



PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS TINGGI DI SDN MEKARSARI

Nur Oktavia Anggraeni¹, Tin Rustini², Yona Wahyuningsih³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: nuroktavia@upi.edu¹, tinrustini@upi.edu², yonawahyuningsih@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *reward* (hadiah) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan angket terhadap peserta didik kelas 6 jenjang Sekolah Dasar di SDN Mekarsari Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas tinggi di SDN Mekarsari.

Kata Kunci : *reward*, ilmu pengetahuan sosial, sekolah dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of rewards on the social studies learning motivation of high school students in elementary school. This type of research is a descriptive qualitative research with data collection techniques carried out through observation and questionnaires to 6th grade elementary school students at SDN Mekarsari Cileunyi District, Bandung Regency. Data analysis used in this research is data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that there was a significant influence between the provision of rewards on the social studies learning motivation of high-class students at SDN Mekarsari.

Keywords: *reward, social science, primary school*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Melalui pendidikan dapat membentuk baik buruknya seseorang, oleh karena itu pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Lebih khusus lagi, Undang-undang Republik Indonesia no. Keputusan Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa “pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai tujuan keagamaan dan pribadi. kekuatan rohani. kekuasaan, penguasaan, kepribadian, kecerdasan, kepribadian yang luhur dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, negara. Perkembangan pendidikan dapat berlangsung dimana saja, baik di sekolah, di rumah, di masjid maupun di lingkungan sekitar. Sekolah

merupakan suatu sarana pendidikan yang mempunyai banyak komponen, yang mana komponen-komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dan harus saling berkoordinasi. Sebagai seorang guru, salah satu komponen pendidikan sekolah, ia berkewajiban memberikan pendidikan yang terbaik bagi siswanya. Guru mempunyai peranan yang sangat penting di dalam kelas, yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, mengevaluasi, dan mengevaluasi pembelajaran.

Prestasi akademik yang baik juga harus didukung oleh motivasi belajar siswa. Menurut Sugihartono dkk (2012), siswa yang bermotivasi tinggi adalah siswa yang giat belajar, tekun, dan pantang menyerah untuk berusaha mencapai keberhasilan, meskipun menghadapi kesulitan. Rendahnya motivasi belajar siswa tentunya dapat menjadi kendala dalam belajar, mereka akan menemui kesulitan dan kesulitan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peran guru dalam memotivasi siswa sangatlah penting. Guru harus mampu memberikan solusi kreatif dan inovatif yang tentunya dapat meningkatkan semangat dan

motivasi belajar siswa. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru terhadap siswa yang motivasi akademiknya rendah adalah dengan memberikan penghargaan. Menurut Navil Alfarisi dkk (2007), penghargaan dan pujian akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Semoga mereka termotivasi untuk berubah menjadi lebih baik dan mampu bersaing dengan siswa lainnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak jarang kita melihat masih banyak pengajar yang memberikan pengajaran dengan pendekatan konvensional, dimana guru melakukan pembelajaran dengan ceramah, memberi penjelasan tentang materi ajar dan dilanjutkan dengan pemberian tugas. Hal ini tentu dapat membuat motivasi belajar siswa menurun, sehingga siswa menjadi malas dan tidak ada komitmen untuk belajar. Berdasarkan masalah tersebut yang sering timbul di sekolah yaitu rendahnya motivasi siswa saat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka sebagai seorang guru haruslah mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kondusif, dan inovatif sehingga terciptalah motivasi yang tinggi dalam diri peserta didik untuk belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, tentunya banyak sekali metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik. Salah satu metode yang bisa diterapkan yakni dengan pemberian *reward* (hadiah). Menurut Sarita Cyntia (2020) mengatakan bahwa pemberian *reward* kepada siswa dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa cenderung akan aktif di kelas.

Menurut Borba dalam Hani Subakti, dkk (2020) mengemukakan bahwa *reward* memiliki beberapa kategori, yakni diantaranya:

- a. Bahan seperti mainan, permen, dll dinyatakan dalam bentuk fisik,
- b. Jenis merek seperti bintang, stiker, sertifikat dan merek lainnya yang berupa merek dagang,
- c. Jenis pujian antara lain kata-kata penyemangat dari orang dewasa dan kata-kata baik hati,
- d. Kategori internal seperti apa yang dicapai dengan melakukan sesuatu dapat dinikmati demi perasaan senang.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas tinggi di sekolah dasar.

II. BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan informasi saat ini disuatu fenomena. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode

yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey*. *Survey* merupakan penelitian yang umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan penyebaran instrument yang berupa angket kepada peserta didik. Penelitian ini juga menggunakan metode studi literatur sebagai bahan penguatan dalam penelitian ini.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekarsari Komplek Taman Cileunyi, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan terhitung dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, sampai pembuatan laporan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dibulan Juli 2022 sampai dengan Agustus 2022.

D. Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Mekarsari

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu berdasarkan temuan masalah yang terjadi di lapangan dan menganalisis pendapat peserta didik di Sekolah Dasar (SD) mengenai pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar mereka. Selain itu, sumber data juga diperoleh dari beberapa jurnal temuan.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi bertujuan untuk memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang terjadi, dan mengkaji hubungan antar aspek fenomena.

2. Angket

Menurut Sugiyono (2018), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

3. Studi Literatur

Menurut M. Nazir dalam bukunya Metode Penelitian, beliau berpendapat bahwa penelitian sastra adalah suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian secara menyeluruh terhadap buku-buku, literatur, catatan dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas. membahas. terselesaikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekarsari, di kelas 6 dengan jumlah siswa 20 orang yang dijadikan sampel penelitian. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di SDN Mekarsari dibagi persesi setiap kelasnya, di kelas 6A terdapat dua sesi kelas, sesi pertama dengan jumlah siswa 20, dan sesi kedua dengan jumlah siswa 23. Penelitian yang saya lakukan yakni dengan kelas 6 sesi pertama dengan jumlah siswa 20 orang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan penting yaitu, 1) Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tanpa menerapkan metode pemberian *reward*, 2) Perlakuan (pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan metode pemberian *reward*, 3) Angket yang diberikan kepada siswa. Proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali pertemuan, yakni pada tanggal 20, 22, dan 24 Juli 2022. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan penelitian dengan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan metode *reward*, dan pada pertemuan kedua dan ketiga peneliti melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *reward*, sedangkan pemberian angket dilakukan pada pertemuan terakhir.

Reward yang peneliti berikan pada saat pelaksanaan pembelajaran di pertemuan kedua dan ketiga, yaitu berbentuk bintang, dimana siswa diminta untuk mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya yang nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah di akhir pembelajaran. Bintang-bintang tersebut didapatkan dengan cara peserta didik berani bertanya, menjawab, dan aktif saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Adapun angket yang diberikan peneliti merupakan angket tertutup dimana dalam angket tersebut sudah tersedia jawabannya dan peserta didik hanya memilih salah satu jawaban antara SS (sangat setuju), S (setuju), KS (Kurang Setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Soal yang diberikan pada angket tersebut berjumlah 50 soal, dengan kisi-kisi soal sebagai berikut:

