

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Diamond* dan Kuota

Game online adalah salah satu permainan yang bisa diakses atau di gunakan oleh banyak orang, yang mana pemain menggunakan mesin yang otomatis di hubungkan langsung kedalam jaringan. *Game online* memberikan hiburan bagi pemain dengan adanya tantangan yang menarik untuk di selesaikan sehingga seorang individu dapat bermain tanpa menghitung waktu demi mencapai kepuasan dalam permainan.¹ *Game online* dapat disebut dengan salah satu permainan yang berbasis virtual dan elektronik sehingga dapat di mainkan dengan melibatkan banyak pemain didalamnya. Sehingga dapat memanfaatkan media visual elektronik, dimana para pemain ini membutuhkan jaringan internet.² Dalam *game online* ada 2 faktor penting yang perlu diperhatikan yakni *diamond* dan kuota.

Diamond merupakan item resmi di dalam *game online* atau dapat dikatakan saldo yang terdapat di *game online* yang mana digunakan untuk membelanjakan *diamond* sesuai keperluan yang ada dalam *game online* *diamond* dipakai untuk membuat tim dalam suatu *squad* supaya dapat meningkatkan permainan atau *skill*. *Spin* digunakan guna memperoleh *skin* langka jika beruntung, dalam membeli *emblem pack* dapat meningkatkan *power hero*, membeli *hero* menggunakan *diamond* akan lebih cepat mendapat banyak *hero* daripada mengumpulkan *battle point* ataupun tiket. *Diamond* dalam *game online* bertujuan sebagai transaksi untuk pembelian keperluan di dalam game.³ Adapun jenis-jenis *game online* sebagai berikut:

¹ Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), 12.

² Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 1.

³ Moh. Irfan Syarafudin, "Tinjauan Hukum Islam Dalam Jual Beli *Diamond* Game Online Mobile Legend Melalui Aplikasi Shopee" (Skripsi, Surakarta, Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2020).

a. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Merupakan salah satu *game online* yang dapat dimainkan dengan cara memerankan suatu karakter fiksi. Berinteraksi sosial seperti realita yang ada di dunia nyata dengan tujuan membangun alur cerita yang telah di tentukan. Dalam permainan yang mana pada setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda dan seorang pemain harus melaksanakan berbagai misi supaya dapat meningkatkan kemampuan karakter. Contoh *Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gasbin Impact*, dan sebagainya.

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategi* (MMORTS)

Dalam *game online* ini player harus pandai dalam mengatur strategi perang. Permainan memberi wilayah untuk player dimana mereka memperkuat teknologi, membangun dan mengolah bangunan, serta mengelola sumber daya alam diwilayah tersebut dengan sebaik mungkin supaya dapat bertahan ketika musuh menyerang. Contohnya *WarCraft, Red Alert, Age Of Empires*, dan lainnya.

c. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS)

Game online ini lebih mengutamakan api sebagai main *weapon*-nya, yang mana dalam permainan seorang pemain baik sendiri maupun dengan team berperang membunuh pemain lain dengan tujuan memenangkan misi. Dengan begitu para pemain di haruskan untuk memiliki *skill* supaya ketika berperang dapat mumpuni, pandai membaca strategi musuh, memiliki penglihatan, pendengaran dan reflek yang bagus. Contohnya *Point Blank, Call of Duty, Countet Strike, PUBG*, dan lainnya.⁴

Sedangkan kuota internet adalah paket internet yang memiliki batasan dalam mengakses jaringan sehingga ketika membeli paket internet batasan satuan paket internet yang di perbolehkan pada pembelian suatu paket internet yang jika

⁴ Saibatur Rohman, "Analisis Perilaku Siswa Adikasi Game Online Kelas V SDN Junrejo 01 Batu," *Universitas Muhammadiyah Malang*, 2016, 8.

mencapai batas pemakaian tersebut. koneksi internet akan putus dan harus isi ulang. Pada era sekarang kuota internet menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat sebab hampir semua aktivitas sehari-hari membutuhkan akses internet. Akses internet digunakan untuk mencari informasi terkini, belajar, bersosial media, berdagang *online* serta mencari hiburan seperti main *game online* dan aktivitas lainnya.⁵ Kuota internet menjadi salah satu kebutuhan dalam bidang pembelajaran, yang mana pada proses pembelajaran memerlukan ruang untuk belajar dengan menggunakan aplikasi WA, *google classrom*, *zoom meeting* dan lainnya. Jenis kuota internet juga bervariasi mulai dari kuota internet harian, kuota mingguan, kuota bulanan, serta unlimited.⁶

2. *Reward dan Punishment*

Reward secara etimologi adalah hadiah atau penghargaan atas apa yang telah dilakukan seseorang setelah mencapai sesuatu yang di harapkan. Secara terminologi, *reward* merupakan suatu alat yang di jadikan metode dalam pendidikan untuk diberikan kepada siswa yang telah berhasil dalam mengembangkan hasil belajar. *Reward* merupakan salah sebuah cara pendidik atau guru dalam memberi apresiasi pada siswa dengan perbuatan yang patut dipuji sehingga mampu memberikan motivasi terhadap siswa lainnya.⁷ *Reward* adalah hadiah atau bentuk penghargaan yang diberikan dalam bentuk rasa keberhasilan atas sebuah pencapaian. Dalam pendidikan *reward* dapat membangkitkan prestasi belajar siswa. *Reward* diberikan siswa yang memiliki prestasi dalam belajar, ketaif, dan mampu menjadi contoh yang baik bagi teman-temannya. Dalam memberikan *reward*, seorang pendidik harus segera memberikannya dan jangan menundanya. Karena *reward* yang diberikannya sebagai maksud penghargaan dan bangga

⁵ Tasna Yunita, “Peramalan Jumlah Penggunaan Kuota Internet Menggunakan Metode Autoregressive Integrated Moving Average (ARIMA),” *Journal Of Mathematics: Theory and Applications* 1, no. 2 (2019): 16.

⁶ Yosi Wulandari dkk, *Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 113.

