkan bahwa terdapat kemanfaatan yang diperoleh menggambarkan bahwa dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa. Dengan adanya quizizz ini mampu mengakomodir permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Keunggulan quizizz dibanding dengan media pembelajaran lainnya adalah beragamnya fitur unik yang disediakan seperti karakteristik kuis yang didalamnya terdapat meme, avatar, tema, dan diiringi musik penghibur yang mana hal tersebut dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan hasil yang memuaskan, jika jawaban kuis kurang benar, maka disajikan jawaban yang benar, sehingga mudah bagi peserta didik untuk mengoreksi mandiri disajikan review question guna mencermati kembali jawaban yang dipilih dan dapat digunakan sebagai ulasan. Selain itu keunggulan yang dapat dirasakan sebagai pendidik adalah adanya hasil kuis yang dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet *Excel* sehingga meringankan pendidik dalam rekapitulasi nilai.

Menurut penelitian Unik Hanifah, dkk menyatakan bahwasanya quizizz dapat mendorong hasil belajar belajar siswa sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>18</sup> Hal tersebut sejalan dengan penelitian Yulia Isratul A. menyatakan bahwasanya dengan penggunaan quizizz dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena media tersebut bersifat inovatif, kreatif dan menyenangkan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol 4, No. 2, 2020, h. 165

<sup>19</sup> Yulia Isratul Aini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu, Kependidikan*, Vol 2, No. 25, h. 2

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “**Pengaruh Quizizz Berbantu *Reward And Punishment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 12 Bandar Lampung?**”

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru buku cetak berbantu google form
2. Hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam masih rendah
3. Guru jarang menggunakan media yang menarik sehingga siswa merasa bosan
4. Siswa kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.
5. Guru belum menerapkan media quizizz berbantu *reward and punishment*

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, Peneliti membatasi masalah dalam penelitian agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, sebagai berikut;

1. Penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran Quizizz berbantu *reward and punishment*
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A dan VIII-B SMP N 12 Bandar Lampung materi “Meyakini Kitab-Kitab Allah, Menjadi Generasi Pecinta Al-Quran yang Toleran”.
3. Hasil belajar yang akan diteliti yaitu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dengan menggunakan quizizz

## E. Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut; **Apakah Terdapat Pengaruh Quizizz Berbantu *Reward And Punishment* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 12 Bandar Lampung?**

## F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut; untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP N 12 Bandar Lampung.

## G. Manfaat Penelitian

Secara universal penelitian ini diharapkan mampu memberikan berbagai manfaat terhadap segala aspek terutama dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman maupun wawasan baru atau sebagai salah satu sumber rujukan dalam bidang ilmu pengetahuan bagi setiap pembacanya. Dalam mengetahui pengaruh quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:

- a) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan



materinya melalui sebuah kuis yang diberikan kepada peserta didik agar lebih berinovasi sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.

- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan bisa sangat membantu sebagai media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat memotivasi siswa dalam belajarnya meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c) Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini bisa di jadikan sebagai upaya mempermudah guru dalam menyampaikan materinya serta meningkatkan kualitas guru dalam bidang teknologi dan dapat meningkatkan mutu dan hasil belajar peserta didik demi pencapaian tujuan pendidikan.
- d) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat merasakan dan menghayati sebagai calon pendidik khususnya pada inovasi media pembelajaran menggunakan quizizz berbantu *reward and punishment*, selain itu juga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai studi dan dukungan dalam pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan topik tersebut.

## H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Jurnal yang berjudul “Peranan *Game Based Learning* dengan Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab” Hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab, baik dalam muharoh istima’, kalam, qiro’ah, maupun kitabah. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi ini hasil

belajar meningkat yang mampu mempermudah siswa dalam memahami materi, pembelajaran jadi lebih menyenangkan meningkatkan motivasi dan minat siswa dan kemendiannya, dan siswa lebih aktif dalam belajar.<sup>20</sup> Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada penggunaan quizizz dalam meningkatkan pembelajaran. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini mengarah pada metode kuantitatif, dalam pengambilan mata pelajaran, Fadilah Al Azmi dkk mengambil pelajaran Bahasa Arab sedangkan penulis mengambil pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Jurnal yang berjudul “Pengaruh *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sdut Bumi Kartini Jepara” Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV. Hal ini diperoleh melalui perhitungan analisis uji-t regresi,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika peserta didik.<sup>21</sup> Adapun persamaan dengan milik peneliti sama-sama membahas tentang *reward* dan *punishment*, dan hasil belajar peserta didik, sedangkan perbedaannya adalah peneliti terdahulu mengambil mata pelajaran Matematika pada jenjang Sekolah Dasar dan penelitian ini mengambil mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah, selain itu penelitian ini menggunakan media Aplikasi Quizizz

---

<sup>20</sup>Fadilah Al Azmi dkk, Peranan *Game Based Learning* dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab, *Al-Muyassar: journal of Arabic Education*, Vol-2 No.1 (2023); <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i1.6678>

<sup>21</sup> Aan Widiyono dkk, Pengaruh *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sdut Bumi Kartini Jepara, *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, Vol 1 No.2 (2019)

3. Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pai”. Penggunaan aplikasi Quizizz ini tergolong sedang namun memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam penggunaannya aplikasi ini memberikan perubahan dalam hasil pembelajaran yang telah diberikan guru untuk siswa.<sup>22</sup> Persamaan antara penelitian peneliti dengan penelitian yang ditulis oleh saudari Yosela adalah sama-sama meneliti tentang efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz. adapun perbedaannya adalah penelitian saudari Yosela berfokus dalam fokus peserta didik dalam pembelajaran daring dan kegiatan penutup dalam mereview materi sedangkan dalam penelitian yang ditulis peneliti saat ini berfokus pada efektifitas pemanfaatan aplikasi Quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Jurnal, Yulia Isratul Aini dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu”. Hasilnya menunjukkan bahwa quizizz dapat menghasilkan media yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.<sup>23</sup> Persamaannya dengan milik peneliti ialah menggunakan aplikasi quizizz sebagai alat bantu dalam meningkatkan pembelajaran, perbedaannya penelitian ini lebih mengarah pada metode kuantitatif sedangkan jurnal ini mendeskripsikan tentang pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran, dimanfaatkan untuk jenjang Pendidikan Dasar dan menengah.

---

<sup>22</sup> Syifa Agestrisna dkk, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pai, *Jurnal Bestari*, Vol. 17, No. 1 (2020)

<sup>23</sup> Yulia Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, (2019)

5. Judul skripsi tentang “Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Kedisiplinan Siswa di MA Islamiyah”, yang ditulis oleh Abdul Rohmat, NIM. 1111011000115, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, tahun 2016. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara *reward* dan *punishment* terhadap kedisiplinan siswa. Tingkat kedisiplinan memiliki presentase baik, baik kedisiplinan dalam bentuk waktu seperti datang tepat waktu dan tidak membolos, maupun kedisiplinan perbuatan seperti menghormati gurru dan berpakaian rapih.<sup>24</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang metode *reward* dan *punishment*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian sebelumnya menggunakan variabel dependen yang berbeda yakni kedisiplinan siswa, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variabel dependen hasil belajar siswa, perbedaan selanjutnya yang paling mendasar ialah objek penelitian, dan waktu penelitian yang berbeda, dan penelitian kali ini mendeskripsikan pengaruh reward dan punishment terhadap motivasi belajar fiqih siswa berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mendeskripsikan metode *reward* dan *punishment* terhadap variabel dependen lain dan pada mata pelajaran yang berbeda pula.

## I. Sistematika Penulisan

Agar dapat memperoleh hasil yang lebih jelas mengenai pembahasan skripsi ini, maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah,

---

<sup>24</sup> Abdul Rohmat, *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kedisiplinan Siswa di MA Islamiyah* (2017)

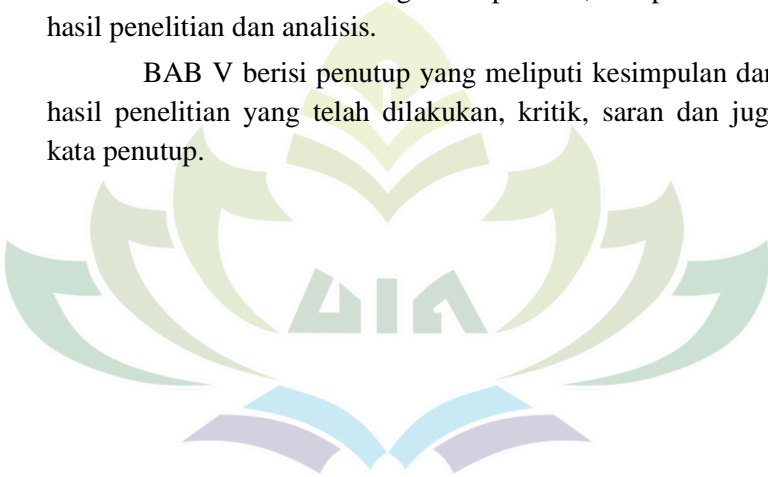
tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

BAB II berisikan landasan teori. Dalam landasan teori ini akan dibahas mengenai pengaruh, *quizizz*, *reward and punishment*, hasil belajar, peserta didik, dan pendidikan agama islam

BAB III berisi waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan reabilitas data, uji prasarat analisis, uji hipotesis.

BAB IV berisi tentang deskripsi data, dan pembahasa hasil penelitian dan analisis.