1. Guru memberi pujian ketika saya bertanya?
2. Guru memberi pujian ketika saya menjawab pertanyaan?
3. Guru memberi pujian ketika saya menjelaskan materi dengan baik?
4. Guru memberi pujian ketika saya membantu teman dalam kesulitan belajar?
5. Guru memberikan semangat saat saya kurang sempurna menjawab pertanyaan?
6. Guru memberikan senyuman saat saya bisa mengerjakan soal-soal dengan cepat?
7. Guru memberi tepuk tangan ketika saya berhasil menjawab pertanyaan?
8. Guru memberikan tepuk tangan walau saya kurang tepat menjawab pertanyaan didepan kelas?
9. Saya senang dengan perkataan-perkataan yang baik seperti “hebat!”, “luar biasa!”, “bagus sekali!”, “kamu pintar!” ketika saya berhasil menjawab soal dengan tepat?
10. Saya tidak senang dengan perkataan- perkataan yang baik seperti “hebat!”, “luar biasa!”, “bagus sekali!”, “kamu pintar!” ketika saya berhasil menjawab soal dengan tepat?
11. Guru memberikan alat-alat tulis setiap saya bisa menjawab pertanyaan?
12. Guru memberikan hadiah buku, ketika saya mendapatkan juara kelas?
13. Guru mengumumkan nama saya saat mendapatkan nilai paling baik?
14. Saya tidak senang ketika guru mengumumkan nama saya saat mendapatkan nilai paling baik didepan kelas?
15. Setiap saya menjawab soal dengan tepat guru memberikan saya tiket atau *reward* (penghargaan)?
16. Guru tetap memberikan nilai keaktifan saat saya salah mengerjakan soal didepan kelas?
17. Guru tidak memberikan nilai keaktifan saat saya salah mengerjakan soal didepan kelas?
18. Guru mengijinkan saya pulang lebih dulu ketika menjawab pertanyaan dengan tepat?
19. Guru tidak mengijinkan saya pulang lebih dulu ketika menjawab pertanyaan dengan tepat?
20. Guru memberikan perhatian kepada siswa yang berprestasi?
21. Guru memberikan perhatian khusus kepada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran?
22. Guru menjadikan saya ketua kelas karena keaktifan saya di kelas?
23. Guru memberi saya sertifikat karena memiliki nilai tertinggi dikelas?
24. Guru memberikan piala ketika saya menjadi juara umum tiket atau *reward* disekolah?
25. Guru tidak memberi piala ketika saya menjadi juara umum tiket atau *reward* disekolah?
26. Saya senang diberi hadiah karena dapat menjawab pertanyaan mengenai pembelajaran IPS di kelas?
27. Saya suka kalau saat dikelas ibu guru memberi tambahan nilai pada pelajaran IPS?
28. Saya lebih semangat jika ibu guru sering memberikan pujian?
29. Saya lebih semangat ketika dapat berprestasi melebihi prestasi yang dimiliki oleh teman saya?
30. Saya cepat-cepat mengerjakan tugas untuk mendapatkan hadiah?
31. Ibu guru memberi pujian, saya akan lebih tekun belajar?
32. Dengan adanya hadiah saya lebih tertarik dengan

pelajaran IPS?

33. Saya akan mengerjakan PR untuk menambah nilai?
34. Saya akan bertanya saat mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas?
35. Saya mengulang kembali pelajaran IPS dirumah?
36. Dengan adanya hadiah, saya menjadi lebih ingin tahu materi yang akan diajarkan?
37. Saat pelajaran IPS saya memperhatikan penjelasan ibu guru?
38. Saat ibu guru memberi pujian saya lebih memperhatikan ibu guru dari pada berbicara sendiri?
39. Karena adanya tambahan nilai, saya mengerjakan setiap tugas yang di berikan oleh ibu guru?
40. Saya semangat menjawab pertanyaan ketika ibu guru memberi hadiah?
41. Saya lebih giat belajar lagi untuk mempertinggi prestasi?
42. Saya menjadi lebih semangat belajar dan menjawab pertanyaan dari guru karena diberi hadiah?
43. Dengan adanya hadiah, saya menjadi lebih semangat bila ibu guru menyuruh maju kedepan kelas?
44. Ketika guru memerintahkan berdiskusi kelompok, saya berusaha berperan aktif dalam diskusi tersebut?
45. Saya berusaha mengerjakan tugas IPS dengan usaha sendiri?
46. Saya mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru dengan teliti, cermat, dan tekun?
47. Dengan adanya hadiah, saya menjadi lebih aktif dalam berdiskusi didalam kelas?
48. Saya bangga ketika dapat berprestasi melebihi prestasi yang dimiliki oleh teman saya?
49. Dengan adanya pujian, saya lebih aktif bertanya saat pelajaran berlangsung?
50. Sebelum pelajaran IPS dimulai, saya selalu mempersiapkan buku dan alat tulis terlebih dahulu?

Hasil observasi yang saya lakukan saat melaksanakan pembelajaran dikelas, pada saat pertemua pertama, peserta didik terlihat kurang semangat saat sedang pembelajaran, hanya terdapat beberapa yang aktif saat pembelajaran, saat peneliti menanyakan apakah ada yang ingin bertanya atau tidak pun tidak ada satupun yang mengangkat tangannya untuk bertanya, saat peneliti melontarkan suatu pertanyaan peserta didik menjawab secara berbarengan saat ditunjuk satu orang untuk yang menjawab mereka tidak berani dan memilih diam, kemudian saat guru meminta satu siswa untuk maju dan memberikan kesimpulan pembelajaran, tidak ada peserta didik yang mau dan berani untuk memberikan

kesimpulan ke depan kelas. Namun hal-hal tersebut jauh berbeda dengan pelaksanaan penelitian yang saya lakukan pada pertemuan kedua dan ketiga. Pada pertemuan kedua dan ketiga saya menerapkan metode pemberian *reward* saat pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, berani menjawab, bertanya, dan maju ke depan kelas, maka akan mendapatkan bintang, bintang-bintang tersebut nantinya dikumpulkan dan diakhir pembelajaran bintang-bintang tersebut dapat ditukarkan dengan hadiah. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di pertemuan kedua dan ketiga, terbukti bahwasanya peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat saat pembelajaran. Peserta didik berebut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilemparkan oleh guru, berlomba-lomba melontarkan pertanyaan kepada guru, dan berebutan untuk memberikan kesimpulan ke depan kelas.

