



**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DALAM PEMBELAJARAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD PUTRA
BANGSA BERBUDI DELITUA
T.P 2024/2025**

**The Influence of Reward Implementation in Learning on
Student Learning Motivation in the IPAS Subject of 4th
Grade Students at SD Putra Bangsa Berbudi Delitua
Academic Year 2024/2025**

Epril Liana Debita Br Barus⁽¹⁾, Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia ⁽¹⁾ eprillianadebitab@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, tanpa pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, dan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran siswa dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD PUTRA BANGSA BERBUDI DELITUA dengan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD PUTRA BANGSA BERBUDI DELITUA dengan jumlah siswa kelas IV A 20 siswa, dan kelas VI B 20 siswa. Jenis penelitian yang digunakan *Quasy Exsperimen* dengan Angket, dengan menggunakan pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Dengan alat pengumpulan data yaitu Angket atau koesioner. Berdasarkan dari data analisis data diperoleh hasil belajar siswa pada materi “Aku Dan Kebutuhanku” setelah menggunakan pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran di kelas IV SD PUTRA BANGSA BERBUDI DELITUA Tahun Pembelajaran 2024/2025. Oleh karena itu, pemberian *reward* dapat dianggap sebagai sebagai salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Penelitian ini memberikan distribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan berorientasi pada peningkatan motivasi siswa.

Katakunci: Reward, motivasi belajar, pembelajaran, IPAS.

ABSTRACT

This study aims to determine the learning outcomes of students by examining the impact of reward implementation in learning on student motivation, comparing it to the absence of reward in learning on student motivation, and to find out



whether there is a significant effect on student learning with the application of rewards in learning. The research was conducted at SD Putra Bangsa Berbudi Delitua, with the population consisting of all 4th-grade students at the school. The sample included 20 students from Class IV A and 20 students from Class VI B. This study used a Quasi-Experimental method with a questionnaire as the data collection tool to examine the effect of reward implementation in learning on student motivation. The data analysis revealed that student learning outcomes in the material “Aku Dan Kebutuhanku” after applying rewards in learning in the 4th grade at SD Putra Bangsa Berbudi Delitua for the 2024/2025 academic year showed improvement. Therefore, the use of rewards can be considered an effective strategy to enhance the learning motivation of 4th-grade students. This study contributes to the development of more engaging learning methods that focus on improving student motivation.

Keywords: Reward, learning motivation, learning, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak Lingkungan sekolah merupakan salah satu tempat strategi di mana siswa dididik dan dibina, guna mengembangkan dan kemampuan kognitif, efektif dan psikomotor melalui serangkaian kegiatan program pembelajaran, pembiasaan, ekstrakurikuler dan program lainnya. Upaya peningkatan hal tersebut tidak terlepas mengenai pendidikan mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. IPA atau ilmu pengetahuan alam adalah cabang ilmu yang mempelajari fenomena alam dan proses-proses yang terjadi di sekitar kita ini mencakup berbagai disiplin seperti fisika kimia biologi dan astronomi IPA berfokus pada pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip ilmiah untuk menjelaskan dan memprediksi fenomena alam prediksi.

Kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan adalah belajar. “Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Maka kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan, dan juga guru harus dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa pada proses belajar.



“Motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan untuk belajar”. Keinginan ataupun dorongan tersebut dapat terjadi dari dalam diri seorang siswa itu sendiri atau bisa juga dorongan belajar dari luar diri siswa (lingkungan). Adapun bentuk pemberian motivasi yang sederhana yaitu bisa memberikan *Reward* kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Reward merupakan hal yang penting juga dalam pendidikan. *Reward* dalam hal ini berarti pemberian ganjaran, penghargaan atau imbalan. *Reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. Selain motivasi hadiah juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya.

Dampak positif dari seorang pendidik memberikan perhatian, pujian, kasih sayang, hadiah dan lain sebagainya adalah anak akan bersemangat, bergairah dan rajin dalam belajar. Berdasarkan pengertian di atas *Reward* akan memberikan motivasi belajar siswa. Pernyataan tersebut membuat peneliti merasa tertarik untuk mencoba membuat siswa lebih aktif, tidak merasa bosan dan termotivasi saat proses belajar, dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Dalam dunia pendidikan memperhatikan semangat belajar anak dengan memberikan motivasi merupakan hal yang penting. Semangat siswa dalam belajar dapat mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran. Motivasi yang diberikan guru dapat membuat siswa menjadi senang dalam belajar. Salah satu pemberian motivasi yang dapat di berikan kepada siswa yaitu berupa penghargaan atau *Reward*.

Pembelajaran meningkatkan motivasi dengan memberikan *Reward* kepada siswa merupakan sebuah upaya penggerak dalam diri siswa contoh konkret *Reward* yaitu seorang guru hendaknya merespons apa yang dilakukan peserta didik seperti pujian yang mendidik, memberi hadiah, mendoakan, menepuk pundak, apabila peserta didik telah melakukan sesuatu yang baik atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Ketika motivasi siswa naik dalam belajar maka akan mempermudah kegiatan belajar



terlaksana dengan tujuan yang diinginkan.

Pemberian *Reward* ini diharapkan siswa dapat termotivasi agar Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi siswa akan lebih semangat, rasa ingin tahu yang lebih tinggi, juga menumbuhkan minat dalam dalam belajar, namun harus diperhatikan guru dalam memberi *Reward* kepada siswa, Guru haruslah mengetahui siswa mana yang berhak mendapatkan *Reward* juga harus mengetahui *Reward* seperti apa yang diberikan. Karena jika guru kurang tepat dalam memberikan *Reward* yang diberikan maka dikhawatirkan dapat membuat siswa memiliki iri hati satu kecemburuan sosial.