BAB V berisi penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kritik, saran dan juga kata penutup.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengaruh

##### 1. Pengertian Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>25</sup> Influence atau pengaruh yaitu daya yang timbul pada khalayak sebagai akibat dari pesan komunikasi, yang mampu membuat mereka melakukan atau tidak melakukan sesuatu.<sup>26</sup> Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>27</sup> Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang untuk menuju arah yang lebih positif. Bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif maka, seseorang akan berubah menjadi lebih baik, yang memiliki visi misi jauh kedepan.<sup>28</sup>

#### B. Quizizz

##### 1. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan media pembelajaran online berbasis permainan yang memiliki beberapa fitur untuk

---

<sup>25</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, h. 758

<sup>26</sup> Onong Uchjana Effendy, Kamus Komunikasi, op.cit, h. 176.

<sup>27</sup> Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya, 2006), h. 243.

<sup>28</sup> Farida Noor Fitriani, *Pengaruh Training Islamic Excellent Service Terhadap Kinerja Karyawan IAIN Walisongo*

menunjang proses belajar mengajar yang bersifat interaktif sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.<sup>29</sup> Quizizz merupakan suatu media pembelajaran berdasar permainan edukasi yang berisi berbagai jenis quis yang inovatif dan interaktif, quizizz biasanya dipakai pada proses belajar mengajar seperti halnya dalam mengadakan pretest/posttest, soal-soal hingga permainan edukasi. Materi yang termuat mampu mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, perbaikan, serta PR dan lain-lain, dan lebih unik lagi karena terdapat banyak macam jenis soal tanya dan jawaban yang memuat varian gambar berwarna. (Citra, 2020 : 265)

Menurut Purba, (2019: 31) yang menjelaskan bahwa quizizz mempunyai banyak kelebihan seperti pada kuis-kuis yang diberikan media pembelajaran ini mempunyai batas waktu, peserta didik lebih belajar untuk berfikir cepat dalam menyelesaikan soal. Kelebihan lain yaitu jawaban-jawaban pada soal disajikan dengan berbagai varian warna dan gambar menarik serta menampilkan pada gawai pendidik (operator) dan pada gawai peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai pada susunan soal yang ditampilkan di layar. Lebih lanjut Purba, (2019: 31) memaparkan tentang quizizz yaitu merupakan suatu media edukasi yang berbasis permainan yang menyajikan permainan lebih dari satu pemain ke dalam kelas serta menyajikan proses belajar di kelas lebih inoatif dan saling aktif. Siswa mampu menyelesaikan kuis di kelas dengan menggunakan gawai mereka.quizizz juga mampu memantik para siswa untuk termotivasi dalam bersaing satu sama lain. Siswa memilih kuis latihan secara bersamaan lalu menyelesaikannya, dan setelahnya siswa juga bisa langsung melihat di papan peringkat mereka pada perangkat gadget mereka.Aplikasi ini sangat mampu

---

<sup>29</sup> Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2021), h. 102

membantu siswa dalam merangsang minat belajarnya dan meningkatkan konsentrasinya dalam pembelajaran.

Sebagai suatu strategi dalam pembelajaran yang baik dan lebih efektif tanpa menghilangkan esensi dari proses belajar, quizizz berbasis permainan edukasi ini dapat digunakan oleh guru dan para siswa dalam pembelajaran. Bahkan strategi ini mampu menitiplibatkan partisipasi siswa secara aktif dari awal pembelajaran. Selain itu, di era revolusi industri 5.0 ini menuntut diberbagai sektor dalam kehidupan termasuk pada bidang pendidikan untuk perlunya melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan dalam menjawab tantangan tersebut melalui peningkatan kapasitas individu secara menyeluruh serta melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan. (Noor, 2020 : 3).

Quizizz juga menawarkan fitur pembuatan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh, baik untuk Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS) hingga Penilaian Akhir Semester (PAS).<sup>30</sup> Aplikasi ini dapat diakses melalui beberapa perangkat, diantaranya, computer, smartphone, tablet.

Quizizz dapat diakses secara live didalam kelas maupun dijadikan tugas rumah atau yang disebut dengan fitur *home work*, karena terdapat estimasi pengerjaan (*timer*), dan tersedia fitur *deadline*, sehingga peserta didik lebih mudah untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Laman quizizz mulai dipublikasikan sejak tahun 2017, hingga saat ini pengguna yang terdaftar mencapai 20 juta user, dan peserta didik yang memainkan mencapai 100 juta siswa.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Tony Suhartik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Androin Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: Ahlimedia Book, 2020), h. 6-7

<sup>31</sup> Nunung Supriyadi, Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era COVID-19, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1, h. 43



## 2. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Quizizz sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang interaktif memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan, fiturnya yang terdiri dari kuis interaktif, kreatif, inovatif dan juga menantang sehingga mampu menubuhkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar jam kelas.<sup>32</sup>Diantara kelebihan dari quizizz yang lain ialah sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. Mudah diakses kapanpun dan dimanapun berada.
- b. Meringankan pendidik dalam pembuatan soal.
- c. Terdapat musik yang mengiringi pengerjaan kuis dan slide pelajaran yang dapat membuat rilex peserta didik, dan apabila terganggu maka dapat menonaktifkan suara.
- d. Terdapat motivasi setiap pergantian pertanyaan.
- e. Terdapat tawaran fitur bantuan dalam pengerjaan seperti game pada umumnya.
- f. Fitur pengacak soal, sehingga siswa tidak dapat bekerjasama dalam pengerjaanya.
- g. Jika jawaban kurang benar, maka muncul jawaban yang benar, sehingga mudah bagi peserta didik untuk mengoreksi mandiri
- h. Ketika kuis berakhir, di sesi akhir sebelum penutup disajikan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang dipilih dan dapat digunakan sebagai ulasan.

---

<sup>32</sup> Cahyani Amilda Citra dan Brilian Rosy, Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, 2020, h. 263

<sup>33</sup> Alifah Nurul Irfani, dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 6, 2021, h. 103

- i. Memudahkan pendidik untuk melakukan penilaian, dikarenakan otomatis terekap hasil kuis.

Dalam penggunaan media pembelajaran selain memiliki kelebihan, juga terdapat kelemahan, pasti semua media pembelajaran tidak berjalan dengan lancar, namun terdapat kendala maupun kekurangan dalam pengaplikasiannya, salah satu kendala dalam media pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan oleh Lounard Syaulan Sahelatua, dkk, dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa kendala guru dalam memanfaatkan media IT selain perihal jaringan yang tidak stabil, juga minimnya pemahaman guru terkait media IT dan fasilitas yang kurang memadai.<sup>34</sup>

Berikut adalah beberapa hal yang termasuk kedalam kekurangan dari quizizz:

- a. Harus mempunyai jaringan internet yang stabil, jika tidak maka peserta akan tertinggal dengan temannya yang lain dan yang paling fatal peserta didik tidak dapat gabung untuk mengikuti pembelajaran maupun mengerjakan kuis.<sup>35</sup>
- b. Penurunan peringkat. Sekalipun jawaban peserta didik dikerjakan semua, namun karena terdapat timer maka yang lebih unggul ialah yang tepat dan cepat.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Lounard Syaulan Sahelatua, dkk, Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3, No.2 2018, h. 131-140

<sup>35</sup> Alifah Nurul Irfani, dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 6, 2021, h. 103

<sup>36</sup> Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Rifa'ie Gondang Legi*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021, h. 39

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Quizizz

#### a. Cara Mendaftar

- 1) Masuk kesitus <https://quizizz.com/>
- 2) Klik *signup*/Daftar (kita bisa mendaftar dengan menggunakan akun Google atau dengan memasukan email yang kita miliki )
- 3) Setelah berhasil mendaftar, pilihlah sesuai posisi yang ingin kita.
- 4) Pilih negara anda.
- 5) Masukkan kode pos anda.
- 6) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.
- 7) Setelah itu Klik *add organization*.
- 8) Klik lagi *continue*

#### b. Cara membuat soal di Quizizz

- 1) Klik *open Quiz creator*
- 2) Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan "Kuis Pendidikan Agama Islam"
- 3) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis yang akan kita buat.
- 4) Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak.
- 5) Setelah selesai, klik *save*.
- 6) Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.
- 7) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiplechoice* / pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1*, *answer option 2*, dan seterusnya"
- 8) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar

- 9) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 10) Klik *save*
- 11) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
- 12) Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*
- 13) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
- 14) Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
- 15) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 16) Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>"

c. Cara Join ke kuis *Online Quizizz*

- 1) Masuk ke Join Quizizz.com, kemudian klik *join*
- 2) Minta siswa memasukkan *game code*, kemudian memasukkan nama mereka.
- 3) Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru
- 4) Kuis bisa simulai setelah seluruh siswa bergabung di dalamkuis.
- 5) Guru hanya tinggal klik *start*.

## C. *Reward*

### 1. *Pengertian Reward*

Dalam dunia pendidikan kita mengenal istilah *reward*, yang mana *reward* ini termasuk salah satu metode dalam

pendidikan. *Reward* merupakan suatu yang terpenting dalam rangka memotivasi peserta didik untuk memotivasi dalam belajar ataupun melakukan kebaikan-kebaikan lainnya (Setiawan., 2018: 186).