⁷ Moh. Zaiful Rosyad and Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*, 8.

atas pekerjaan dan prestasi yang telah dicapai. Dan berupaya siswa melakukan secara terus menerus sehingga mampu meningkatkan semangat motivasi dan minat dalam belajar.⁸ *Reward* memberikan penilaian yang positif dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat. *Reward* yang diberikan kepada siswa bermacam-macam bentuknya. Adapun empat macam *reward* yaitu pujian, penghormatan, hadiah, dan tanda penghormatan.⁹

Sedangkan *Punishment* adalah hukuman yang diberikan kepada siswa sebagai bentuk konsekuensi yang logis atas pelanggaran yang telah dilakukan berupaya dalam rangka agar siswa dapat mencegah pelanggaran yang telah diterapkan. Dalam pendidikan Islam *Punishment* dapat diartikan sebagai suatu konsekuensi yang logis berupa hukuman akan di berikan kepada seseorang yang di sebabkan oleh pelanggaran atas apa yang telah melakukan perilaku yang kurang baik. Dalam memberikan hukuman seorang guru perlu memperhatikan psikis anak didik. Pendidik perlu mencari jalan inovasi lain sebelum memberikan hukuman terhadap siswa. Kemudian menggunakan pendekatan-pendekatan dan apabila tidak membuahkan hasil maka seorang pendidik harus menggunakan pendekatan yang berupa hukuman atau punishment.¹⁰

a. Tujuan *Reward* dan *Punishment*

Salah satu metode yang digunakan pendidik dalam meningkatkan hasil belajar mereka yaitu dengan memberikan *Reward* dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran. *Reward* memiliki manfaat dan efek yang

⁸ Hamid Rusdiana, "Reward Dan Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan* 4, no. 5 (2006): 67–68.

⁹ Raihan, "Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Terhadap Siswa SMA Di Kabupaten Pidie," *DAYAH: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2019): 120.

¹⁰ Firdaus, "Esensi Reward Dan Punishment Dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Thariqah* 5, no. 1 (2020): 25.

baik kepada peserta didik serta sebagai motivasi peserta didik yang sedang belajar baik secara formal, informal, maupun non formal. Namun pemberian *reward* kepada siswa tidak diperbolehkan terlalu sering karena di khawatirkan siswa hanya mengincar hadiah tersebut. Sedangkan Punishment dalam pendidikan bertujuan supaya siswa sadar akan kesalahan yang telah dilakukan, melatih kedisiplinan siswa serta tanggungjawab. Pemberian hukuman dapat dijadikan sebagai edukasi terhadap siswa supaya mencapai titik sadar dan bertanggungjawab pada apa yang telah dilakukan sehingga tidak melakukan kesalahan kembali.¹¹

b. Bentuk *Reward* dan *Punishment*

Reward merupakan metode yang efektif digunakan pendidik untuk mengapresiasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Terdapat empat bentuk *reward* yang bisa diberikan guru yaitu sebagai berikut:

1) Pujian

Pujian adalah penghargaan yang paling mudah dilaksanakan dengan memberikan pujian berupa kata-kata baik, bagus, pintar sekali dan sebagainya. Selain itu terdapat kata-kata seperti sugesti, contohnya “besok belajar lagi ya supaya nilainya lebih bagus lagi”. Pujian tidak hanya berupa kata-kata, namun terdapat pujian berupa isyarat seperti memberikan tepuk tangan, menepuk bahu anak, dan lainnya.

2) Penghormatan

Penghormatan terdapat dua macam jenisnya yaitu Pertama, penobatan yaitu peserta didik mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan di depan temannya, baik teman kelas, teman sekolah ataupun dihadapan wali murid. Misalnya ketika acara perpisahan terdapat salah satu peserta didik yang berprestasi sebagai bintang kelas, penobatan. Kedua, penghormatan dengan bentuk memberikan kekuasaan

¹¹ Wahyudi Setiawan, “Reward and Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam,” *Jurnal Al-Murabbi* 4, no. 2 (2018): 194.

dalam melakukan sesuatu. Misalnya peserta didik ditunjuk untuk mengerjakan salah satu soal yang paling sulit untuk dikerjakan di papan tulis supaya dapat ditiru temannya, mengikuti lomba, dan lainnya.

3) Hadiah

Hadiah adalah salah satu *reward* yang berbentuk barang. Barang yang mampu memotivasi peserta didik supaya mampu meningkatkan motivasi belajar. Pendidik memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi, rajin dan memiliki akhlak yang baik.

4) Penghargaan

Penghargaan merupakan kebalikan dari hadiah, jika hadiah berbentuk barang maka penghargaan yang tidak dapat dinilai baik dari harga maupun manfaat barang tersebut. Penghargaan bisa dinilai dari segi kesan atau kenangan. *Reward* simbol ini dapat berbentuk surat tanda jasa ataupun setifikat.¹²

Sedangkan bentuk punishment dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peringatan dengan memberi bimbingan dan nasihat sesuai dengan kesalahan yang dilakukan. Seorang pendidik sangat penting dalam memberikan arahan atau bimbingan terhadap peserta didik terutama apabila peserta didik melakukan suatu kesalahan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan supaya peserta didik dapat memperbaiki kesalahan dan tidak mengganggu suasana proses pembelajaran.
- 2) Wajah masam diberikan apabila sebuah peringatan atau nasihat yang diberikan seorang pendidik tidak mampu membuat peserta didik berhenti dalam melakukan kesalahan.
- 3) Teguran keras, seorang pendidik memberi teguran keras apabila suatu peringatan dan simbol yang diberikan pendidik tidak dapat merubah keadaan malah justru peserta didik tidak menghormati seorang pendidik. Untuk itu, pendidik perlu memberikan

¹² Lia Yualiarti, "Konsep Reward Dan Punishment Dalam Mendidik Anak Di Lingkungan Keluarga Menurut Prespektif Pendidikan Islam" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021), 34–35.

teguran keras supaya peserta didik menghormati keberadaan pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung

4) Memberikan tugas tambahan yaitu memberikan pekerjaan rumah dalam jumlah yang tidak sedikit. Hal ini diberikan supaya peserta didik tidak mengulangi kesalahannya.

