

Analisis Dampak Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Penggaron Kidul Semarang

Wahyu Nuraini Salsa Bela^{*}, Asep Ardiyanto, Duwi Nuvitalia

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Jl. Sidodadi Timur No. 24 – Dr. Cipto, Semarang

^{*}E-mail: wahyusalsabella24@gmail.com

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik motivasi belajar yang asalnya dari dalam diri seseorang itu sendiri, sedangkan faktor ekstrinsik motivasi belajar melalui dorongan dari luar seperti orang tua, guru, ataupun orang sekelilingnya. Kurangnya motivasi belajar dapat diatasi dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan penggunaan insentif. Insentif atau *reward* dapat menjadi faktor pendorong yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis terhadap pengaruh pemberian *reward* kepada siswa kelas III SDN Penggaron Kidul Semarang. Pada penelitian ini peneliti melakukan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif yaitu *non-numerik* seperti contohnya observasi, wawancara, dan angket. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Penggaron Kidul Semarang. Hasil penelitian dampak pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas III, menunjukkan bahwa penerapan *reward* memberikan dampak positif kepada siswa. Hasil dan pembahasan penelitian ini yaitu dengan pemberian *reward* dapat meningkatkan a). Memotivasi dan mengapresiasi siswa agar lebih bersemangat ketika proses pembelajaran. b). Membuat suasana pembelajaran menyenangkan serta tidak membosankan sehingga mengurangi kejenuhan siswa. c). Mendorong siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif. Penting untuk memahami penggunaan *reward* secara efektif seiring dengan kebutuhan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan, peran pendidik sangatlah penting. Melalui pemberian sebuah *reward* atau hadiah pada peserta didik merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan.

Kata kunci: *Reward*, Motivasi, dan Efektif

Abstract

The background that drives this research is the low motivation of students to learn which is caused by several factors, namely intrinsic factors and extrinsic factors. Intrinsic factors of learning motivation originate from within a person himself, while extrinsic factors of learning motivation through external encouragement such as parents, teachers, or people around him. Lack of learning motivation can be overcome with more interactive learning methods and the use of incentives. Incentives or rewards can be a significant driving factor in increasing student motivation in learning. The purpose of this study is to analyze the effect of giving rewards to third grade students of SDN Penggaron Kidul Semarang. In this study, researchers took a qualitative descriptive approach. Qualitative research data collection techniques are non-numerical such as observation, interviews, and questionnaires. The research location was at SDN Penggaron Kidul Semarang. In this study, researchers took a qualitative descriptive approach. Qualitative research data collection techniques are non-numerical such as observation, interviews, and questionnaires. The research location was at SDN Penggaron Kidul Semarang. The results of the research on the impact of giving rewards on the learning motivation of third grade students, show that the application of rewards has a positive impact on students. The results and discussion of this study are that giving rewards can improve a). Motivate and appreciate students to be more enthusiastic during the learning process. b). Make the learning atmosphere fun and not boring so as to reduce student boredom. c). Encourage students to be more enthusiastic in learning so that it can create a competitive learning atmosphere. It is important to understand the effective use of rewards along with the need to support the achievement of educational goals. To create pleasant

teaching and learning conditions, the role of educators is very important. Through giving a reward or gift to students is one of the efforts that can be made.

Keywords: *Reward, Motivation, and Effectiveness*

PENDAHULUAN

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal seseorang yang memberikan dorongan terhadap seseorang tersebut guna melaksanakan sebuah tindakan untuk tercapainya tujuan yang diinginkan. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan (Anggraini & Sukartono, 2022) pada pendidikan guna tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang sempurna motivasi belajar sangatlah diperlukan untuk para peserta didik. Motivasi merupakan salah satu faktor kunci dalam lancarnya proses pembelajaran, terutama di tingkat Sekolah Dasar karena anak-anak pada usia ini dipengaruhi oleh lingkungan belajar mereka serta metode pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Indikator motivasi belajar merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai seberapa besar motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Indikator belajar menurut pendapat (Sadirman, 2019) diantaranya: 1) menyelesaikan tugas dengan tekun; 2) ulet ketika berhadapan dengan permasalahan atau kesulitan; 3) menunjukkan minat pada bermacam-macam permasalahan yang dihadapi; 4) bersikap mandiri untuk mengerjakan sesuatu; 5) mudah merasa bosan dengan tugas rutin; 6) dapat mempertahankan pendapat; 7) ketika sudah meyakini sesuatu, tidak mudah untuk melepaskannya; 8) senang ketika menemukan permasalahan serta pemecahannya. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yakni terdapat faktor intrinsik serta faktor ekstrinsik. Yang pertama yaitu faktor intrinsik motivasi belajar berupa sebuah dorongan yang asalnya dari dalam diri seseorang itu sendiri melalui terdapatnya sebuah harapan serta cita-cita yang ingin dicapai pada masa mendatang, kemudian yang kedua adalah faktor ekstrinsik, yaitu motivasi belajar melalui dorongan yang membutuhkan rangsangan dari luar seperti lingkungannya, orang tua, beserta guru atau orang yang ada di sekelilingnya (Hamidah & Barus, 2021). Sebagaimana dikemukakan (Anfira, Dwiastuti, & Sari, 2021) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sangat penting agar mereka tetap semangat selama proses pembelajaran.