Menurut Tatang S, “*Reward* adalah menawarkan hadiah bagi anak didik yang melaksanakan berbagai perintah dan meninggalkan larangan”.<sup>37</sup> *Reward* juga dapat diartikan sebagai alat pendidikan represif yang menyenangkan, *reward* disini diberikan kepada anak-anak yang menunjukkan prestasi baik dalam prestasi belajarnya maupun prestasi kepribadiannya seperti kelakuannya baik, kerajinannya, dan sebagainya.<sup>38</sup>

Menurut Ngalim Purwanto, *reward* disini merupakan salah satu alat pendidikan, dimana alat ini untuk mendidik anak-anak agar anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Umumnya anak mengetahui bahwa pekerjaan dan perbuatannya yang menyebabkan ia mendapatkan *reward* yang baik. Selanjutnya sebagai pendidik bermaksud dengan adanya *reward* tersebut anak lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dapat dicapainya. Dengan kata lain anak menjadi lebih keras kemauannya untuk bekerja atau berbuat baik lagi.<sup>39</sup>

*Reward* yang diberikan dengan benar dan memperhatikan etika-etika dalam pemberian *reward* akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode *reward* juga memiliki efektifitas yang tinggi pada peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses belajar mengajar (Akyuni, 2013: 57).

Motivasi yang diberikan guru kepada siswa akan berimplikasi pada hasil belajar yang optimal pada anak

---

<sup>37</sup> Tatang S., *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 97

<sup>38</sup> Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. I, h. 60

<sup>39</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoreti dan Praktis*, (Jakarta: Roda Karya, 2007), h .182

didik. Sebaliknya bagi anak didik yang membutuhkan motivasi dari gurunya, dan motivasi tersebut tidak didapatkannya maka akan memberikan implikasi yang negatif terhadap hasil belajar dan juga proses belajar mengajar itu sendiri. Bagi seorang pendidik pemberian *reward* kepada anak didiknya adalah sebuah ungkapan kepuasan seorang guru terhadap hasil positif yang telah dicapai oleh anak didiknya. Sehingga anak didikpun mengetahui bahwa gurunya senang dengan apa yang dilakukannya dan puas terhadap prestasi yang telah didapatinya.

Kemudian guru juga harus menanamkan dalam dirinya bahwa pemberian *reward* untuk memotivasi mereka supaya belajarnya lebih giat lagi, rajin, dan ulet untuk meraih prestasi. Jika peserta didik berprestasi dalam belajar, maka tujuan pembelajaran dan sekolah telah tercapai

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Reward adalah Q.S Al-Isra:20.

كُلًّا نُمِدُّ هَتُوْلًا ۖ وَهَتُوْلًا ۖ مِنْ عَطَاءِ رَبِّكَ ۚ وَمَا كَانَ عَطَاءُ

رَبِّكَ مَحْظُوْرًا ﴿٢٠﴾

“Kepada masing-masing golongan baik golongan ini maupun golongan itu Kami berikan bantuan dari kemurahan Tuhanmu. dan kemurahan Tuhanmu tidak dapat dihalangi”. (Q.S Al-Isra:20)

Dalam al-Qur'an al-Zalzalah [99] ayat 7:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya.” al-Zalzalah ayat 7<sup>40</sup>

Di dalam al-Qur’an juga dijelaskan bahwa kita dianjurkan untuk selalu berbuat kebaikan, yaitu dalam Q.S al-Baqarah [2] ayat 261 yang berbunyi:

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ  
 سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضْعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ  
 وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٦١﴾

“Perumpamaan (nafkah yang dikeluarkan oleh) orang-orang yang menafkahkan hartanya di jalan Allah adalah serupa dengan sebutir benih yang menumbuhkan tujuh bulir, pada tiap-tiap bulir seratus biji. Allah melipat gandakan (reward) bagi siapa yang Dia kehendakikan Allah Maha Luas (karunia-Nya) lagi Maha mengetahui.”<sup>41</sup>

Ayat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam Islam diperintahkan untuk selalu berbuat baik, begitu juga dalam dunia pendidikan *reward* dapat melatih anak untuk melakukan pekerjaan dan perbuatan yang baik bagi siswa agar tujuan belajarnya tercapai, begitu juga bagi guru *reward* dapat mengajarkan seorang guru berbuat kebaikan kepada murid, menyayangi murid, dan melatih murid senantiasa berbuat baik. *Reward* tidak hanya dijelaskan dalam dunia pendidikan, dalam Islam *reward* dikenal sebagai pahala, pemberian *reward* dalam konteks pendidikan dapat diberikan bagi siapa saja yang berprestasi dan lebih giat dalam belajar sehingga siswa

<sup>40</sup>Kemenag. RI, *Al-Qur’an dan Terjemah Untuk Wanita*, (Bandung: Oasis Terrace Resident, 2012), h. 599.

<sup>41</sup>Ibid., h. 44.

memiliki motivasi yang tinggi untuk selalu berusaha menjadi lebih baik lagi, sebagaimana yang telah dilakukan oleh Rasulullah dalam sebuah hadis berikut:

“Dari Ibnu Umar, bahwa Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda,”Shalat berjama’ah mengungguli shalat sendirian dua puluh tujuh derajat. (H.R Bukhari dan Muslim).”<sup>42</sup>

Sebagaimana dalamsurat Hud ayat 11, yang berbunyi sebagai berikut:

إِلَّا الَّذِينَ صَبَرُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ لَهُمْ مَغْفِرَةٌ وَأَجْرٌ

كَبِيرٌ

“Kecuali orang-orang yang sabar dan mengerjakan amal-amal saleh; mereka itu memperoleh ampunan dan pahala yang besar.”<sup>43</sup>

Dalam Tafsir Al-Mishbah dijelaskan bahwa keadaan yang dilukiskan itu merupakan sikap dan sipat manusia pada umumnya kecuali orang-orang yang sabar terhadap bencana sambil menanti datangnya kelapangan dan tabah menghadapi ujian sambil berterima kasih atas nikmat lain yang masih melimpah dan juga tetap mengerjakan amal-amal shaleh. Mereka itu yang sungguh tinggi kedudukannya di sisi Allah swt. Memperoleh ampunan terhadap kesalahan dan kekeliruan mereka dan pahala yang besar atas kesabaran dan kesyukuran mereka.<sup>44</sup>

Dalam ayat yang lain dijelaskan juga sebagaimana dalam ayat berikut ini :

<sup>42</sup> Aidh Al-Qorni, *Bulughul Maram Hadis-hadis Pilihan Tentang Islam*, (Jakarta: Qithi Press 2006), h.

<sup>43</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir AlMisbah Pesan, Kesan dan Keserasian AlQur'an*, volume 6, (Jakarta: Lentera Hati ), h.196

<sup>44</sup>Ibid



يُشِرُّهُمْ رَبُّهُمْ بِرَحْمَةٍ مِّنْهُ وَرِضْوَانٍ وَجَنَّتٍ لَّهُمْ فِيهَا نَعِيمٌ  
مُّقِيمٌ ۝ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ

عَظِيمٌ ۝

“Tuhan mereka menggembirakan mereka dengan memberikan rahmat dari pada-Nya, keridhaan dan surga, mereka memperoleh di dalamnya kesenangan yang kekal, mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Sesungguhnya di sisi Allah-lah pahala yang besar. (At-Taubah: 21-22).”

Dalam perspektif ayat di atas, *reward* yang Allah sediakan bagi orang yang berbuat baik amatlah besar berupa kasih sayang dan keridhaan, serta kenikmatan-kenikmatan nyata yang ada di surga. Dan yang termasuk kategori berbuat baik, sebagaimana disebutkan dalam ayat sebelumnya, yaitu beriman lalu membuktikan keimanannya dengan berhijrah untuk berjihad di jalan Allah baik dengan harta benda maupun diri mereka sendiri.<sup>45</sup>

## 2. **Macam-Macam *Reward***

*Reward* tidak hanya diberikan semena-mena, guru harus bisa memilah manakah *reward* yang baik diberikan kepada siswa. Sebagai alat pendidikan banyak sekali macam-macam *reward*, macam-macam *reward* menurut Alisuf Sabri secara garis besar dapat dikelompokkan sebagai berikut:

*Reward* yang diberikan oleh pendidik kepada anak didik berupa:

- a) Pujian, adalah bentuk *reward* yang paling mudah karena hanya berupa kata-kata seperti baik sekali,

<sup>45</sup>Ibid

bagus, atau dapat berupa katakata sugesif “lain kali hasilnya akan lebih bagus lagi”,

- b) Pehormatan, *reward* yang berbentuk penghormatan ini ada dua macam, pertama beberbentuk semacam penobatan yaitu anak dapat *reward* diumumkan di depan teman-temannya, kedua penghormatan berbentuk pemberian kesempatan misalnya anak yang dapat mengerjakan pr sulit disuruh mengerjakan di depan papan tulis agar dilihat teman-temannya,
- c) Hadiah, *reward* yang diberikan dalam bentuk barang seperti alat-alat keperluan sekolah misalnya pensil, pulpen, penggaris atau dapat berbentuk barang seperti kaos, baju, alatpermainan dan sebagainya.
- d) Tanda penghargaan, *reward* yang bukan dalam bentuk barang tetapi bentuk surat/sertifikat sebagai simbol atas prestasi yang dicapai oleh si anak. *reward* simbolis ini besar sekali pengaruhnya terhadap kehidupan pribadi anak sehingga dapat menjadi pendorong bagi perkembangan anak selanjutnya.<sup>46</sup>

Dari berbagai macam *reward* diatas, pendidik dapat menggunakan *reward* dalam penerapan pembelajaran dikelas guna memancing motivasi siswa dan memberi penghargaan kepada siswa, tentunya sebelum memberikan *reward* pendidik harus mengerti karakter siswa terlebih dahulu dan harus melihat kondisi yang baik pula saat memberikan penghargaan.