5) Membersihkan ruangan, biasanya diberikan kepada peserta didik yang telat ketika berangkat sekolah. Sehingga pendidik memberikan hukuman membersihkan ruangan dengan tujuan supaya lain kali peserta didik dapat berangkat sekolah tepat waktu.¹³

c. *Reward* dan *Punishment* untuk Mencapai Tujuan Pendidikan

Reward adalah apresiasi terhadap hasil yang dicapai dan *punishment* merupakan bentuk sanksi bagi siswa yang telah melakukan pelanggaran dan harus bertanggungjawab atas apa yang telah dilakukan. *Reward* dan *punishment* dalam pendidikan berupaya meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dan hukuman ini berwujud sanksi atau peringatan atas pelanggaran yang dilakukan. *Reward* ini dalam bentuk motivasi dan hukuman menjadi sebuah sanksi pengingat atas kesalahan yang dilakukan. Dalam Islam ketika memberikan pedoman atas batasan dan aturan terdapat cara memberikan hukuman supaya tidak melampaui batas kemampuan.¹⁴

Penghargaan atau hadiah yang diberikan Allah kepada seorang muslim berupa surga di akhirat. Namun pemberian hadiah dari Allah ini di sesuaikan dengan amal ibadah dan kebaikan manusia selama hidup di dunia. Adapun contoh yang diberikan Rasulullah yakni ketika berharap balasan dari Allah menjadikan motivasi bagi seorang muslim. Dengan demikian dalam pendidikan Islam perlunya menggunakan pemberian

¹³ Azwardi, "Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2021): 271.

¹⁴ Ahmad Suhaimi, "Hakikat Reward and Punishment Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Indo-Islamika* 4, no. 2 (2014): 162.

reward yakni hadiah atau penghargaan terhadap siswa supaya dapat memotivasi mereka dalam meningkatkan hasil belajar. Sebagaimana yang terdapat pada surat Ali Imran [3]: 148 yang berbunyi:

فَعَاتَنَّهُمُ اللَّهُ ثَوَابَ الدُّنْيَا وَحَسَنَّ ثَوَابَ الآخِرَةِ ۗ وَاللَّهُ سَجِيبٌ

الْحَسِنِينَ ﴿١٤٨﴾

Artinya: “Karena itu Allah memberikan mereka pahala di dunia dan pahala yang baik di akhirat. Dan Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebaikan.”(QS. Ali Imran [3]: 148)¹⁵

Dalam Tafsir Al-Misbah M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa makna ayat diatas yaitu sebutan Allah atas permintaan mereka. Seseorang yang berdoa dengan tulus dengan memohon pertolongan kepada Allah penuh hati yang tulus, yakin dan optimis, serta serius dalam berjuang dan taat kepada Allah. Dengan taat kepada Allah dan Rosul maka Allah akan memberi anugrah yang berupa pahala di dunia berkecukupan, batin yang tenang, nama baik dan sebagainya. Selain itu, Allah juga akan memberikan pahala yang baik ketika di akhirat yakni berupa syurga dan pahala-pahala lainnya. Ayat diatas bertujuan supaya dengan adanya anugrah hadiah duniawi dan ukhrawi merupakan harus di mulai sejak dini supaya dapat menghiasi diri dengan tuntunan ajaran agama Islam.¹⁶

Dalam pendidikan islam ganjaran dapat diartikan sebagai hadiah yang mana mengandung arti positif. Ganjaran berfungsi sebagai penghargaan terhadap siswa yang berhasil meraih prestasi tertinggi. Ganjaran memiliki peranan penting bagi pendidik dalam rangka mempertimbangkan supaya ganjaran menjadi efektif

¹⁵ Al-Qur'an Ali Imran ayat 148, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Depatemen Agama RI, Direktorat Jendral Bimbingan Masyarakat Islam, 2012), 87.

¹⁶ M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume, 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 239.

dalam mendidik siswa. dalam pemberian ganjaran seorang pendidik harus lebih teliti terhadap perlu atau tidaknya ganjaran tersebut diberikan. Selain itu, dalam memberikan ganjaran tidak diperbolehkan berlebihan karena dapat berdampak negatif terhadap siswa.¹⁷

Hukuman diberikan atas pelanggaran yang di perbuatan manusia, dan ini harus dipertanggungjawabkan oleh manusia secara individu. Sebagaimana yang terdapat pada surat At-Taubah [9]: 74 yang berbunyi:

تَحْلِفُونَ بِاللَّهِ مَا قَالُوا وَلَقَدْ قَالُوا كَلِمَةَ الْكُفْرِ وَكَفَرُوا
بَعْدَ إِسْلَامِهِمْ وَهَمُّوا بِمَا لَمْ يَنَالُوا وَمَا نَقَمُوا إِلَّا أَنْ أَغْنَاهُمْ
اللَّهُ وَرَسُولُهُ مِنْ فَضْلِهِ ۚ فَإِنْ يَتُوبُوا يَكُ خَيْرًا لَهُمْ ۗ وَإِنْ يَتَوَلَّوْا
يُعَذِّبَهُمُ اللَّهُ عَذَابًا أَلِيمًا فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ۗ وَمَا لَهُمْ فِي
الْأَرْضِ مِنْ وَلِيٍّ وَلَا نَصِيرٍ ﴿٧٤﴾

Artinya: “Mereka bersumpah dengan (nama) Allah, bahwa mereka tidak berkata-kata. Padahal sesungguhnya mereka telah mengucapkan kalimat kufur, dan telah kafir sesudah keislaman mereka dan menginginkan apa yang mereka tidak dapat mencapainya, padahal mereka tidak mencela, selain kepada Allah dan Rasul-Nya telah melimpahkan karunia-Nya kepada mereka. Maka jika mereka bertaubat, itu adalah lebih baik bagi mereka dan jika mereka berpaling, niscaya Allah akan mengazab mereka dengan azab yang pedih di dunia dan di akhirat, dan mereka sekali-kali tidak mempunyai pelindung dan tidak (pula) penolong di bumi.” (QS. At-Taubah [9]:74)¹⁸

¹⁷ Alaika M. Bagus Kurnia, *Psikologi Pendidikan Islam* (Sukabumi: Haura Utama, 2020), 53.

¹⁸ At-Taubah ayat 74, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, 267.