Pada saat ini terdapat banyak siswa terkhusus anak Sekolah Dasar yang memiliki semangat belajar rendah dikarenakan beberapa faktor, salah satunya tidak ada motivasi belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh (Sundaroh, Sobari, & Irmayanti, 2020) banyak siswa yang kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, malas bertanya dan menjawab pertanyaan guru sehingga hasil belajar yang tercapai kurang maksimal. Kurangnya motivasi belajar siswa adalah masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan, yang berimplikasi pada pencapaian akademik yang tidak optimal. Motivasi belajar yang rendah sering kali disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap pelajaran, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung. Kurangnya motivasi belajar siswa terdapat beberapa penyebab meliputi metode mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan, tujuan kurikulum yang tidak jelas, ketidaksihinggaan kurikulum dengan minat siswa, latar belakang ekonomi dan sosial budaya siswa, serta pengaruh kemajuan teknologi dan informasi (Hidayati, 2022). Menurut pendapat (Sipayung, 2024) psikologi pendidikan membantu guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kognitif siswa. Dengan memahami teori-teori belajar, psikologi pendidikan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan menarik bagi siswa, salah satunya dengan penerapan *reward*.

Dalam upaya memahami kompleksitas permasalahan mengenai kurangnya motivasi belajar siswa sekolah dasar, peneliti telah melakukan penelaahan terhadap sejumlah studi terdahulu. Peneliti menemukan bahwa beberapa kajian telah berfokus pada peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu penelitian yang relevan adalah oleh (Anggraini dan Sukartono, 2022) yang membahas tentang berbagai metode yang diterapkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar, termasuk pemberian *reward* menjadi salah satu strategi. Studi tersebut menyoroti pentingnya keterlibatan emosi positif dalam proses belajar mengajar, yang dapat memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh (La Djalia, 2022) menguraikan sejumlah faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar, di antaranya kurangnya dukungan dari lingkungan belajar dan pola pengajaran yang kurang efektif. Temuan dari kedua studi ini memberikan wawasan awal yang berguna untuk menggali

lebih dalam mengenai upaya meningkatkan motivasi siswa melalui berbagai cara, termasuk dengan pemberian *reward*. Namun, studi-studi tersebut cenderung menekankan aspek lingkungan dan metode pengajaran secara umum tanpa fokus mendalam pada efektivitas spesifik dari pemberian *reward*.

Melanjutkan dari pemahaman terhadap studi-studi terdahulu, penting untuk mencatat bahwa penelitian ini mencoba mengisi celah yang ada dengan memberikan analisis mendalam terhadap pemberian *reward* sebagai faktor tunggal dan spesifik dalam konteks motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Meskipun penelitian (Anggraini & Sukartono, 2022) memaparkan secara singkat mengenai pemberian *reward* untuk siswa, fokus mereka lebih luas mengenai upaya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dengan berbagai metode yang dilakukan. Sejalan dengan itu, (La Djalia, 2022) tidak secara spesifik membahas pemberian *reward* tetapi lebih kepada kondisi yang menghambat motivasi belajar siswa dari perspektif yang lebih luas. Penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dengan mengevaluasi secara kritis dampak dari pemberian *reward* secara spesifik terhadap motivasi belajar siswa, yang sebelumnya hanya disebutkan secara singkat dalam literatur.

Kemajuan sebuah bangsa, memerlukan pendidikan yang memegang peran sangat penting. Seperti pernyataan yang terdapat dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwasannya "Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Menurut data yang ditunjukkan oleh Kementerian Pendidikan, hanya sekitar 35% siswa SD yang menunjukkan minat tinggi dalam mata pelajaran mereka (Kementerian Pendidikan, 2021).