### 3. Prinsip-Prinsip Pemberian *Reward*

- a) Pertama, pemberian *reward* kepada siswa hendaknya berdasarkan apa yang dikerjakannya

---

<sup>46</sup> Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. I, h. 60-61

bukan berdasarkan siapa yang mengerjakan. Artinya siswa dari golongan manapun ketika dia melakukan suatu perbuatan baik maka dia berhak untuk mendapatkan *reward* walaupun mungkin siswa tersebut dalam pandangan guru adalah siswa yang “bermasalah”.

- b) Kedua, pemberian *reward* oleh seorang guru harus memiliki batasan. Artinya *reward* bukanlah suatu metode yang harus digunakan oleh guru secara terus menerus. Proses ini cukup difungsikan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Manakala proses pembiasaan dirasa telah cukup, maka pemberian *reward* harus diakhiri. Maka hal terpenting yang harus dilakukan adalah memberikan pengertian sedini mungkin kepada anak tentang pembatasan ini.
- c) Ketiga, Guru tidak hanya melihat hasil akan tetapi juga harus menghargai proses yang telah dijalani oleh siswa. Seorang siswa yang dinilai telah melakukan proses dengan benar dan sungguh-sungguh, walaupun dia belum mendapatkan hasil yang memuaskan juga harus menjadi perhatian seorang guru. Sehingga siswa merasa apa yang telah dilakukannya tersebut dihargai oleh gurunya (Rakhil, 2015: 37).

*Reward* yang diberikan dengan baik akan memiliki dampak yang positif bagi perkembangan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan ketentraman batin serta perasaan puas terhadap apa yang dilakukannya baik secara proses maupun hasil.

Seperti yang dijelaskan di atas sebelumnya bahwa *reward* memiliki fungsi sebagai motivasi bagi peserta didik. Selain berfungsi sebagai motivasi, disisi lain *reward* juga mengambil peran sebagai penyadaran kepada peserta didik bahwa apa yang telah dilakukannya

tersebut adalah benar adanya. Sehingga apa yang telah dilakukan tersebut harus selalu diulang-ulang kapan saja dan dimana saja.

Dengan demikian ada perasaan bangga pada diri peserta didik jika dia telah berbuat kebaikan. Walaupun perasaan bangga tersebut tidak perlu untuk ditunjukkan kepada orang lain. Setidaknya dengan pemberian *reward* tersebut peserta didik menyadari apa yang telah dilakukan tersebut adalah benar dan dia harus mengulang-ulang perbuatan yang baik tersebut yang pada akhirnya dapat menjadi contoh bagi siswa yang lainnya.

#### 4. Tujuan Pemberian *Reward*

*Reward* bertujuan untuk mendidik anak-anak agar dapat merasa senang karena perbuatannya mendapatkan penghargaan, kemudian dengan adanya *reward* anak menjadi giat lagi dalam belajar, memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya. *Reward* juga menjadikan anak lebih keras lagi kemaunnya untuk berbuat yang lebih baik lagi, sehingga terbentuk kata hati dan kemauan yang baik dan lebih keras lagi terhadap anak.<sup>47</sup>

Kemudian *reward* dapat diartikan penghargaan terhadap usaha atau kerja keras dan prestasi yang telah dicapai oleh anak didik, selain itu juga *reward* (*reward*) diadakan untuk penguatan positif agar anak didik dapat memperkuat usahanya sehingga dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi yang dicapai.<sup>48</sup>

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *reward* diadakan bertujuan untuk:

---

<sup>47</sup> Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, (Jakarta: Roda Karya, 2007), h .182

<sup>48</sup> Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. I, h. 60

- a) *Reward* bertujuan untuk memotivasi anak agar anak selalu berbuat baik dan menyadari anak disetiap perbuatan baiknya itu memiliki reward.
- b) *Reward* bertujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan prestasi yang telah dicapai anak didik.

## D. *Punishment*

### 1. *Pengertian Punishment*

Hukuman menurut bahasa berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *Punishment* yang berarti *Law* (hukuman) atau siksaan.<sup>49</sup> Sedangkan menurut istilah ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan tentang *punishment* (hukuman), diantaranya adalah sebagai berikut: *Punishment* atau hukuman dapat diartikan dengan suatu konsekuensi logis berupa sebuah hukuman yang akan diterima seseorang disebabkan oleh hal-hal yang kurang baik yang telah dilakukan oleh seseorang (Baroroh, 2018: 55).

Dalam Islam term *punishment* diungkapkan dengan kata-kata *'Iqab*, *'adzab*, yang mana hal tersebut menunjukkan suatu hukuman ataupun azab sebagai bentuk pembalasan atas suatu kesalahan ataupun pelanggaran yang dilakukan terhadap suatu peraturan (Setiawan, 2018: 192).

Dalam pemberian *punishment* hendaknya tidak melebihi dari kesalahan yang telah diperbuat oleh anak didik. Hal inilah yang diisyaratkan dalam Al-Quran bahwa Allah SWT tidak memberi balasan atau *'iqob* yang melebihi dari apa yang diperbuat oleh hambanya. Firman Allah SWT dalam QS. Al-An-am:160

---

<sup>49</sup> John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia 1996), h.456

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ أَمْثَالِهَا <sup>ص</sup> وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا  
تُجْزَىٰ إِلَّا مِثْلَهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿١٦٠﴾

“Barangsiapa membawa amal yang baik, Maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan Barangsiapa yang membawa perbuatan jahat Maka Dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan)”. QS. Al-An-am:160

Ayat ini mengisyaratkan kepada kita bahwa ketika kita memberi *reward* kepada anak didik, maka *reward* tersebut boleh kita berikan sesuai ataupun lebih dari apa yang telah diperbuat oleh anak didik tersebut. Akan tetapi dalam pemberiam *punishment*, maka hukuman ataupun *punishment* tersebut harus sesuai dengan apa yang telah diperbuat oleh anak didik tersebut. Pemberian hukuman yang melebihi dari apa yang dilakukan akan menimbulkan pemberontakan dalam jiwa peserta didik. Hal tersebut akan mengakibatkan pembangkangan yang lebih besar lagi dan juga mengakibatkan tujuan dari *punishment* tersebut tidak akan tercapai.

Agar *punishment* yang diberikan kepada peserta didik tersebut mendidik dan mengena sasaran, maka seorang guru harus benar-benar memperhatikan rambu-rambu yang telah ditentukan sehingga *punishment* tersebut dapat dijadikan suatu metode dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di dalam alQur'an banyak ayat yang menjelaskan *punishment* (hukuman), salah satunya yaitu al-Qu'an surat al-Zalzalah [99 ] ayat 8:

وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ﴿٩٨﴾

“Dan Barangsiapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan)nya pula.<sup>15</sup>” al-Zalzalah [99 ]:8

Kemudian Islam melarang keras kepada umatnya berbuat dosa, sesuai dengan yang dijelaskan dalam al-Qur’an surat al-An’am [6] ayat 120:

وَذَرُوا ظَهْرَ الْاِثْمِ وَبَاطِنَهُ<sup>٥٠</sup> إِنَّ الَّذِيْنَ يَكْسِبُوْنَ الْاِثْمَ  
سَيُجْزَوْنَ بِمَا كَانُوْا يَفْتَرُوْنَ ﴿١٢٠﴾

“Dan tinggalkanlah dosa yang nampak dan yang tersembunyi. Sesungguhnya orang yang mengerjakan dosa, kelak akan diberi pembalasan (pada hari kiamat), disebabkan apa yang mereka telah kerjakan.” An’am [6]:120<sup>50</sup>

Kedua ayat tersebut menjelaskan dalam Islam *punishment* itu ada jika seseorang melakukan perbuatan dosa, begitu juga dalam dunia pendidikan *punishment* ada karena anak didik telah melanggar peraturan yang tidak sesuai dengan norma, dengan adanya *punishment* mengajarkan kita akan kesadaran untuk meninggalkan hal-hal yang buruk dan memotivasi diri untuk selalu berbuat kebaikan.

Semua *punishment* tentunya diberikan sesuai dengan tingkat kesalahan. Sesuai dengan sabda Rasul di bawah ini:

“Dari ‘Amr bin Syu’aib, dari ayahnya, dari kakeknya yakni ‘Abdullah bin ‘Amr, dari Rasulullah SAW, bahwasanya beliau pernah ditanya tentang buah yang dicuri ketika masih di pohon, beliau bersabda, “Bila seseorang mencuri buah karena terpaksa, maka ia tidak

---

<sup>50</sup>Kemenag. RI, *Al-Qur’an dan Terjemah Untuk Wanita*, (Bandung: Oasis Terrace Resident, 2012), h. 143

dikenakan hukuman apapun, selagi ia tidak membawanya pulang. Tetapi barangsiapa yang membawa pulang, maka ia dikenakan denda dua kali lipat dari harga barang yang dicurinya, dan diberi hukuman sebagai peringatan. Dan barangsiapa yang mencuri buah yang telah berada di tempat penjemuran, sedangkan buah yang dicuri itu harganya mencapai harga sebuah perisai, maka tangannya harus dipotong. Tetapi barangsiapa yang mencurinya kurang dari itu, maka ia dikenakan denda dua kali lipat dan harus diberi hukuman sebagai peringatan”.<sup>51</sup> (HR. Nasa'iy)

## 2. Macam-macam *Punishment*

Sebaiknya dalam memberikan hukuman jangan menggunakan hukuman badan, dan jangan menggunakan hukuman perasaan sebab hal itu dapat mengganggu hubungan kasih sayang antara pendidik dan anak didik.<sup>52</sup> Bahkan juga sering terjadi jika hukuman perasaan dan hukuman badan dilakukan dapat mengganggu hubungan baik antara pendidik dengan wali murid, banyak yang terjadi orang tua tidak terima jika anaknya diberi hukuman di sekolah, dan jangan sampai hukuman mengganggu psikologi anak di sekolah misalnya trauma atau malu karena di ejek oleh teman.