Dalam *Tafsir Al-Misbah* M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa makna ayat diatas Allah SWT selalu memberikan pintu taubat kepada mereka dan menyesali perbuatannya. Dengan penuh penyesalan dan memohon ampunan kepada Allah dan meminta maaf kepada Rasul SAW dengan bertaubat. Namun bagi mereka yang tidak ingin bertaubat maka Allah SWT akan memberikan azab kepada mereka yang mana tidak dapat di pikul oleh mereka serta sanksi hukum ketika mereka di akhirat akan di siksa dan tidak ada satu pun penolong yang dapat menyelamatkan mereka di akhirat.¹⁹

Dalam pendidikan Islam ketika memberi hukuman memiliki tujuan supaya siswa dapat memperbaiki akhlak dan perilaku yang negatif menuju positif. Dengan diberikan hukuman menjadikan siswa menyesali kesalahan yang telah dilakukan serta siswa menjadi lebih sadar atas kesalahan supaya pribadi yang taat dan mematuhi aturan yang ada di sekolah. Selain itu, hukuman dapat menjadikan wali murid atau pendidik menjadi lebih dewasa dengan meningkatkan rasa kasih sayang kepada anak. Dalam pendidikan juga terdapat teori pencegahan yang dapat di jelaskan bahwa hukuman dapat mencegah pelanggaran yang siswa lakukan terhadap peraturan yang ada. Pemberian hukuman kepada siswa yang telah melakukan kesalahan yang terkesan dalam pendidikan yaitu supaya siswa tidak melakukan kesalahan kembali dengan mematuhi peraturan yang ada.

Tujuan hukuman dalam pendidikan Islam adalah bertujuan memperoleh kebaikan dan mengarahkan siswa dalam sebuah kebaikan yang mana dalam Islam sebelum memberikan hukuman harus mengetahui tabiat sebelum menghukum mereka. Hal ini bertujuan supaya hukuman yang di berikan tidak terlalu berat sehingga tidak membuat siswa trauma namun menjadikan siswa berbuat positif dan menghilangkan sifat negatif mereka.²⁰

¹⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume, 5 (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

²⁰ Setiawan, "Reward and Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam." 194.

3. Minat Belajar

Minat belajar secara bahasa merupakan usaha seseorang dalam memperoleh ilmu. Dalam pengertian lain minat merupakan sesuatu yang membentuk hati seseorang untuk memperoleh suatu keinginan. Sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh ilmu. Jadi, pengertian minat belajar secara bahasa merupakan keinginan seseorang yang tumbuh dari hati yang dalam untuk memperoleh suatu ilmu.²¹

Minat juga dapat diartikan sikap jiwa yang ada pada diri manusia terdapat tiga fungsi jiwa yaitu kognisi, konasi, dan emosi, sesuatu yang menuju kedalam hubungan dengan memperkuat perasaan. Minat muncul ketika ada rasa ketertarikan, lebih suka, pada suatu aktivitas. Sedangkan belajar merupakan keinginan untuk memperoleh suatu ilmu. Dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang ada pada diri seseorang dalam memperoleh ilmu tanpa adanya suatu dorongan atau motivasi.

Dalam Islam, perhatian terdapat ilmu pengetahuan begitu luas seperti yang terdapat dalam al-Quran banyak ayat yang menjelaskan tentang pentingnya seorang muslim dalam belajar atau menuntut ilmu. Pada saat ini umat Islam mengalami kemunduran yang mana terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu umat Islam jauh dari ajarannya sendiri yaitu al-Qur'an dan as-Sunnah hal ini terjadi karena umat Islam kurang paham terhadap ilmu pengetahuan.

Sebagaimana firman Allah SWT yang terdapat pada QS. Al-Alaq [96]: 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ كَلِمٌ إِذْ دَعَاهُ رَبُّهُ أَلَّا يَنْصِتَ ﴿٣﴾ أَلَمْ يَجْعَلْ لَكَ الْإِنشَانَ أَحْسَنَ تَبَاتُحًا ﴿٤﴾ أَلَمْ يَجْعَلْ لَكَ الْإِنشَانَ أَحْسَنَ تَبَاتُحًا ﴿٥﴾

²¹ Halid Hanafi, La Adu, and Muzakkir, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (Sleman: CV. Budi Utama, 2012), 152.

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-mu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmu yang maha pemurah. Yang mengajar dalam perantara qalam (pena). Mengajar manusia apa yang belum diketahuinya.” (QS. Al-Alaq [96]:1-5)²²

Dalam *Tafsir Al-Misbah* M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa makna ayat diatas kalimat pertama yaitu kata kerja perintah (*fi'il amr*) yakni *iqra'*. *Iqra'* mempunyai berbagai makna antara lain: membaca, menularkan, mempelajari, mendalami, menelaah, mengetahui ciri-ciri sesuatu. Membaca adalah salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Ayat ini telah membuktikan bahwa Islam sangat menaruh perhatian akan pentingnya pendidikan.²³

Nomor dua, adalah faktor kebodohan yang membuat kaum muslim begitu gampang di provokatori karena tidak dapat membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Ketiga rusaknya budi pekerti menjadi sebuah faktor yang memicu mundurnya kaum muslim. Umat Islam telah kehilangan akhlak mulia seperti yang terdapat dalam al-Qur'an bahwa Rasululla dan para sahabat telah memberi contoh yang baik. peran budi pekerti dalam Islam sangat mempengaruhi dalam membangun bangsa dan umat.

Dari permasalahan diatas, menunjukkan bahwa belajar mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Selain itu, belajar merupakan aktualisasi dari ajaran Islam. Dengan memiliki rasa minat belajar maka seseorang akan lebih semangat dalam menuntut ilmu. Pentingnya peranan seorang guru dalam meningkatkan minat belajar siswa supaya membentuk semangat ketika pembelajaran sedang berlangsung.

²² Al-Alaq ayat 1-5, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, 904.

²³ M Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, Volume, 15 (Jakarta: Lentera Hati, 2011).