Melihat fenomena tersebut menjadikan alasan pentingnya menyikapi permasalahan tersebut dengan strategi yang efektif salah satunya melalui pemberian *reward*. Penelitian sebelumnya oleh (Hendrayana, 2024) memaparkan bahwa kurangnya motivasi belajar dapat diatasi dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan penggunaan insentif. Insentif atau *reward* dapat menjadi faktor pendorong yang signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. *Reward* dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang diberikan sebagai bentuk penghargaan. *Reward* dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni berupa *reward* intrinsik dan *reward* ekstrinsik. *Reward* intrinsik berasal dari dalam diri seseorang yang berkaitan dengan kepuasan serta motivasi itu sendiri, sedangkan *reward* ekstrinsik biasanya berasal dari faktor luar yang biasanya berupa imbalan yang diberikan oleh orang lain. Menurut pendapat (Al-Ghazali, 2015) terkait bentuk-bentuk *reward* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk seperti pujian, hadiah, dan penghormatan. Peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan *reward* berupa pujian, hadiah, dan penghormatan bagi siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung.

a. Pemberian pujian dapat berwujud dengan sebuah isyarat maupun sebuah kata-kata. Pujian yang berupa isyarat seperti halnya menganggukan kepala, mengacungkan kedua tangan, menepuk bahu peserta didik, tepuk tangan, serta yang lainnya. Sedangkan untuk pujian yang berwujud kata-kata seperti halnya memberi ucapan "sangat baik" atau "bagus sekali" serta yang lainnya. Peneliti melakukan penerapan pemberian *reward* pada kegiatan ini yang berwujud sebuah kata pujian, mengacungkan jempol, serta tepuk tangan untuk peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dari guru pada saat kegiatan berlangsung.

b. Hadiah ialah *reward* yang berwujud benda atau barang. Hadiah yang diberikan oleh guru kepada peserta didik bisa berwujud berbagai alat tulis atau kebutuhan sekolah misalnya yaitu buku, pensil, penghapus, penggaris, bolpoin, dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, peneliti memberikan barang sederhana seperti pensil dan bolpoin sebagai hadiah kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan atau berani maju kedepan kelas untuk memotivasi siswa lain supaya aktif berpartisipasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

c. Penghormatan adalah *reward* penobatan yang diberikan kepada siswa karena telah berperilaku baik, unggul dalam akademis, atau berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai target yang ditetapkan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bintang prestasi yang dapat dikoleksi oleh siswa dan setiap harinya akan direkap oleh guru dan siswa yang memiliki bintang prestasi mendapatkan tambahan nilai.

Kemampuan seorang pendidik guna mengimplementasikan atau menyampaikan materi

pembelajaran melalui bermacam-macam media atau strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai efektivitas pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan pada saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Melalui pemberian *reward*, menjadi salah satu hal yang bisa menggugah semangat belajar peserta didik. Melalui beberapa masalah yang sudah dikemukakan diatas, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pendidik diberikan tuntutan guna membuat sebuah pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Pemberian *reward* dianggap sebagai pendekatan yang efektif untuk menstimulan motivasi belajar siswa seiring dengan kebutuhan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Tujuan kegiatan penelitian ini yaitu untuk melakukan analisa terhadap pengaruh pemberian *reward* pada motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar, melalui harapan bahwasannya *reward* bisa digunakan sebagai dorongan atas motivasi belajar peserta didik. Pemberian *reward* sebagai salah satu strategi pedagogis diharapkan bisa memberikan sebuah penawaran stimulus yang efektif untuk menciptakan lingkup belajar yang lebih dinamis serta memberikan motivasi yang tinggi, hingga bisa memberikan berbagai perubahan yang baik pada perilaku belajar peserta didik. Peneliti memilih *reward* yang sesuai dengan situasi kelas. Penting untuk memberikan *reward* secara wajar agar semua siswa tetap termotivasi belajar karena dorongan internal bukan hanya karena pemberian *reward*. Keperluan yang sangat mendesak guna memperoleh cara yang efektif untuk melakukan peningkatan pada motivasi belajar dikalangan peserta didik Sekolah Dasar merupakan urgensi dari penelitian ini, terutama di tengah tantangan pendidikan zaman sekarang yang makin beraneka ragam.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode atau teknik yang digunakan peneliti ialah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif ialah sebuah metode penelitian yang fokus terhadap pemahaman fenomena sosial dari perspektif partisipan yang menonjolkan kondisi objek penelitiannya. Berdasarkan dari pendapat (Sugiyono, 2018) Metode penelitian kualitatif memiliki arti yaitu metode penelitian dengan landasan filsafat yang dipergunakan untuk melakukan penelitian di kondisi ilmiah atau eksperimen, yang mana peneliti berperan sebagai instrumen, teknik pengumpulan data, serta melakukan analisa yang sifatnya kualitatif atau lebih menekankan terhadap makna sesuatu. Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif yaitu *non-numerik* seperti contohnya observasi, wawancara, dan angket. Penelitian kualitatif didasarkan pada *post-positivisme*, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data (Sugiono, 2012). Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan secara rinci fenomena dengan teknik pengumpulan data. Pada penelitian ini dapat memberikan ruang bagi peneliti untuk menyesuaikan metode dan fokus penelitian berdasarkan temuan yang muncul selama proses pengumpulan data, sehingga dapat meningkatkan relevansi hasil penelitian.