Seharusnya dalam memberikan hukuman harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, berikut ada tiga macam hukuman yang disesuaikan perkembangan anak:

### 1) Hukuman Asosiatif

Hukuman Asosiatif yaitu mengasosiasikan antara hukuman dan anak didik yang diakibatkan

---

<sup>51</sup> Aidh Al-Qorni, *Bulughul Maram Hadis-hadis Pilihan Tentang Islam*, (Jakarta: Qithi Press 2006), h.373

<sup>52</sup> Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. I, h. 58



oleh hukuman yang dilakukan. Untuk menyingkirkan hukuman tersebut, biasanya peserta didik menjauhi perbuatan yang tidak baik atau yang dilarang.

## 2) Hukuman Logis

Hukuman ini dipergunakan kepada anak-anak yang telah besar. Diadakan hukuman anak mengerti bahwa hal itu terjadi sebab dari pekerjaan atau perbuatan yang tidak baik. Anak mengertibahwa ia mendapat hukuman itu akibat dari kesalahan yang diperbuatnya.

## 3) Hukuman Normatif

Hukuman normatif adalah hukuman yang bermaksud memperbaiki moral anak-anak. Hukuman ini dilakukan terhadap pelanggaran-pelanggaran mengenai norma etika, seperti berbohong, menipu, dan mencuri. Dengan adanya hukuman ini pendidik berusaha mempengaruhi kata hati anak, menginsafkan anak terhadap perbuatannya yang salah, dan memperkuat perlakuannya untuk selalu berbuat baik.<sup>53</sup>

Disamping itu hukuman dapat dibedakan menjadi dua macam yakni:

### a) Hukuman alam

Yang menyebabkan anak itu rusak yaitu masyarakat dan manusia itu sendiri. Maka dari itu anak didik biarlah alam yang menghukumnya. Seperti anak bermain pisau kemudian tersayat tangannya, anak yang bermain di air kotor kemudian gatal-gatal. Ditinjau secara pedagogis hukum alam ini tidak mendidik, karena tidak dapat mengetahui norma-norma etika. Anakpun tidak dapat

---

<sup>53</sup>Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoreti dan Praktis*, (Jakarta: Roda Karya, 2007), h .190

berkembang kearah cita-cita dan tujuan pendidikan. Hukuman alam itu sangat membahayakan bagi dunia pendidikan bahkan membinasakan.

b) Hukuman yang disengaja

Hukuman ini lawan dari hukum alam, ia dilakukan sengaja dan bertujuan. Seperti contoh hukuman yang dilakukan oleh si pendidik terhadap anak didik.<sup>54</sup>

### 3. Syarat-syarat *Punishment* yang pedagogis

Menurut Ngalim Purwanto, syarat-syarat hukuman yang pedagogis itu ialah: (a) hukuman hendaknya dapat dipertanggung jawabkan. berarti hukuman tidak boleh dilakukan dengan sewenang-wenang. Walaupun dalam hal ini seorang guru atau orang tua agak bebas menetapkan hukuman yang akan diberikan kepada anak didik tetapi harus pada batasan-batasan yang ditentukan oleh pendapat umum, (b) hukuman itu sedapatnya bersifat memperbaiki berarti bahwa ia harus memiliki nilai didik, (c) hukuman tidak boleh bersifat ancaman atau balas dendam yang bersifat persorangan karena hukuman ini dapat memberikan hubungan tidak baik antar peserta didik dan pendidik, (d) jangan menghukum pada waktu kita marah, kemungkinan besar hukuman itu tidak adil atau berat, (e) hukuman harus standar dan sudah diperhitungkan atau dipertimbangkan terlebih dahulu, (f) bagi si terhukum atau anak, hukuman dirasakan sebagai kedukaan, karena dengan hukuman anak menyesal dan merasa bahwa untuk sementara waktu ia merasakan kehilangan kasih sayang pendidiknya, (g) jangan melakukan hukuman badan sebab dilarang oleh negara, tidak sesuai dengan keprimanusiaan, dan merupakan penganiayaan terhadap makhluk. Dengan hukuman badan

---

<sup>54</sup>*Ibid.*, h. 190-191.

tidak meyakinkan adanya perbaikan pada si terhukum tetapi hanya menimbulkan dendam dan sikap suka melawan, (h) hukuman tidak boleh merusakkan hubungan baik antara si pendidik dan anak didiknya, hukuman diadakan yang dapat dimengerti dan dipahami oleh anak, (i) kesanggupan memberi maaf dari si pendidik, agar dapat terhindar perasaan atau sakit hati yang mungkin timbul pada anak.<sup>55</sup>

Kemudian ada beberapa persyaratan penting yang harus diperhatikan oleh pendidik diantaranya sebagai berikut:

- a. Hukuman harus diberikan atas dasar cinta kasih sayang. Bukan karena benci ataupun balas dendam atau karena ingin menyakiti anak. Tetapi pendidik menghukum demi kebaikan anak dan masa depan anak.
- b. Hukuman diberikan karena keharusan, karena sudah tidak bisa lagi ditegur dan diperingati maka alat pendidikan yang terakhir dilakukan adalah hukuman.
- c. Memberikan hukuman harus memberikan kesan kesadaran dan penyesalan dalam hati anak didik, dengan hukuman anak menjadi insyaf, menyadari kesalahannya. Jangan sampai hukuman memberikan kesan negatif seperti rasa putus asa, rendah diri, atau benci kepada pendidiknya.
- d. Hukuman akhirnya harus diikuti dengan pemberian ampunan, setelah anak didik selesai diberi hukuman guru harus terbebas dari rasa yang menjadi beban batin anak sehingga anak dapat melaksanakan tugasnya dengan perasaan lega. Kemudian pendidik

---

<sup>55</sup>*Ibid.*, h. 191-192

memberi kepercayaan kepada anak didik bahwa anak tersebut akan mampu berbuat baik.<sup>56</sup>

#### 4. Tujuan Pemberian *Punishment*

*Punishment* atau hukuman perlu dilakukan, tentunya sesuai dengan syarat dan ketentuan hukuman dalam dunia pendidikan. Semua tidak semata-mata dilakukan, ada berbagai dasar dan tujuan mengenai perlunya pemberian hukuman, yaitu sebagai berikut:

- a) Memperbaiki kesalahan yang diperbuat oleh peserta didik.
- b) Mengganti kerugian akibat perbuatan peserta didik.
- c) Melindungi masyarakat atau orang sekitar agar tidak mengikuti perbuatan yang salah.
- d) Menjadikan anak didik takut mengulangi perbuatan yang mereka yang salah.<sup>57</sup>

#### 5. Persamaan dan Perbedaan *Reward dan Punishment*

##### a. Persamaan *Reward dan Punishment*

*Reward* dan *punishment* memiliki tujuan yang sama yaitu ingin mengubah tingkah laku anak. Respon positif seperti *reward* bertujuan agar tingkah laku yang sudah baik (bekerja, belajar, berprestasi, dan memberi) itu frekuensinya akan berulang dan terus bertambah. Sedangkan respon yang negatif seperti hukuman bertujuan agar perilaku yang kurang baik itu frekuensinya berkurang atau hilang.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. I, h. 58-59

<sup>57</sup> *Ibid.*, h. 58.

<sup>58</sup> Alfatory Rheza Syahrul, Reward, Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kls VIII MTsN Punggasan, *Jurnal Curricula*, Vol. 2, 2017, h. 3

## b. Perbedaan Reward dan Punishment

Perbedaan *reward* dan *punishment* adalah *reward* dalam proses belajar mengajar diperlukan hadiah untuk menghargai hasil pekerjaan siswa, pemberian penghargaan psikologis akan berpengaruh terhadap tingkah laku anak. Sedangkan *punishment* diberikan anak karena telah melanggar aturan seperti mencuri, menyontek, tidak mengerjakan tugas, datang terlambat dan lain-lain, yang akan berpengaruh terhadap orang yang menerima hukuman.<sup>59</sup>

*Reward and punishment* adalah sesuatu yang kebanyakan orang ataupun lembaga mengharuskan dalam pendidikan. Hal ini dianggap sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan kedisiplinan dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Hendrik Eko Prasetyo, *Reward and punishment* membawa pengaruh baik bagi siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, *reward and punishment* juga berdampak positif bagi siswa yang memiliki masalah dalam belajar maupun tidak.<sup>60</sup> *Reward* sebagai alat pendidikan represif yang menyenangkan juga dapat menjadikan siswa terdorong dan termotivasi agar lebih tekun dan giat dalam belajar, sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat. Adapun *punishment* selain bertujuan untuk memperlancar proses pelaksanaan pendidikan, juga dapat mendorong dan memotivasi siswa. Yanti K. Manopo dalam penelitiannya menemukan bahwa ada pengaruh signifikan untuk meningkatkan prestasi siswa karena adanya sebuah motivasi dengan diterapkannya metode *reward and*

---

<sup>59</sup>*Ibid*, h. 3

<sup>60</sup> Hendrik Eko Prasetyo, "Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik Reward and Punishment Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung," *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (July 1, 2015): 119–29, <https://doi.org/10.35457/konstruk.v7i2.311>.