- a. Ciri-ciri seseorang yang memiliki rasa minat belajar yakni:
 - 1) Perkembangan fisik dan mental tumbuh secara bersama dengan minat seseorang dalam mencapai sesuatu
 - 2) Proses belajar mengajar bergantung pada niat seseorang
 - 3) Terbatasnya minat seseorang
 - 4) Budaya menjadi salah satu pengaruh tumbuhnya minat seseorang
 - 5) Minat biasanya berbobot emosional
 - 6) Minat bebobot egosentris, dalam arti keinginan seseorang terhadap sesuatu sehingga timbul hasrat untuk mencapainya.²⁴
- b. Fungsi minat belajar siswa

Minat belajar berfungsi sebagai pendorong siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar untuk mencapai yang lebih baik. Siswa yang memiliki rasa minat untuk belajar pada mata pelajaran akan memberi dorongan untuk tekun belajar. Sedangkan siswa yang hanya bersikap menerima pelajaran saja biasanya mereka hanya ingin menerima pelajaran namun keinginan dalam menerima pelajaran sulit. Dalam memperoleh hasil belajar yang baik maka di perlukan siswa dalam memiliki rasa minat terhadap belajar sehingga membentuk keinginan siswa dalam menerima pelajaran. Minat berfungsi sebagai penggerak atau sesuatu yang mendorong diri seseorang untuk mencapai keinginan atau tujuan yang di harapkan. Minat belajar berfungsi sebagai berikut:

- 1) Mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu yang baik.
- 2) Sebagai arah yang menentukan perbuatan yaitu tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan yang mampu mencapai tujuan.²⁵

²⁴ Syardiansyah, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat 1 EKM A Semester II)," *Jurnal Manajemen Dan Keuangan* 5, no. 1 (2016): 444.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran di pengaruhi dengan adanya minat belajar siswa sehingga siswa memiliki keinginan dalam mencapai sesuatu. Siswa yang mempunyai rasa minat untuk belajar pada kegiatan pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Adapun beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa antara lain:

1) Faktor dalam diri peserta didik (Internal)

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa dalam mencapai sesuatu yang di harapkan. Faktor internal terdapat dua aspek sebagai berikut:

a) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah yaitu aspek yang ada dalam kondisi fisik maupun kesehatan siswa. Siswa yang memiliki fisik yang baik akan menjadikan pendukung berhasilnya pembelajaran. namun apabila kondisi fisik siswa terganggu terutama pada indra pendengaran dan penglihatan menjadikan kurangnya niat belajar pada diri seseorang.

b) Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis atau kejiwaan yaitu ketika seseorang sedang memperhatikan, seseorang dalam mengamati sesuatu, cara seseorang dalam berfikir, bakat yang ada pada diri seseorang, dan motif. Faktor psikologis biasanya berhubungan dengan minat dalam memperoleh sesuatu yang di inginkan dalam arti ketika belajar siswa menginginkan hasil yang baik dalam belajar sehingga dari diri seorang siswa terbentuk adanya suatu yang di inginkan.

2) Faktor luar diri siswa (Eksternal)

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi luar diri siswa yaitu:

²⁵ Andi Achru P, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pelajaran," *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (2019): 212.

a) Keluarga

Keluarga adalah faktor yang ada di luar diri siswa. keluarga memiliki peranan penting dalam menciptakan keinginan belajar pada diri siswa. lembaga pendidikan yang pertama pada siswa yaitu keluarga. Cara mengajar orang tua menjadi pengaruh dalam terciptanya keinginan untuk belajar. Sebagai orang tua perlu menyiapkan sesuatu ketika anak sedang memerlukan bantuan terutama ketika anak kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan memperhatikan perkembangan anak. Kondisi rumah juga menjadi pendukung anak dalam belajar misalnya rumah yang rapi menjadikan anak nyaman dalam belajar dan rumah yang tenang menjadikan anak lebih fokus terhadap materi pelajaran. Hal ini bertujuan supaya anak merasa nyaman dan konsentrasi ketika belajar di rumah.

b) Sekolah

Faktor yang terdapat di sekolah antara lain adalah kurikulum, cara mengajar, sarana yang digunakan, sumber materi yang di ajarkan, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman sebaya, pendidik dan staf sekolah. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan memperhatikankondisi peserta didik akan menciptakan kondisi pembelajaran menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan.

c) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat berhubungan dengan teman main, kegiatan yang ada di masyarakat, serta lingkungan tempat tinggal. Lingkungan masyarakat yang baik dan benar akan memotivasi siswa untuk menciptakan minat belajar.²⁶

²⁶ Zaki Al Fuad and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas ISDN 7 Kute Panang," *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 45–46.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

Akidah merupakan pondasi agama Islam, sebelum mempelajari Islam pentingnya seorang muslim dalam mempelajari akidah Islam secara mendalam terlebih dahulu. Secara etimologis (luhgtan atau bahasa) akidah berasal dari kata ‘aqada-ya’qidu-‘aqadan-‘aqidatan yang artinya keyakinan. Secara terminologi akidah berarti kokohnya keyakinan seseorang, utuh atau murni, tenang, seperangkat kebenaran yang menjadi ketentraman hati, akal yang sehat sesuai dengan fitrah seorang muslim yang mana meyakini dengan mengucapkan secara lisan dan menerapkan dengan perbuatan. Sedangkan akhlak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti budi pekerti, tabi’at, watak atau kelakuan seseorang. Akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu ‘akhlaqun’ yang memiliki arti budi pekerti, tingkah laku, tabi’at, kebiasaan, tata krama, sopan santun, adab, etika atau tindakan. Dapat di definisikan bahwa akhlak merupakan sifat atau tabi’at yang dibawa sejak lahir dibiasakan dan dilatih sehingga mampu melahirkan perbuatan sesuatu yang baik secara spontan tanpa harus mempertimbangkan dan berfikir secara panjang.²⁷

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pendidik dalam membangun kreatifitas berpikir seseorang dan mampu meningkatkan kemampuan dalam mengkontruksikan atau membangun pengetahuan supaya mampu meningkatkan dalam menguasai mater pembelajaran. Akidah Islam sebagai keyakinan dalam beragama yang mana harus di sesuaikan dengan ajaran Allah SWT melalui Nabi Muhammad saw. Sedangkan akhlak memiliki budi pekekrti etika atau moral sehingga akhlak memiliki sifat yang ada dalam jiwa seseorang dalam melakukan perbuatan atau aktifitas tanpa memikirkan serta mempertimbangkannya. Jadi, pembelajaran Akidah Akhlak dapat sebagai pembelajaran yang mengutamakan pembentukan karakter siswa sesuai yang ada dalam nilai-nilai ajaran Islam dalam melakukan sesuatu dan berhubungan dengan Allah SWT. Dalam pelajaran Akidah

²⁷ M. Anugrah Arifin, *Aqidah Akhlak (Berbasis Humanistik)* (Klaten: Lakeisha, 2020), 2.