Data yang dipergunakan di dalam kegiatan penelitian ini yaitu meliputi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan peneliti secara langsung dari sumber utama melalui observasi serta wawancara. Sumber primer pengumpulannya dilakukan oleh peneliti dari hasil observasi dan juga wawancara yang sudah dilaksanakan peneliti pada pihak sekolahan. Peneliti melakukan wawancara kepada Kepala sekolah, Guru kelas III, serta siswa kelas III. Kemudian peneliti juga menggunakan data sekunder yang merupakan data pendukung hasil penelitian guna menyempurnakan data primer yang sudah didapatkan yaitu berwujud dokumen-dokumen penting serta hasil penelitian terkait. Dokumen pendukung berupa instrumen wawancara serta dokumentasi penelitian.

Kerangka analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu fenomenologi, menurut pendapat (Sugiyono, 2018) metode fenomenologi merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggali dan memahami fenomena esensial partisipan dalam pengalaman hidupnya melalui observasi partisipan. Penelitian kualitatif sendiri digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara. Data yang diperoleh akan diuji keabsahannya dengan cara triangulasi data dan triangulasi metode sehingga data yang diperoleh dapat diterima dan dipertanggung jawabkan. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pembahasan penelitian ini mengenai hasil dari kegiatan penelitian yang dilaksanakan di SDN Penggaron Kidul Semarang. Tujuan dilaksanakannya kegiatan penelitian ini yakni untuk mengetahui gambaran dari motivasi belajar peserta didik kelas III sebelum serta sesudah diberikannya *reward* dan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian *reward* tersebut pada motivasi belajar peserta didik kelas III. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif merupakan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti.

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan studi pengamatan lapangan untuk melakukan pengumpulan berbagai data yang digunakan sebagai penunjang penelitian dengan cara observasi di kelas ketika pembelajaran berlangsung serta wawancara pada kepala sekolah, wali kelas, dan siswa kelas III di SDN Penggaron Kidul Semarang. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui macam-macam *reward* yang ada di sekolah serta penerapan pemberian *reward* di sekolah tersebut.

Peneliti melaksanakan kegiatan observasi secara langsung pada saat proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh peserta didik dan guru kelas III di ruang kelas. Di bawah ini disajikan tabel hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti yakni sebagai berikut

Tabel 1. Hasil observasi di kelas

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Siswa kurang aktif saat pembelajaran ketika guru tidak memberikan <i>reward</i>	√	
2	Siswa kurang antusias ketika guru tidak memberikan <i>reward</i>	√	
3	Siswa aktif saat pembelajaran ketika guru memberikan <i>reward</i>	√	
4	Siswa antusias ketika guru memberikan <i>reward</i>	√	
5	<i>Reward</i> diberikan kepada individu	√	
6	<i>Reward</i> diberikan kepada kelompok	√	
7	Guru memberikan <i>reward</i> berupa materi (alat tulis, permen)		√
8	Guru memberikan <i>reward</i> non materi (memuji siswa, tepuk tangan, nilai)	√	
9	Ketika guru lupa memberikan <i>reward</i> , memberikan tepuk hebat dan memuji siswa merasa sedih	√	
10	Ketika guru memberikan <i>reward</i> , memuji siswa dan memberikan tepuk hebat serta nilai kepada siswa merasa senang/bahagia	√	
11	Guru memberikan <i>reward</i> berupa tambahan nilai kepada siswa yang aktif di kelas	√	
12	Pemberian <i>reward</i> meningkatkan semangat belajar siswa	√	
13	Siswa merasa sedih jika tidak diberikan <i>reward</i> non materi (alat tulis, permen)		√
14	Siswa merasa sedih jika hanya diberikan <i>reward</i> berupa tepuk hebat dan tambahan nilai		√

Tabel 2. Hasil observasi wali kelas

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
A	Bentuk <i>Reward</i>		
1	<i>Reward</i> Intrinsik	√	
	A. Pujian		
	<input type="checkbox"/> Bagus		
	<input type="checkbox"/> Baik		
	<input type="checkbox"/> Hebat		
	<input type="checkbox"/> Pintar		
	<input type="checkbox"/> Tepat		
2	B. Gestural	√	
	<input type="checkbox"/> Senyuman		
	<input type="checkbox"/> Anggukan		
	<input type="checkbox"/> Acungan jempol		
	<input type="checkbox"/> Tepuk tangan		