Adapun hasil dari pengerjaan angket yang dilakukan oleh peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban Peserta Didik

Nomor Soal	Jumlah Skor				
	SS	S	KS	TS	STS
1	10	10			
2	13	7			
3	17	2	1		
4	7	9	2	2	
5	14	5	1		
6	8	9	2	1	
7	13	7			
8	9	7	4		
9	11	9			
10	2		2	6	10
11	5	9	4	2	
12	9	8	3		
13	6	10	4		
14	1	1	5	9	4
15	7	8	2	3	
16	5	12	3		
17		2	4	9	5
18	6	12	1	1	
19		1	7	8	4
20	4	8	5	1	2
21	5	10	2	1	2
22	5	9	4	1	1
23	8	9	2	1	
24	10	7	3		
25		4	7	6	3
26	9	10	1		
27	12	8			
28	7	11	2		
29	4	13	3		
30	1	7	7	3	2
31	7	7	5		
32	4	8	6	2	

33	7	8	3	2	
34	4	8	6	2	
35	6	9	4		
36	5	6	8		
37	10	10			
38	6	13	1		
39	8	11	1		
40	5	10	5		
41	12	7			
42	5	11	4		
43	3	11	5	1	
44	5	11	3		
45	10	8	2		
46	8	11	1		
47	6	10	2	2	
48	6	8	6		
49	4	12	4		
50	10	7	2		

B. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan saat observasi, sebagian besar peserta didik memiliki semangat belajar yang meningkat setelah diterapkannya pembelajaran dengan pemberian *reward*. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa sangat senang dengan pemberian *reward* saat pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD). Pemberian *reward* pada peserta didik dapat meningkatkan semangat dalam menumbuhkan, membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik. Motivasi merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Ada atau tidaknya motivasi belajar sangat memengaruhi niat seseorang dalam berusaha. Motivasi tentu menjadi penting dibutuhkan dalam kegiatan belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi baik dalam belajar cenderung akan menyebabkan siswa menjadi malas untuk melaksanakan aktivitas belajar. Sebagai seorang guru, kita harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan *reward* kepada peserta didik.

Berdasarkan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas tinggi di SDN Mekarsari didapatkan hasil yang berpengaruh dan signifikan. Semakin baik pemberian *reward*, maka semakin baik pula motivasi belajar peserta didik, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar dengan pemberian *reward*. Pemberian *reward* merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Semakin baik dan bijaksana pemberian *reward* akan membawa pengaruh positif bagi siswa, namun jika pemberian *reward* diberikan secara gegabah maka akan berpengaruh negatif. Oleh karena

itu pemberian *reward* turut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Sekolah harus dapat dibuat menyenangkan mungkin, salah satunya yakni dengan peran guru, guru harus dapat menjalin hubungan yang baik antara guru, siswa dan teman sekelasnya, hal itu juga diterapkan agar dapat mendorong motivasi belajar siswa itu sendiri.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas tinggi di SDN Mekarsari. Meningkatkan motivasi belajar siswa perlu dilakukan dengan guru memberikan fasilitas yang lebih memadai dan mendukung untuk memotivasi belajar siswa, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, sering menggunakan model-model pembelajaran yang menarik saat pembelajaran, serta guru harus dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dengan cara menjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa maupun hubungan yang baik antara siswa dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljena, S. C., Andari, K. D. W., & Kartini, K. (2020). Pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 127-137.
- Fitri, Y. R., & Ain, S. Q. (2022). Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1), 291-308.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian *Reward* and *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Melinda, I. (2018). Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV A SDN Merak I pada mata pelajaran IPS. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81-86.
- Sujiantari, N. K., Sujana, I. N., & Zuhri, A. (2016). Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 7(2).