Akhlak di harapkan generasi yang akan datang mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan. Pendidik memiliki peranan penting dalam pembelajaran, namun yang diperlukan kerja sama yang baik dengan siswa supaya sama-sama belajar antara pendidi dan siswa dalam membangun pengetahuan, beriman dan berakhlak mulia.²⁸

a. Korelasi Antara Akidah dan Akhlak

Kolerasi antara akidah dengan akhlak terbagi 2 macamnya yakni dari segi objek pembahasan dan segi objek fungsi. Dapat dilihat dari segi pembahasannya bahwa Allah baik dari segi sifat, zat maupun perbuatannya. Beriman dan percaya kepada Allah akan memberi landasan untuk mengarahkan amal perbuatan yang dilakukan manusia. amal perbuatan yang dilakukan oleh manusia semata-mata hanya karena Allah SWT. Akidah mengarahkan manusia untuk berbuat ikhlas terhadap apa yang mereka perbuat sehingga menjadi amal perbuatan bagi mereka.

Akidah berfungsi sebagai taugid yang mana seseorang mencontoh subjek yang ada di dalam rukun iman. Percaya kepada Allah bahwa Allah SWT mempunyai sifat-sifat mulia sehingga seseorang yang tauhid perlu meniru sifat-sifat yang Allah miliki. Seseorang yang meyakini dan merasa bahwa iman kepada Allah merupakan salah satu sifat rahman dan rahim Allah SWT. Sebagai manusia harus dapat meniru salah satu sifatnya yakni bersikap menyayangi dan mengasihi makhluk Allah SWT serta beriman kepada para nabi khususnya Nabi Muhammad Saw.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa diantara akidah Islam dengan Akhlak karimah mempunyai korelasi atau hubungan sangat erat. Akhlak sebagai cerminan akidah seseorang. Akidah baik akan menjadikan akhlak yang baik sehingga perbuatan yang baik menjadikan sebagai akhlak. Perbuatan yang tidak mendapatkan pahala apabila tidak di landasi akidah yang

²⁸ Kutsiyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 2.

benar dan jika akidah yang benar akan menambah amal sholeh bagi mereka yang perbuat.²⁹

b. Ruang Lingkup Akidah Akhlak

Pengkajian akidah mencakup keimanan kaum muslim karena dasar ajaran yang terangkum di dalam rukun iman ada 6. Untuk itu, para ulama dalam pembahasan kajian akidah, mereka mengikuti rukun iman yakni: iman pada Allah SWT., kepada malaikat, kepada kitab-kitab Allah, kepada nabi dan rasul Allah, kepada hari kiamat. Ruang lingkup akidah islam terbagi menjadi empat yaitu:

- 1) *Ululhiyah*, yakni membahas mengenai sesuatu yang memiliki hubungan dengan Allah misalnya wujud Allah, perbuatan-perbuatan Allah, sifat-sifat Allah, dan nama-nama Allah.
- 2) *Nubuwwaroh*, yakni membahas mengenai berbagai macam yang memiliki hubungan dengan nabi dan rasul, termasuk juga pembicaraan tentang kitab Allah, mukjizat, karamah, juga Irhas.
- 3) *Ruhaniyah*, yakni membahas mengenai segala hal yang memiliki hubungan dengan dunia ghaib, antara lain malaikat, jin, iblis, dan roh.
- 4) *Sam'iyah*, yakni membahas mengenai berbagai hal yang hanya bisa diketahui lewat sama'i. Artinya melalui dalil naqli yang berupa al-Qur'an dan as-sunnah, misalnya alam barzakh, akhirat, azab kubur, tanda-tanda kiamat, surga juga neraka.³⁰

c. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan antara pendidik dan peserta didik guna mencapai suatu tujuan pendidikan. Sedangkan pengertian pembelajaran Akidah Akhlak adalah kegiatan belajar mengajar yang mengutamakan pembentukan karakter siswa sejalan dengan nilai-nilai keislaman.

²⁹ Muh Asroruddin Al Jumhuri, *Belajar Aqidah Akhlak Sebuah Ulasan Ringkas Tentang Asas Tauhid Dan Akhlak Islamiyah* (Sleman: CV. Budi Utama, 2015), 16.

³⁰ Milkhatu Sirfah, "Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Motivasi Belajar Terhadap Pembentukan Karakter Religius Siswa Di MTs Al-Munawwarah Dumai," *Jurnal Tamaddun Ummah* 1, no. 1 (2021): 4.

Dengan demikian seorang guru mengharapkan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan supaya mampu mncapai tujuan dari pendidikan. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak terdapat beberapa tujuan pebelajaran Akidah Akhlak yaitu antara lain:

- 1) Menanamkan nilai ajaran Islam sebagai panduan memperoleh kebahagiaan di dunia maupun kelak di akhirat.
- 2) Mengembangkan iman dan takwa pada Allah SWT dan akhlak yang mulia yang telah tertanam terlebih dulu dalam lingkup keluarga.
- 3) Menyesuaikan mental peserta didik pada lingkungan fisik juga sosial lewat Akidah Akhlak.
- 4) Memperbaiki berbagai kesalahan, kelemahan peserta didik dalam keimanan, pelaksanaan ajaran Islam dalam aktivitas harian.
- 5) Mengajarkan tentang pengetahuan keimanan dan akhlak.³¹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mengetahui metode penelitian dan hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu digunakan peneliti sebagai acuan dalam menulis dan menganalisis penelitian. Tujuan penelitian sebelumnya adalah untuk mengetahui apakah pendekatan penulis benar atau salah. Adapun beberapa penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Penulis, Judul, Instansi, Tahun	Hasil dan Kesimpulan
1.	Nabila Mulyanda, Penerapan <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belaer PAI Pada Siswa SMAN 1 Lubuk	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran PAI adalah penerapan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam

³¹ Supandi and Ahmad, "Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Perspektif Humanisme Di MA Miftahul Qulub Galis Pamekasan," *Jurnal Edureligia Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 118.

	Ingin Jaya Aceh Besar, Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2021. ³²	meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Nabila Mulyanda dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	Perbedaannya, dalam penelitian Nabila Mulyanda menerapkan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada pembelajaran PAI di SMAN, sedangkan penulis menggunakan Reward yang berupa (diamond dan kuota) serta <i>Punishmen</i> dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs
2.	Mar'atul Latifah Dwi Saputri, Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> Terhadap Motivasi Belajar Kelas 1 MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018, Skripsi, Institut Agama Islam Metro, 2017. ³³	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam memotivasi belajar pada kelas 1 MIM pekalongan menggunakan metode reward. Pemberian <i>reward</i> dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam memotivasi belajar siswa pada siswa kelas 1 MIM Pekalongan.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Mar'atul Latifah Dwi Saputri dengan penulis sama-sama menggunakan <i>Reward</i> dalam memberikan motivasi belajar siswa.	Perbedaannya, dalam penelitian Mar'atul Latifah Dwi Saputri hanya menggunakan <i>reward</i> dalam meningkatkan motivasi belajar, sedangkan peneliti menggunakan <i>reward</i> yang berupa (<i>diamond</i> dan <i>kuota</i>)

³² Nabila Mulyanda, "Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya Aceh Besar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2021).