B	<i>Reward</i> Ekstrinsik	
1	A. Benda	√
	□ Pensil	
	□ Bolpoin	
	□ Buku	
	□ Penghapus	
	□ Permen	
2	B. Penghargaan	√
	□ Bintang prestasi	
	□ Piala	
	□ Piagam	
B	Cara penggunaan <i>reward</i>	
1	Kepada individu	√
2	Kepada kelompok siswa	√
3	Diberikan kepada segera	√
4	Variasi penggunaan <i>reward</i>	√
C	Dampak penggunaan <i>reward</i>	
1	Dampak positif kepada siswa	√
	a. Memotivasi siswa supaya aktif ketika pembelajaran berlangsung b.	
	b. Meningkatkan semangat belajar □	
	c. Siswa lebih percaya diri	
	d. Menambah nilai	
	e. Berperilaku baik dan benar	
2	Dampak negatif kepada siswa	√
	a. Bergantung kepada <i>reward</i>	
	b. Menjadi sombong	
	c. Tidak adanya motivasi intrinsik	
	d. Menyepelekan pelajaran	
	e. Berharap dapat imbalan	

Tabel 3. Hasil observasi siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Guru memberikan hadiah berupa alat tulis seperti buku, pensil, bolpoin, penghapus kepada siswa yang aktif di kelas		√
2	Guru memberikan simbol bintang prestasi sebagai tambahan nilai kepada siswa yang aktif di kelas	√	
3	Guru tidak memberikan hadiah kepada siswa yang aktif di kelas.		√
4	Guru tidak memberikan simbol bintang prestasi sebagai tambahan nilai kepada siswa yang aktif di kelas.		√
5	Saya bangga jika mendapatkan hadiah.	√	
6	Saya tidak bangga jika mendapatkan hadiah.		√
7	Ketika teman saya mendapatkan hadiah, saya ingin mencontoh perbuatan yang dilakukan teman saya.	√	
8	Jika rajin belajar akan mendapatkan hadiah, saya akan menjadi anak yang rajin adalah keinginan saya.	√	
9	Menurut saya hadiah dapat meningkatkan semangat belajar.	√	
10	Saya ingin guru memberikan hadiah kepada siswa yang aktif di kelas.	√	
11	Saya senang dipuji dengan pujian yang baik seperti “bagus sekali”, “kamu pintar!”	√	
12	Saya senang ketika mendapatkan hadiah, saya akan berusaha lebih baik lagi supaya mendapatkan hadiah lagi.	√	
13	Guru memuji saya dan memberikan senyuman ketika saya mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran.	√	

- | | | |
|----|---|---|
| 14 | Saya senang jika diberi sentuhan hangat seperti ditepuk pundak dan tos dengan guru karena menjawab pertanyaan dengan benar. | √ |
| 15 | Saya tidak senang dipuji ketika saya aktif dikelas. | √ |
-

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan narasumber serta dilengkapi dengan studi dokumentasi, peneliti bisa menyajikan sebuah hasil analisa pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Penggaron Kidul Semarang.

Hasil wawancara kepada kepala sekolah SDN Penggaron Kidul Semarang, dengan menerapkan pemberian *reward* kepada siswa merupakan bentuk apresiasi dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Ibu Salamah, S.Pd., yang menuturkan dalam wawancaranya:

“Pemberian reward sangat perlu agar siswa lebih bersemangat dan bertanggung jawab atas tugas tugasnya. Dengan menerapkan pemberian reward siswa lebih antusias ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan di luar kelas. Harapan saya dengan penerapan reward ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa”

Beberapa bentuk *reward* yang sudah diterapkan di SDN Penggaron Kidul Semarang dari mulai pujian, hadiah, serta penghormatan. Pemberian *reward* diterapkan sejak awal tahun pembelajaran atau disesuaikan dengan keperluan di sekolah maupun di kelas masing masing. Peran guru dalam penerapan pemberian *reward* sangat penting untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

Ibu Endang Mastuti, S.Pd., wali kelas III mengimplementasikan pemberian *reward* kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar guna memberikan motivasi peserta didik, semangat belajar dan juga partisipasi peserta didik di kegiatan belajar mengajar terbukti dapat meningkat melalui adanya pemberian *reward* tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Endang Mastuti, S.Pd. :

“Menurut pendapat saya reward perlu diberikan agar anak mendapatkan motivasi, mendapatkan dorongan langsung dari gurunya, yang semula tanpa pemberian reward mereka seperti tidak dihargai tapi begitu adanya pemberian reward mereka merasa dihargai.”