*punishment*,<sup>61</sup> maka hal ini merupakan tanda pentingnya penerapan metode ini.

## E. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah dua kata gabungan yang terdiri dari kata hasil dan kata belajar. Pengertian hasil menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>62</sup>

Hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Penyelesaian belajar ini bisa berbentuk hasil dalam satu sub pokok bahasan, maupun dalam beberapa pokok bahasan yang dilakukan dalam satu test, yang merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh untuk mencapai prestasi belajar siswa yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab.

Sedangkan belajar merupakan perubahan perilaku itu sendiri yang dipengaruhi oleh berbagai aspek lingkungan. Oleh karena nilai tes sebagai bukti hasil belajar merupakan perwujudan prestasi yang dituangkan dalam bentuk kemampuan hasil belajar. Tes ini diberikan kepada siswa untuk dijawab sesuai dengan tingkat kemampuan siswa setelah mengerjakan tes tersebut.

Dengan demikian hasil tes yang tertuang dalam bentuk nilai hasil belajar tersebut merupakan perwujudan dari prestasi yang telah dicapai setelah mereka melakukan aktivitas belajar sesuai dengan target yang

---

<sup>61</sup> Yanti K. Manoppo, "Penerapan Metode Reward dan Punishment pada Mapel PAI dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas I SD Islam Al-Azhar 43 Gorontalo," *Irfani* 12, no. 1 (June 1, 2016): 36–53, <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/456>.

<sup>62</sup> Ngalm Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 44

telah ditentukan. Terkait dengan hasil belajar ini, tidak lepas daripada penilaian kelas, yang dilaksanakan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan baik dalam suasana formal maupun informal, didalam kelas, diluar kelas, terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar atau dilakukan pada waktu yang khusus.<sup>63</sup>

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nawawi, mengemukakan bahwa: Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan

---

<sup>63</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018), h. 22

tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, guru harus melakukan suatu tes hasil belajar untuk mengukur tingkat keberhasilan dan ketercapaian dalam proses belajar mengajar.

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan nilai (kognitif) dan sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotorik) yang akan didapatkan dalam hasil belajar. Hasil belajar juga merupakan hasil yang diperoleh siswa berupa data kuantitatif melalui tes hasil belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai.

## 2. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), sikap siswa (aspek afektif) dan psikomotorik.

Menurut Benyamin bloom, hasil belajar ada tiga macam yaitu :<sup>64</sup>

1. Hasil belajar ranah kognitif terdiri atas 6 kategori, yaitu :
  - 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
  - 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
  - 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

---

<sup>64</sup> Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.



- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagianbagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
  - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
  - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.
2. Hasil belajar ranah afektif terdiri dari 5 kategori yaitu:
- 1) *Receiving/attending*, yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa baik dalam bentuk masalah situasi dan gejala.
  - 2) *Responding*, jawaban koma yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap situs stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk kecepatan reaksi perasaan kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
  - 3) *Valuing*/penilaian, yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
  - 4) Pengorganisasian yaitu pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi termasuk menentukanhubungan satu nilai dengan nilai lain dan pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya
  - 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yaitu keterpaduan dari sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Hasil belajar ranah psikomotor terdiri dari 5 kategori yaitu:

- 1) Gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakangerakan yang tidak sadar
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar
- 3) Kemampuan termasuk di dalamnya membedakan visual membedakan auditif motorik dan lain-lain
- 4) Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- 5) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan *expensif*, *iinterpretatif*.

### 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran akan terlihat dari perubahan hasil belajar mengajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Faktor-faktor tersebut dibedakan berdasarkan dua golongan yaitu:

- a. Faktor yang ada pada diri pribadi tersebut yang disebut faktor individual. Faktor-faktor individual meliputi hal-hal berikut:
  - 1) Faktor kematangan atau pertumbuhan.
  - 2) Faktor kecerdasan atau intelegensi.
  - 3) Faktor latihan dan ulangan.
  - 4) Faktor motivasi.
  - 5) Faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada di luar diri individu tersebut yang disebut faktor sosial. Termasuk kedalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain sebagai berikut:
  - 1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.

- 2) Suasana dan keadaan keluarga.
- 3) Faktor guru dan cara mengajarnya.
- 4) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.
- 5) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.
- 6) Faktor motivasi sosial.<sup>65</sup>

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu: Pertama, Faktor Internal. yang terdiri dari Faktor jasmaniah dan faktor Psikologi. Selanjutnya yang kedua yaitu faktor *external*. Yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.<sup>66</sup>

#### 4. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.<sup>67</sup> Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a)

---

<sup>65</sup> Muhammad Thobrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacanan dan Praktik Pembelajaran dalam Pengembangan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h.32-34.

<sup>66</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.. 54,60.

<sup>67</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 3

menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

## **F. Pendidikan Agama islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan terdiri dari kata didik, sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perbuatan (hal, cara, dan sebagainya) mendidik.<sup>68</sup>

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun nonformal dalam membantu proses transformasi sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan.<sup>69</sup>

Dalam islam kata pendidikan diwakili oleh kata *tarbiyyah*, *ta'dib*, *ta'lim*, *tadris*, *tadzkiyah*, dan *tadzkirah* yang secara keseluruhan menghimpun kegiatan yang terdapat dalam pendidikan yaitu membina, memelihara,

---

<sup>68</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 1991), h. 323.

<sup>69</sup> Chairul Anwar, "*Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*" (Yogyakarta, ed. Agus NC, Suka-Press, 2014), h. 73

mengajarkan, menyucikan jiwa dan mengingatkan manusia terhadap hal-hal yang baik. Agama adalah risalah yang disampaikan tuhan kepada nabi sebagai petunjuk bagi manusia dan hukum sempurna untuk dipergunakan manusia dalam menyelenggarakan tata cara hidup yang nyata serta mengatur hubungan dengan dan tanggung jawab kepada allah, kepada masyarakat serta alam sekitar. Agama sebagai sumber sistem nilai, merupakan petunjuk, pedoman dan pendorong bagi manusia untuk memecahkan berbagai masalah hidupnya seperti dalam ilmu agama, politik, ekonomi, sosial, budaya dan militer, sehingga terbentuk pola motivasi, tujuan hidup dan perilaku manusia yang menuju kepada keridhaan Allah (akhlak).<sup>70</sup>

Ditinjau dari segi istilah, Pendidikan Agama Islam adalah sistem pendidikan yang dapat memberikan kemampuan seseorang untuk memimpin kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, karena nilai-nilai Islam telah menjiwai dan mewarnai corak kepribadiannya. Nur Uhbiyati menyatakan:

Pendidikan Agama Islam adalah suatu system pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah, oleh karena itu islam mempedomani seluruh aspek kehidupan manusia muslim, yaitu kepribadian yang memiliki nilai-nilai agama Islam.<sup>71</sup>

Pendidikan Islam menurut Mustfa Al-Ghulayani ialah menanamkan akhlak yang mulia di dalam jiwa anak dalam masa pertumbuhannya dan menyiraminya dengan nasehat dan petunjuk, sehingga akhlak itu menjadi salah satu kemampuan (meresap dalam) jiwanya kemudian

---

<sup>70</sup> Abu Ahmadi, Noor Salimi, *MKDU Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 4.

<sup>71</sup> Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 1999), h. 12

buahnya berwujud keutamaan, kebaikan dan cinta bekerja untuk kemanfaatan tanah air.<sup>72</sup>

Menurut Zuhairini Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.<sup>73</sup>

Menurut Zakiyah Darajat, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Jadi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan<sup>74</sup>

Dengan demikian, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, yaitu menjelaskan pokok-pokok materi pelajaran dan memberikan contoh-contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi pelajaran yang telah dibahas. Setelah guru merefleksi terhadap materi pelajaran yang telah dibahas maka guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik dan

---

<sup>72</sup> Mustofa Ghalayaini, *Idhatun Nasihin* (Cet. 6; Shaidah: Mathba'ah Ashriyah, 1949), h. 20.

<sup>73</sup> Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UIN Press, 2004), h. 11.

<sup>74</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) h.105

mengajak peserta didik mengamalkan apa yang telah dipelajari.

Pendidikan Agama Islam pada pendidikan formal tidak hanya sekedar mengajarkan ilmu agama kepada peserta didik, tetapi juga menanamkan komitmen terhadap ajaran Agama Islam yang dipelajarinya. Hal ini berarti bahwa Pendidikan Agama Islam memerlukan pendekatan pengajaran agama yang berbeda dari pendekatan subjek pelajaran yang lain. Sebab di samping mencapai penguasaan terhadap perangkat ilmu agama, Pendidikan Agama Islam juga menanamkan komitmen kepada peserta didik untuk mau mengamalkannya.