³³ Mar'atul Latifah Dewi Saputri, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Kelas 1 MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2017).

		serta <i>punishment</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa.
3.	Windi Puspita Dewi, Strategi Pemberian <i>Reward</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Negeri 1 Ponorogo Pada Masa Pandemi Covid-19, Skripsi, Institut Agama Islam Ponorogo, 2021. ³⁴	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa salah satu strategi yang digunakan adalah pemberian <i>reward</i> yang berupa (<i>diamond dan kuota</i>) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Ponorogo pada masa covid-19
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Windi Puspita Dewi dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan strategi pemberian <i>reward</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs pada mata pelajaran Akidah Akhlak	Perbedaannya, dalam penelitian Windi Puspita Dewi hanya menggunakan strategi <i>reward</i> saja dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti menggunakan <i>reward</i> yang berupa (<i>diamond dan kuota</i>) serta <i>punishment</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs.
4.	Ai Kusmiayati, Hubungan Pemberian <i>Reward</i> dengan Motivasi Belajar Anak usia 5-6 Tahun Di SPS Nurul Islam Srimenganten Kecamatan Pulau Panggung Kabupaten Tanggamus, Skripsi, UIN	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian <i>reward</i> dengan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun. Dengan diberikannya <i>reward</i> dalam proses belajar maka anak usia 5-6 tahun sangat memotivasi

³⁴ Windi Puspita Dewi, "Strategi Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Negeri 1 Ponorogo Pada Masa Pandemi Covid-19" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

	Raden Intan Lampung, 2020. ³⁵	anak dalam belajar.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Ai Kusmiayati dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan metode pemberian <i>reward</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	Perbedaannya, dalam penelitian Ai Kusmiayati dalam meningkatkan motivasi belajar anak menggunakan <i>reward</i> pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan peneliti menggunakan <i>reward</i> pada siswa MTs dalam meningkatkan minat belajar siswa.
5.	Uswah Ummu Mahmudah, Implementasi Pembelajaran Berbasis <i>Reward</i> dan Punishment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016. ³⁶	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Gandusari Blitar pendidik mengimplementasikan pembelajaran yang berbasis <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Uswah Ummu Mahmudah dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan	Perbedaannya, dalam penelitian Uswah Ummu Mahmudah <i>reward</i> dan <i>punishment</i> digunakan dalam proses pembelajaran fiqih, sedangkan peneliti menggunakan <i>reward</i> dan

³⁵ Ai Kusmiyati, "Hubungan Pemberian Reward Dengan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di SPS Nurul Islam Srimenganten Kecamatan Pulau Pangung Kabupaten Tanggamus" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

³⁶ Uswah Ummu Mahmudah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Reward Dan Punishment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari Blitar" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016).

	motivasi atau minat belajar siswa MTs.	<i>punishment</i> dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.
6.	Febri Lukman Alfandi, Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Kelas X MA Ma'arif 1 Punggur Tahun 2017/2018, Skripsi, Institut Agama Islam Metro, 2017. ³⁷	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. pemberian <i>reward</i> yang dilakukan oleh pendidik sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X MA Ma'arif 1.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Febri Lukman Alfandi dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan <i>reward</i> dalam proses pembelajaran.	Perbedaannya, dalam penelitian Febri Lukman Alfandi pemberian <i>reward</i> dilakukan dalam meningkatkan prestasi siswa Madrasah Aliyah pada mata pelajaran Fiqih, sedangkan peneliti menggunakan <i>reward</i> pada siswa MTs dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.
7.	Dewi Istiana, Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pekalongan Tahun Pelajaran 2018/2019, Skripsi,	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian <i>reward</i> pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Pekalongan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan adanya pemberian <i>reward</i> siswa SMP

³⁷ Febri Lukman Alfandi, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Fiqih Kelas X MA Ma'arif 1 Punggur Tahun 2017/2018" (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2017).

	Institut Agama Islam Metro, 2019. ³⁸	Negeri 2 ponorogo sangat termotivasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Dewi Istiana dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan <i>reward</i> dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Perbedaannya, dalam penelitian Dewi Istiana pemberian <i>reward</i> dilakukan pada siswa SMP, sedangkan peneliti <i>reward</i> diberikan pada siswa MTs serta <i>reward</i> yang di gunakan peneliti berupa (<i>diamond</i> dan <i>kuota</i>).
8.	Sayyidah Rizqiyatul Faizah, Pelaksanaan <i>Reward</i> and <i>Punishment</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI Nurul Izzah Malang, Skripsi, Universitas Islam Negeri Mauana Malik Ibrahim Malang, 2017. ³⁹	Hasil penelitian menunjukan bahwa guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan melalui <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> siswa semakin semangat dalam belajar Pendidikan Agama Islam.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Sayyidah Rizqiyatul Faizah dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan metode <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> dalam proses	Perbedaannya, dalam penelitian Sayyidah Rizqiyatul Faizah pelaksanaan <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> di terapkan pada siswa SDI, sedangkan peneliti melakukan pembelajaran melalui <i>Reward</i>

³⁸ Dewi Istiana, “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pekalongan Tahun Pelajaran 2018/2019” (Skripsi, Pekalongan, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019).