Efektifitas pemberian *reward* diharapkan dapat menjadi penguatan positif bagi siswa. Dengan adanya pemberian *reward* siswa lebih bersemangat dan percaya diri sehingga mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik. Keaktifan peserta didik, antusias, serta keaktifan peserta didik dapat mengalami peningkatan dikarenakan menggunakan strategi ini ketika pembelajaran berlangsung. Bentuk *reward* yang diberikan Ibu Endang Mastuti, S.Pd. kepada siswa kelas III berupa *reward* yang bersifat non materi, berikut penuturan wawancaranya:

“Saya memberikan reward kepada siswa yang aktif, berani berpendapat atau menjawab pertanyaan yang diberikan, menyelesaikan tugas dengan benar dan cepat seperti contohnya 10 anak pertama benar menjawab pertanyaan mendapat nilai 100, 10 anak kedua mendapat 90, 10 anak ketiga mendapat 80 dan seterusnya. Anak yang mendapatkan nilai 100 pulang lebih awal, jika anak mengerjakan PR di rumah saya kasih nilai tambahan kedisiplinan, 10 anak yang berani memberikan pendapat/tepat dalam mengerjakan tugas saya suruh istirahat awal. Saya juga memberikan reward lain berupa tepuk hebat, acungan jempol, serta kata pintar/bagus. Saya tidak memberikan reward berupa barang ketika pembelajaran berlangsung.”

Peneliti menyimpulkan bahwa Ibu Endang Mastuti, S.Pd., menggunakan *reward* sebagai cara meningkatkan partisipasi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Dalam hasil wawancara diatas, wali kelas menggunakan *reward* yang bersifat non materi (nilai, acungan jempol, tepuk hebat, dan kata pintar/bagus) peserta didik merasa senang melalui pemberian *reward* dikarenakan merasa dihargai melalui hal sekecil apapun. Pada umumnya, anak-anak sangat merasa senang pada saat diberikan sebuah *reward* dalam bentuk apapun, dengan diberikan hadiah mereka merasa diperhatikan.

Kemudian peneliti bertanya lagi respon siswa sebelum dan setelah diberlakukan penerapan *reward* ketika pembelajaran berlangsung. Berikut penuturan hasil wawancaranya:

“Ketika saya tidak menerapkan pemberian reward, anak-anak yang aktif ketika pembelajaran hanya beberapa saja. Sedangkan ketika saya menerapkan pemberian reward yang sudah saya sebutkan tadi, mereka semakin antusias belajar. Saling berlomba mendapatkan nilai tambahan terutama

beberapa anak yang berprestasi mereka menganggap seru, enak, asyik. ”

Dalam hasil wawancara diatas siswa sangat antusias ketika diberlakukan pemberian *reward* saat pembelajaran. Dikarenakan pada penerapan strategi ini bisa memberikan peningkatan terhadap partisipasi peserta didik ketika pembelajaran, sehingga peserta didik merasa berani berekspresi dengan percaya diri dan saling berlomba untuk menjadi lebih baik.

Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti bertanya kepada Ibu Endang Mastuti, S.Pd., yang berkenaan dengan apakah pemberian *reward* memberikan dampak terhadap motivasi belajar peserta didik atau tidak. Ibu Endang Mastuti, S.Pd., menuturkan sebagai berikut:

“Iya, pemberian reward meningkatkan motivasi belajar anak, menantang anak supaya lebih baik lagi, anak jadi semakin bagus belajarnya, dalam mengerjakan tugas saling cepat-cepatan tapi benar”

Dalam hasil wawancara diatas Ibu Endang Mastuti, S.Pd., meyakini dengan pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak sekali manfaat pemberian *reward* yang didapatkan oleh siswa yakni semakin termotivasi untuk belajar, siswa menjadi semangat ketika mengikuti pembelajaran, dan saling berlomba untuk menjadi lebih baik. Penerapan pemberian *reward* dapat menjadi penguatan perilaku positif.

Peneliti menyimpulkan dari data hasil wawancara dengan wali kelas, ada beberapa aspek tujuan dari pemberian *reward* ketika pembelajaran berlangsung kepada siswa kelas III, diantaranya sebagai berikut; a). Memotivasi dan mengapresiasi siswa agar lebih bersemangat ketika proses pembelajaran. b). Membuat suasana pembelajaran menyenangkan serta tidak membosankan sehingga mengurangi kejenuhan siswa. c). Mendorong siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dengan penerapan *reward* memberikan efek positif. Dengan pemberian *reward* dapat meningkatkan perhatian siswa saat pembelajaran dan melancarkan kegiatan pembelajaran di kelas III karena dengan adanya *reward* siswa akan fokus dengan pembelajaran yang diberikan guru. Penting untuk dicatat, bahwasanya mempergunakan strategi pemberian *reward* dengan tidak berlebihan serta bijaksana dapat dijadikan sebagai sebuah alat bantu guna tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Endang Mastuti, S.Pd. :

“Saya berharap dengan reward yang saya berikan kepada anak-anak dapat dijadikan motivasi biar semangat belajar, terutama untuk anak yang kurang aktif ketika berada di kelas. Saya memberikan reward tidak berlebihan supaya anak tidak mengandalkan reward tetapi adanya motivasi intrinsik untuk semangat ketika belajar.”