Pendidikan Agama Islam bukan sekedar mengajarkan pengetahuan tentang ke-Tuhanan, tetapi meliputi penanaman nilai dan prinsip perilaku, transfer pengetahuan dan nilai, keterampilan ritual dan doktrin kehidupan social politik. Wilayah pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini bukan sekedar efektif, kognitif, dan psikomotorik, tetapi meliputi dimensi spiritual metafisik tentang peran manusia sebagai khalifah Allah bagi kemakmuran.<sup>75</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Quran dan Hadits sehingga kelak peserta didik dapat memahami, menghayati, mengimani serta mengamalkan ajaran-ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Dasar Pendidikan Agama Islam**

Secara epistemologis, pembelajaran pendidikan agama Islam diletakkan pada dasar-dasar ajaran Islam

---

<sup>75</sup>Nasir A. Bakri, *Metode Pembelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Eju. Publisser, 2014) h. 12- 13

dan seluruh perangkat kebudayaannya. Dasar-dasar pembentukan dan pengembangan pendidikan Islam yang pertama dan utama tentu saja adalah al-Qur'an dan Sunnah.<sup>76</sup>

a) Al- Qur'an

Al-Qur'an sebagai landasan epistemologis nilai-nilai dasar pendidikan Islam bukan hanya dipandang sebagai kebenaran yang didasarkan pada keimanan semata. Akan tetapi, justru karena kebenaran yang terdapat dalam kedua dasar tersebut dapat diterima oleh nalar manusia dan dapat dibuktikan dalam sejarah atau pengalaman kemanusiaan. Sebagai pedoman, al-Qur'an tidak ada keraguan padanya. Seperti dalam firman Allah swt dalam QS ar - Ruum/30: 30 yaitu:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ  
النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۗ ذَٰلِكَ الدِّينُ  
الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

“Maka hadapkanlah wajahmu dengan Lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.” QS ar - Ruum/30: 30<sup>77</sup>

Maksud dari ayat tersebut yaitu ciptaan Allah. manusia diciptakan Allah mempunyai

<sup>76</sup> Hasan Langgulun & Beberapa Pemikiran tentang Pendidikan Islam, *Uraian mengenai kedudukan Al-Qur'an dan Sunnah sebagai dasar pendidikan Islam* (Bandung: Al-Ma'anf, 1980), h. 96- 20.

<sup>77</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV Penerbit JArt, 2005 ), h. 401



naluri beragama Yaitu agama tauhid. kalau ada manusia tidak beragama tauhid, Maka hal itu tidaklah wajar. mereka tidak beragama tauhid itu hanyalah lantaran pengaruh lingkungan.<sup>78</sup>

b) Sunnah

Sunnah sebagai dasar kedua bagi pendidikan Islam. Secara umum Sunnah dipahami sebagai segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi saw, baik berupa perbuatan, perkataan dan ketetapanannya. Kepribadian Rasul sebagai uswatun hasanatan. ‘Abdullah bin Mas’ud Radhiyallahu anhu berkata:

فَتَفَرَّقَ السُّبُلَ تَتَّبِعُوا وَلَا فَاتَّبِعُوا مُسْتَقِيمًا صِرَاطِي هَذَا وَأَنَّ

تَتَّقُونَ لَعَلَّكُمْ بِهِ وَصَدِّكُمْ ذَلِكَ سَبِيلَهُ عَنْ بَيْتِكُمْ

“Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam membuat garis dengan tangannya kemudian bersabda, ‘Ini jalan Allah yang lurus.’ Lalu beliau membuat garis-garis di kanan kirinya, lalu bersabda, ‘Ini adalah jalan-jalan yang bercerai-berai (sesat) tidak satu pun dari jalan-jalan ini kecuali di dalamnya terdapat syaitan yang menyeru kepadanya.’ Selanjutnya beliau membaca firman Allah Azza wa Jalla: ‘Dan sungguh, inilah jalan-Ku yang lurus, maka ikutilah! Jangan kamu ikuti jalan-jalan (yang lain) yang akan mencerai-beraikan kamu dari jalan-Nya. Demikianlah Dia memerintahkan kepadamu agar kamu bertakwa.’”<sup>79</sup>

<sup>78</sup> Bassaa-iru Dzawi Syaraf bi Syarh Marwiyati Manhajis Salaf, Syarah ‘Aqidah Ahlus Sunnah wal Jama’ah (Pustaka at-Taqwa, 2004), h. 43.

<sup>79</sup> adits shahih riwayat Ahmad (I/435, 465), *ad-Darimi* (I/67-68), *al-Hakim* (II/318), *al-Baghawi dalam Syarhul Sunnah* (no. 97) dan *an-Nasa-i dalam Tafsiirnya* (no. 194). Hadits ini dihasankan oleh Syaikh al-Albani dalam *as-Sunnah libni Abi ‘Ashim* (no. 17). (*mutafarriqatun*) diriwayatkan oleh Imam Ahmad (I/435)

Perilaku Nabi Muhammad saw senantiasa terpelihara dan dikontrol oleh Allah serta jaminan bahwa mencontoh Nabi dalam segala hal adalah suatu keharusan. Dalam pendidikan Islam, Sunnah Nabi mempunyai dua fungsi, yaitu: (1) menjelaskan sistem pendidikan Islam yang terdapat dalam al-Qur'an yang umumnya masih bersifat global, (2) menyimpulkan metode pendidikan dari kehidupan Rasulullah bersama sahabat, perlakuannya terhadap anak-anak, dan pendidikan keimanan yang pernah dilakukannya.<sup>80</sup>

Keberadaan al-Qur'an dan Sunnah sebagai landasan epistemologis pendidikan Islam tidaklah terputus atau terpisah, tetapi satu rangkaian yang hidup dan dinamis seperti dikehendaki oleh Islam. Dari sini dasar-dasar pendidikan yang terdapat dalam al-Qur'an dan Sunnah menunjukkan nilai keilmiahannya.

#### c) Ijtihad

Penetapan ijtihad sebagai sumber dasar pendidikan Islam, ada dua pendapat. Pertama, tidak menjadikan sebagai sumber dasar pendidikan Islam. Kelompok ini hanyamenempatkan Al-Qur'an dan Hadits sebagai bahan rujukan. Sementara ijtihad hanya sebagai upaya memahami makna ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits sesuai dengan konteksnya. Kedua, meletakkan ijtihad sumber dasar pendidikan Islam. Menurut kelompok ini meskipun ijtihad merupakan salah satu metode istinbath hukum, akan tetapi pendapat-pendapat para ulama dalam hal ini perlu dijadikan sumber

---

<sup>80</sup> Abdurrahman An-Nahlawi, *Prinsip-Prinsip dan Metode Pendidikan Islam* (Bandung: CV. Diponogoro, 1992), h. 47

rujukan bagi membangun pradigma pendidikan Islam.

Peserta didik atau penuntut ilmu, seyogianya memiliki niat untuk memperoleh Ridho Allah swt dan hari akhirat, menghilangkan kebodohan diri pribadi, dari seluruh kebodohan, untuk menghidupkan Agama, menegakkan Islam. Ia juga berniat sebagai tanda syukur karena diberi nikmat akal, sehat badan. Jangan berniat agar semua orang tunduk kepadanya, mendatangkan kemasyhuran dunia, kemuliaan disisi penguasa, dan lain lain.<sup>81</sup> Niat seperti ini juga berlaku bagi para pendidik atau para guru.

### 3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam pada dasarnya ialah mempersiapkan perkembangan peserta didik agar mampu berperan secara berkesinambungan dalam membangun manusia yang berkembang terus dan mampu beramal kebajikan selama dalam upaya mencari kebahagiaan hidup didunia dan diakhirat.<sup>82</sup>

Secara umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Islam berpandangan bahwa hubungan antara manusia -Tuhan dan alam semesta

---

<sup>81</sup> Al-Zarnuji, *Al-Imam Burhan al-Islam, Ta'lim al- Mutaallim, Thuruq al-Ta'allum*, 539/620 H, h. 92-94

<sup>82</sup> Ali Al-Jumbulati dan Abdul Futuh Al-Towanis, *Perbandingan Pendidikan Islam* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002) h. 5

tidak bisa dipisahkan. Tuhan dipandang sebagai sumber segala yang maujud termasuk manusia dan alam semesta. Dalam pendidikan Islam yang terpenting adalah bagaimana menyadarkan peserta didik tahu tentang dirinya sendiri sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan makhluk yang hidup di alam semesta ini. Oleh karena itu, maka tujuan pendidikan Islam adalah mengarahkan peserta didik untuk sadar diri terhadap tanggungjawabnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan dan makhluk sosial serta membimbing mereka untuk menjadi manusia baik dan benar sebagai perwujudan khalifatullah fi al-ardh.<sup>83</sup>

Tujuan pendidikan agama islam salah satunya adalah membentuk peserta didik menjadi insan yang saleh dan bertakwa kepada Allah Swt. Sebagaimana dalam firman Allah Swt. yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥١﴾

“dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” QS adz- Dzariyaat/51:56<sup>84</sup>

Berangkat dari adanya kehendak-Nya terhadap manusia itulah yang akan dirumuskan menjadi tujuan pendidikan Islam. Hal ini dapat dipahami diantaranya dari Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 30 yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓئِكَةِ اِنِّىْ جَاعِلٌ فِى الْاَرْضِ خَلِيْفَةً  
قَالُوْا اَجْعَلْ فِيْهَا مَنْ يُّفْسِدُ فِيْهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَآءَ وَنَحْنُ

<sup>83</sup> Imam Syafe'i, Tujuan Pendidikan Islam, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, 2015. h.15

<sup>84</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV Penerbit JArt, 2005 ), h. 203

نُسِّحُ بِحَمْدِكَ وَتُقَدِّسُ لَكَ <sup>ط</sup> قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا

تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

“ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui." Q.S. Al-Baqarah/2: 30 <sup>85</sup>

Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu:

- a) Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran Agama Islam Indikator pada dimensi ini yaitu: Taat beribadah kepada Allah, dan senantiasa bertaubat dan beristigfar.
- b) Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran Agama Islam. Indikator pada dimensi ini yaitu: pengetahuan dan pokok-pokok ajaran agama Islam.
- c) Dimensi penghayatan atau pemahaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Agama Islam. Indikator pada dimensi ini yaitu: perasaan dekat dengan Allah dan perasaan bahagia.