³⁹ Sayyidah Rizqiyatul Faizah, “Pelaksanaan Reward Dan Punishment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI Nurul Izzah Malang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017).

	pembelajaran dengan tujuan supaya siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran.	yang berupa (<i>diamond</i> dan <i>kuota</i>) pada siswa Madrasah Tsanawiyah.
9.	Afitrah Hartono, Pengaruh Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI As Adiyah Banua Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar, Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017. ⁴⁰	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas V Mi As Adiyah. Dengan dilakukannya pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam kegiatan pembelajaran, semangat belajar siswa kelas V meningkat lebih baik.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Afitrah Hartono dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat belajar siswa.	Perbedaannya, dalam penelitian Afitrah Hartono melakukan pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada siswa kelas V serta metode tersebut diberikan pada siswa MI, sedangkan peneliti melakukan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada siswa Madrasah Tsanawiyah.
10.	Anisa Putri Utami, Peranan <i>Reward</i> Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Di Kelas V C SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan, Skripsi, Universitas Islam Negeri	Hasil penelitian menunjukan bahwa <i>reward</i> memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi salah satu metode yang tepat digunakan guru IPS pada siswa kelas V C SD Islam Harapan Ibu untuk

⁴⁰ Afitrah Hartono, "Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Mi AS Adiyah Banua Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar" (Skripsi, Mandar, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017).

	Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016. ⁴¹	meningkatkan motivasi belajar siswa.
	Persamaan	Perbedaan
	Persamaan skripsi Anisa Putri Utami dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan <i>Reward</i> sebagai salah satu metode yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan semangat belajar siswa.	Perbedaannya, dalam penelitian Anisa Putri Utami dalam meningkatkan memotivasi siswa guru IPS menggunakan metode <i>reward</i> pada kelas V SD Islam, sedangkan peneliti dalam meningkatkan minat belajar siswa guru menggunakan metode <i>reward</i> yang berupa (<i>diamond</i> dan <i>kuota</i>) pada siswa Madrasah Tsanawiyah mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berikut sepuluh uraian penelitian diatas, *skripsi pertama* membahas tentang penerapan *reward* dan *punishment* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, *skripsi kedua* membahas tentang pemberian *reward* sangat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, *skripsi ketiga* membahas tentang guru Akidah Akhlak menggunakan strategi pemberian *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, *skripsi keempat* membahas tentang motivasi belajar anak usia 5-6 tahun yang tepat menggunakan pemberian *reward*, *skripsi kelima* membahas tentang implementasi pembelajara berbasis *reward* dan *punishment* dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa padapelajaran fikih, *skripsi keenam* membahas tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran fikih, *skripsi ketujuh* membahas tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam, *skripsi kedelapan* membahas tentang pelaksanaan *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam, *skripsi kesembilan*

⁴¹ Anisa Putri Utami, “Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016).

membahas tentang pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar, *skripsi kesepuluh* membahas tentang peranan *reward* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS.

Penelitian yang penulis lakukan lebih fokus membahas tentang *reward* berupa (*diamond* dan *kuota*) dalam meningkatkan minat belajar siswa. *reward* dan *punishment* merupakan salah satu metode yang menghubungkan proses pembelajaran dengan minat belajar siswa dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. penelitian ini, penulis meneliti pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari, yang mana kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan pernyataan atau narasi yang berkaitan dengan konsep penyelesaian masalah yang sudah dirumuskan. Kerangka berpikir dalam penelitian kualitatif menentukan kejelasan juga validasi dalam kegiatan penelitian dengan menyeluruh. Dalam kerangka berpikir peneliti bisa menjelaskan secara jelas variabel apa saja yang diteliti dan dari teori apa dipakai, serta kenapa variabel-variabel itu diteliti. dalam uraian kerangka berpikir harus mampu menegaskan dan menjelaskan secara komperehensif sumber variabel yang diteliti, sehingga variabel-variabel yang tercantum di dalam rumusan masalah dan identifikasi masalah jelas sumbernya.⁴²

Keberhasilan siswa dalam belajar menjadi harapan bagi semua guru. Untuk itu, pentingnya seorang guru dalam memberikan metode yang tepat saat belajar mengajar. Banyak cara yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar, namun dalam memilih metode yang pas perlu sesuai dengan kondisi belajar yang sedang terjadi. Salah satu metode yang tepat dalam pembelajaran yang terjadi saat ini yaitu *diamond* dan kuota sebagai *reward* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memakai metode tersebut maka dalam kegiatan belajar mengajar akan berjalan efektif dan menyenangkan.

⁴² Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif & Mixed Methode* (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019), 126.

Permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi di MTs NU Matholi'ul Huda Kedungsari yaitu rendahnya minat belajar siswa yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tersebut memberikan dampak buruk terhadap proses pembelajaran dan menjadi penghalang terhadap hasil belajar yang diperoleh. Aspek yang memicu rendahnya minat belajar siswa yaitu, siswa lebih fokus terhadap kegiatan yang dilakukan seperti main *game online*, main handpone, tidak mendengarkan penjelasan guru, kurangnya sopan santun terhadap guru, tidak disiplin terhadap peraturan sekolah.

Sebuah solusi yang tepat dalam menyikapi permasalahan tersebut, yaitu guru menerapkan metode pemberian *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran. *Reward* dalam proses pembelajaran memberikan dampak baik terhadap peningkatan minat belajar siswa yang mana menjadi motivasi belajar. Selain *reward*, *punishment* dijadikan sebagai hukuman atas pelanggaran yang telah siswa lakukan. *Punishment* memberikan manfaat yang baik dalam pembelajaran, mengurangi pelanggaran yang siswa lakukan ketika belajar, serta melatih siswa lebih disiplin terhadap peraturan yang ada. Namun, dalam pemberian *reward* dan *punishment* terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak diperbolehkan berlebihan atau terlalu sering.

Di era sekarang di mana semua aktivitas serba digital, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran saat ini yang mana *game online* menjadi kegemaran siswa maupun siswi. Hal ini memberikan dampak buruk terhadap proses pembelajaran serta kurangnya kedisiplinan siswa dalam belajar. Untuk itu, pentingnya bagi seorang guru dalam mengikuti zaman supaya tepat dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan adanya masalah tersebut maka peneliti memecahkan masalah dengan menggunakan metode pemberian *reward* berupa *diamond* dan kuota dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain pemberian *reward*, peneliti juga memberikan *punishment* bagi siswa yang tidak mentaati peraturan. *Punishment* memberikan manfaat yang baik dalam proses pembelajaran yaitu melatih siswa lebih disiplin terhadap peraturan yang telah di tetapkan, dan siswa tidak melakukan kesalahan lagi. Meskipun *reward* dan *punishment* menjadi

metode yang tepat digunakan saat ini, namun tidak diperbolehkan terlalu berlebihan karena akan memberikan dampak buruk terhadap siswa.



Gambar 2.1
Rerangka Berpikir