Dalam hasil wawancara diatas, dengan penerapan *reward* yang diberikan oleh Ibu Endang Mastuti, S.Pd. ketika pembelajaran berlangsung dapat menarik perhatian siswa terutama siswa yang kurang aktif di kelas, akan tetapi pemberian *reward* tidak boleh berlebihan supaya siswa tidak mengandalkan *reward* untuk semangat belajar tetapi adanya motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri.

Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti bertanya kepada siswa kelas III bernama Iqbal Ahmad yang termasuk siswa kurang aktif ketika berada di kelas dan Hawwa Jovanka yang termasuk siswa aktif di kelas. Ketika pembelajaran berlangsung apakah pernah mendapatkan *reward* dari Ibu Guru dan bagaimana perasaanmu setelah mendapatkan *reward*. Berikut penuturan hasil wawancara:

“Saya pernah mendapat tepuk hebat, pujian dan tambahan nilai dari Ibu Endang. Kalau habis dapet reward saya jadi senang dan ingin dapat lagi. Supaya nilai saya jadi lebih bagus dari kelas II” ujar Iqbal Ahmad.

“Saya dapat hadiah tambahan nilai kalau habis maju mengerjakan, dapet pujian sama tepuk hebat dari Bu Endang. Saya jadi senang dan akan terus mengerjakan biar dapet nilai tambahan.” ujar Hawwa Jovanka.

Dalam hasil wawancara diatas, Iqbal Ahmad yang semula merupakan siswa pemalu dan kurang aktif ketika berada di kelas, setelah diberlakukan *reward* oleh Ibu Endang Mastuti, S.Pd. siswa tersebut mulai berani unjuk diri ketika pembelajaran berlangsung. Begitupun dengan Hawwa Jovanka yang tergolong siswa aktif semakin termotivasi ketika sedang pembelajaran, sehingga siswa saling berlomba untuk untuk menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membangun motivasi belajar siswa. Pencapaian efektifitas pada pembelajaran memerlukan kemampuan seorang

guru untuk mengaplikasikan materi pelajaran dengan berbagai strategi supaya siswa tidak merasa bosan ataupun jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat memancing semangat belajar siswa dengan pemberian *reward*. Pemberian *reward* dapat meningkatkan minat belajar dan siswa merasa hasil usaha mereka diapresiasi. Namun dampak pemberian *reward* tidak selalu bersifat positif, terlalu fokus pada *reward* dapat menyebabkan siswa semangat belajar hanya untuk mendapatkan penghargaan saja, bukan karena minat dari dalam diri sendiri. Salah satu tantangan dalam pemberian *reward* adalah menemukan keseimbangan yang tepat antara *reward* intrinsik dan *reward* ekstrinsik. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana *reward* dapat digunakan secara efektif. Dampak dari penerapan *reward* yakni memicu peserta didik untuk saling berkompetisi, kemampuan belajar dapat menyebar dan merata keseluruh peserta didik, serta ikatan emosi peserta didik dan pendidik akan semakin berkembang dikarenakan peserta didik merasa sangat dihargai dan merasa dirinya berharga sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik.

Guru dan sekolah sebaiknya mengembangkan dan menerapkan strategi pemberian *reward* yang kreatif dan inovatif, menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar motivasi belajar dapat terus ditingkatkan secara berkelanjutan. Pemberian *reward* harus dilakukan secara konsisten dengan aturan yang jelas agar tidak menimbulkan ketidakseimbangan dan tetap memotivasi seluruh siswa. *Reward* juga berperan dalam penguatan perilaku positif dan mendorong kemandirian siswa dalam belajar. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merancang program pembelajaran yang lebih menarik sehingga memotivasi siswa agar tercapai hasil belajar yang optimal. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk mengkaji pengaruh *reward* dalam jangka panjang dan variasi bentuk *reward* yang paling efektif sesuai konteks sekolah dan siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil deskripsi dari hasil kegiatan penelitian serta pembahasan yang sudah peneliti laksanakan mengenai dampak pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SDN Penggaron Kidul Semarang yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan bahwasanya efektifitas pemberian *reward* diharapkan dapat menjadi penguatan positif bagi siswa. Keaktifan peserta didik, antusias, serta keaktifan peserta didik dapat mengalami peningkatan dikarenakan menggunakan strategi ini ketika pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan, peran pendidik sangatlah penting. Melalui pemberian sebuah *reward* atau hadiah pada peserta didik merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan. terdapat dampak positif ada peserta didik melalui pemberian *reward* yang dilakukan apabila dipergunakan secara bijak untuk sebuah alat bantu guna tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar.

Kurangnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor yakni terdapat faktor intrinsik serta faktor ekstrinsik. Yang pertama yaitu faktor intrinsik motivasi belajar berupa sebuah dorongan yang asalnya dari dalam diri seseorang itu sendiri melalui terdapatnya sebuah harapan serta cita cita yang ingin digapai pada masa mendatang, kemudian yang kedua adalah faktor ekstrinsik, yaitu motivasi belajar melalui dorongan yang membutuhkan rangsangan dari luar seperti lingkungannya, orang tua, beserta guru atau orang yang ada di sekelilingnya (Hamidah & Barus, 2021). Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif yaitu: a). Menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang nyaman untuk meningkatkan konsentrasi siswa; b). Membangun interaksi dan hubungan positif seperti perbanyak interaksi antara guru dan siswa dengan memberikan perhatian penuh serta mendorong siswa untuk berani berpendapat; c). Metode dan teknik belajar yang efektif salah satunya dengan penerapan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; d). Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta pengadaan kegiatan individu maupun kelompok.

Wali kelas III menerapkan salah satu metode pembelajaran yakni pemberian *reward* kepada siswa yang aktif ketika pembelajarannya berlangsung. Terdapat *reward* yang diimplementasikan oleh wali kelas III yaitu berupa non materi yang meliputi pemberian sebuah pujian (kata pintar/bagus, tepuk tangan) serta penghormatan (nilai, istirahat lebih awal, dan pulang lebih awal). Proses penerapan *reward* dilaksanakan di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, baik diberikan secara individu maupun secara kelompok. Adanya pemberian *reward* siswa lebih termotivasi ketika belajar dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Terdapat dampak positif ada peserta didik melalui

pemberian *reward* yang dilakukan apabila dipergunakan secara bijak untuk sebuah alat bantu guna tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar. Penting untuk memahami penggunaan *reward* secara efektif seiring dengan kebutuhan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Prospek pengembangan temuan penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar sangat potensial dan dapat diterapkan dalam berbagai aspek pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Prospek pengembangan temuan penelitian akan semakin mengarah pada pembelajaran yang interaktif, relevan, dan berbasis masalah nyata, dengan dukungan teknologi dan kebijakan yang adaptif untuk meningkatkan kualitas serta hasil belajar siswa. Pengembangan strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga dapat meningkatkan efektifitas motivasi belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Djalila, Saleh La. 2022. “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR.” 2: 129–35.
- Hendrayana, Deni. 2024. “Usaha Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Balekambang 01 Majalaya.” 4(1): 1–7.
- Hidayati, Reni, Muchamad Triyanto, Andi Sulastri, and Muhammad Husni. 2022. “Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak.” 8(3): 1153–60.
- Hussar, B., Zhang, J., Hein, S., Wang, K., Roberts, A., Cui, J., ... & Dilig, R. (2020). The Condition of Education 2020. NCES 2020-144. *National Center for Education Statistics*.
- Indonesia, Republik Indonesia. 2003. “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.”
- Kementerian Pendidikan, Y., Aan, K. Y., Teknologi, D., & Jenderal Sudirman, J. (n.d.). *Nomor Lampiran Hal*.
- Medica, Politeknik et al. 2020. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.
- Mutahar, A. Y., Rasli, A. M., & Al-Ghazali, B. M. (2015). Relationship of transformational leadership, organizational learning and organizational performance. *International Journal of Economics and Financial Issues*, 5(1), 406-411.
- Nur, Hamidah, and Muhammad Irsan Barus. 2021. “ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 093 MANDAILING NATAL.” 7(3).
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Sipayung, Regina, Patri Janson Silaban, Nove Riski Manik, and Gabrielli Ambarita. 2024. “Peran Psikologi Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” 2(2).
- Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Menggunakan Reward Pada Kelas IV Sdn 023 Samarinda Utara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(1), 1-9.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundaroh, E., Sobari, T., & Irmayanti, R. (2020). Hubungan motivasi belajar dan prokrastinasi pada siswa kelas VIII SMPN 2 Kadungora Kabupaten Garut. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(5), 171-177.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 73-82. DOI: <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Soraya, Rahayu, Sinta Widya Ningtias, Rahayu Soraya, and Group Pretest-posttest Design. 2023. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR.” 5(1): 94–101.