---

<sup>85</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV Penerbit JArt, 2005 ), h.6.

- d) Dimensi pengamalannya, dalam arti bagaimana ajaran yang telah diimani, dipahami, dan dihayati atau diinternalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan, dan menaati ajaran agama dan lain-lainnya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Serta mengaktualisasikan dan merealisasikan dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Indikator pada dimensi ini yaitu: melaksanakan shalat, menunaikan puasa, membayar zakat dan membaca Al-Quran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membimbing dan membentuk manusia menjadi hamba Allah yang saleh, teguh imannya, taat beribadah dan berakhlak terpuji. Pendidikan Agama Islam adalah berkisar kepada pembinaan pribadi muslim yang terpadu pada perkembangan dari segi spiritual, jasmani, emosi, intelektual dan social. Lebih jelas lagi, ia berkisar pada pembinaan warga Negara Muslim yang baik, yang percaya pada Tuhan dan agamanya, berpegang teguh pada ajaran agamanya, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani. Oleh karena itu, berbicara tentang Pendidikan Agama Islam baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup (hasanah) di dunia bagi anak-anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan (hasanah) diakhirat kelak. Dengan demikian tujuan pendidikan merupakan pengamalan nilai-nilai Islami yang hendak

diwujudkan dalam pribadi Muslim melalui proses akhir yang dapat membuat peserta didik memiliki kepribadian Islami yang beriman, bertakwa dan berilmu pengetahuan.

#### 4. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam memiliki beberapa karakteristik diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pendidikan Agama Islam berusaha memelihara dan menjaga nilai-nilai serta ajaran yang terkandung dalam al-Qur'an dan as-Sunnah, serta kemurnian keduanya sebagai sumber utama dalam ajaran Islam.
- 2) Pendidikan Agama Islam sebagai landasan etika dan moral dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), budaya, dan aspek-aspek kehidupan yang lain.
- 3) Pendidikan Agama Islam selalu berusaha menjaga aqidah siswa agar tetap kokoh dalam kondisi dan situasi apapun
- 4) Dalam beberapa hal, Pendidikan Agama Islam mengandung penafsiran dan pemahaman yang sangat beragam, untuk itu memerlukan sikap yang terbuka dan semangat ukhuwah Islamiyah.
- 5) Pendidikan Agama Islam selalu berusaha mengembangkan dan membentuk keshalehan sosial dan keshalehan individu.
- 6) Pendidikan Agama Islam selalu berusaha menunjukkan kesatuan ilmu, iman dan amal dalam kehidupan sehari-hari.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> H. Abdul Rahman, "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi dan Isi Materi" Jurnal Eksis Riset, Politeknik Negeri Samarinda vol. 8 No. 1, hlm. 2055-256

## 5. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi dalam pengajaran agama Islam adalah untuk menanamkan ketakwaan dan keimanan kepada Allah swt, untuk mengembangkan dan membiasakan dalam melakukan akhlak yang mulia, amal shaleh, dan amal ibadah, untuk membiasakan siswa berakhlak mulia, serta untuk mengembangkan dan menumbuhkan semangat dalam mengelola alam sekitar sebagai anugrah Allah swt.

## G. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan landasan teori, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini, yaitu: "terdapat pengaruh quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 12 Bandar Lampung".

Adapun rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H1 : \mu_1 \neq \mu_2 - H0 : = \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H1 = Hipotesis terdapat pengaruh

H0 = Hipotesis tidak terdapat pengaruh

$\mu$  = Rata-rata kelompok

$\neq$  = Tidak sama dengan

$>$  = Lebih besar

H0 : Tidak ada pengaruh quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama islam antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

h1 : Terdapat pengaruh quizizz berbantu *reward and punishment* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama islam antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.



## DAFTAR PUSTAKA

- 'Aidh Al-Qorni, *Bulughul Maram Hadis-hadis Pilihan Tentang Islam*, (Jakarta: Qithi Press 2006)
- Aan Widiyono dkk, Pengaruh *Reward Dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sdut Bumi Kartini Jepara*, *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, Vol 1 No.2 (2019)
- Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Abdul Rohmat, *Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kedisiplinan Siswa di MA Islamiyah* (2017)
- Abdurrahman An-Nahlawi, *Prinsip-Prinsip dan Metode Pendidikan Islam* (Bandung: CV. Diponogoro, 1992)
- Abu Ahmadi, Noor Salimi, MKDU Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- adits shahih riwayat Ahmad (I/435, 465), *ad-Darimi (I/67-68)*, *al-Hakim (II/318)*, *al-Baghawi dalam Syarhus Sunnah (no. 97)* dan *an-Nasa-i dalam Tafsirnya (no. 194)*. Hadits ini dihasankan oleh Syaikh al-Albani dalam *as-Sunnah libni Abi 'Ashim (no. 17)*. (*mutafarriqatun*) diriwayatkan oleh Imam Ahmad (I/435)
- Agung Wicaksono. Efektivitas Pembelajaran, *Journal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Oktober 2020
- Alfatory Rheza Syahrul, Reward, Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kls VIII MTsN Punggasan, *Jurnal Curricula*, Vol. 2, 2017
- Ali Al-Jumbulati dan Abdul Futuh Al-Towanis, *Perbandingan Pendidikan Islam* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002)
- Alifah Nurul Irfani, dkk, Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 6, 2021

- Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005)
- Al-Zarnuji, *Al-Imam Burhan al-Islam, Ta'lim al- Mutaallim, Thuruq al-Ta'allum*, 539/620 H
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* ( Jakarta: PT. rajaGrafindo Persada, 2013)
- Anwar, Chairul. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: ed. Agus NC, SUKA-Press, 2014.
- . *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21*. Yogyakarta: Diva Press, 2019.
- . *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2017.
- Bassaa-iru Dzawi Syaraf bi Syarh Marwiyati Manhajis Salaf, Syarah 'Aqidah Ahlus Sunnah wal Jama'ah (Pustaka at-Taqwa, 2004)
- Cahyani Amilda Citra dan Brilian Rosy, Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, 2020
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: CV Penerbit JArt, 2005 )
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 1991)
- Fadilah Al Azmi dkk, Peranan *Game Based Learning* dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab, *Al-Muyassar: journal of Arabic Education*, Vol-2 No.1 (2023): <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i1.6678>
- Hasan Langgulun & Beberapa Pemikiran tentang Pendidikan Islam, *Uraian mengenai kedudukan Al-Qur'an dan Sunnah sebagai dasar pendidikan Islam* (Bandung: Al-Ma'anf, 1980)
- Hendrik Eko Prasetyo, "Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik Reward and Punishment Dan Motivasi Belajar

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung,"*Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 2 (July 1, 2015): 119–29, <https://doi.org/10.35457/konstruk.v7i2.311>.

Herlina Ahmad, dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Nas Media Indonesia, 2021)

Imam Syafe'i, Tujuan Pendidikan Islam, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6,2015

Ismail Maki, dan Aflahah, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019)

John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia 1996)

Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Ilmiah* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri .2017)

Kemenag. RI, *Al-Qur'an dan Terjemah Untuk Wanita*, (Bandung: Oasis Terrace Recident, 2012)

Lounard Syaulan Sahelatua, dkk, Kendala Guru Memanfaatkan Media IT dalam Pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar,*Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3, No.2 2018

M. Quraish Shihab, *Tafsir AlMisbah Pesan, Kesan dan Keserasian AlQur'an*, volume 6, (Jakarta: Lentera Hati )

Muhammad Hasan, dkk. *Landasan Pendidikan*, (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021)

Muhammad Thobrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacanan dan Praktik Pembelajaran dalam Pengembangan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013)

Mustofa Ghalayaini, *Idhatun Nasihiiin* (Cet. 6; Shaidah: Mathba'ah Ashriyah, 1949)

Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

- Nasir A. Bakri, *Metode Pembelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Eju. Publisier, 2014)
- Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoreti dan Praktis*, (Jakarta: Roda Karya, 2007)
- Nunung Supriyadi, Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era COVID-19, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1
- Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 1999)
- Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Rifa'ie Gondang Legi, Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2021
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Sleman: Deepublish, 2018)
- Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2014)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Supardi. *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Syifa Agestrisna dkk, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pai, *Jurnal Bestari*, Vol. 17, No. 1 (2020)
- Tatang S., *Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012)

- Tim penyusun, *Undang-Undang SISDIKNAS Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: fokusmedia, 2013), h. 3Supardi.*Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013)
- Tony Suhartik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Androin Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Malang: Ahlimedia Book, 2020)
- Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Dkk, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol 4, No. 2 (2020)
- Yanti K. Manoppo, "Penerapan Metode Reward dan Punishment pada Mapel PAI dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas I SD Islam Al-Azhar 43 Gorontalo,"*Irfani* 12, no. 1 (June 1, 2016): 36–53, <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/456>.
- Yulia Isratul Aini, Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, (2019)
- Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UIN Press, 2004)