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *Reward* adalah untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam arti peserta didik melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran peserta didik itu sendiri. Dengan *Reward* itu juga diharapkan membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan peserta didik, karena *Reward* itu adalah bagian dari pada penjelmaan rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada peserta didik.

Pelajaran IPAS kurang banyak disukai oleh siswa dan kurang yang model pembelajaran yang diberikan kepada siswa maka pelajaran IPAS menjadi kurang menarik. Sehingga hasil belajar siswa belum maksimal, hal ini peneliti menaruh perhatian pada siswa SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025, berdasarkan informasi yang didapat dari guru kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2024. Masalah = masalah yang tertulis di atas, juga terdapat dikelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua, dan daftar hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025. Belum maksimal karena masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.P 2024/2025

| NILAI | JUMLAH SISWA | PERSENTASE(%) |
|-------|--------------|---------------|
| >70 | 19 | 47,5 % |
| <70 | 21 | 52,5 % |



| | | |
|---------------|-----------|-------------|
| Jumlah | 40 | 100% |
|---------------|-----------|-------------|

Sumber: Wali kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa 40, siswa yang tuntas diatas KKM sebanyak 19 siswa (47,5 %) dan tidak tuntas sebanyak 21 siswa (52,5 %). Belum maksimalnya hasil belajar belajar IPAS SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 204/2025 disebabkan oleh penerapan faktor antara lain, faktor guru dan faktor siswa.

Guru hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada buku pegangan guru, oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang sehingga membuat siswa pemberian *Reward* kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPAS karna menurut mereka pelajaran IPAS sulit untuk dipahami dan menyebabkan siswa jadi kurang aktif.

METODE

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu perlu dilakukan rancangan termasuk kategori penelitian kuantitatif. “ Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menjelaskan fenomena dengan menggunakan data-data numerik, kemudian dianalisis menggunakan statistika” Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dai pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik atau tampilan lainnya. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti ini bertujuan menjelaskan, memaparkan atau menggambarkan fenomena yang ada menggunakan angka-angka. Dengan pendekatan kuantitatif penulis ingin mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *Reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa mata pelajaran IPAS sub Bab 7 Aku dan Kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Putra Bangsa Berbudi Delitua, Kecamatan Delitua, Kabupaten Deli Serdang, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap



motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan instrumen angket motivasi belajar yang diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas didapatkan bahwa dari 25 butir soal yang dipilih terdapat 15 soal dapat dinyatakan valid, karena nilai $r_{hitung} >$ dari nilai r_{tabel} . Sehingga pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 15 butir pernyataan pada angket motivasi belajar untuk dijadikan instrumen penelitian. Sementara hasil uji reliabilitas didapatkan nilai cronbach's alpha sebesar 0,902 dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Karena nilai cronbach's alpha $\alpha > 0,60$ atau $0,902 > 0,60$ maka butir pernyataan pada angket motivasi belajar siswa memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain butir pernyataan pada angket motivasi belajar siswa adalah reliabel atau terpercaya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket motivasi belajar siswa yang berisikan pertanyaan-pertanyaan sebanyak 15 jumlah soal dengan jawaban antara "Ya", "Pernah", "Kadang-kadang", dan "Tidak". Masing-masing jawaban dari soal diberi nilai 4 untuk jawaban "Ya", nilai 3 untuk jawaban "Pernah", nilai 2 untuk jawaban "Kadang-kadang", dan nilai 1 untuk jawaban "Tidak". Angket motivasi belajar akan dibagikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran (pretes) untuk mengetahui motivasi awal siswa sebelum pemberian reward, dan setelah kegiatan pembelajaran (posttes) setelah pemberian reward.

Berdasarkan perhitungan diketahui nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025 sebelum diberikan reward adalah 56,46 (dibulatkan) dengan standar deviasi 7,85 (dibulatkan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025 sebelum diberikan reward tergolong cukup baik. Sedangkan nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa setelah pemberian *reward* adalah 85,25 dengan standar deviasi 6,73 (dibulatkan) Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025 setelah diberikan reward tergolong baik dengan nilai rata-rata 82,25. Terbukti dari peningkatan motivasi belajar siswa saat sebelum diberikan reward dengan saat sudah diberikan reward. Data yang diperoleh



dari angket pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal, menggunakan uji kolmogorov Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS.22. Berdasarkan kriteria pengujian, data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p) $> 0,05$. Hasil output uji normalitas kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS.22 sebelum pemberian reward diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,200. Sehingga dapat dikatakan data angket motivasi pretes (sebelum pemberian reward) berdistribusi normal karena nilai signifikansi (p) $> 0,05$ atau $0,200 > 0,05$. Hasil output uji normalitas kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS.22 setelah pemberian reward diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,200. Sehingga dapat dikatakan data angket motivasi posttes (setelah pemberian reward) berdistribusi normal karena nilai signifikansi (p) $> 0,05$ atau $0,200 > 0,05$.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data antara pretest dan posttest bersifat homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Levene test dengan bantuan SPSS.22. Berdasarkan kriteria pengujian jika nilai **Sig. > 0,05**, maka varians antar kelompok dianggap homogen. Hasil output uji homogenitas Levene test dengan bantuan SPSS.22 sebelum dan sesudah pemberian reward diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,631. Sehingga dapat dikatakan data angket motivasi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian reward berasal dari populasi dengan varians yang sama atau homogen karena nilai signifikansi $> 0,05$ atau $0,631 > 0,05$.

Untuk menguji pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar, dilakukan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t-test adalah jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025. Begitu sebaliknya. Berdasarkan tabel output paired samples Test diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar 0,000 $< 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS



materi aku dan kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025.

Selain membandingkan antara nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05 selanjutnya membandingkan antara nilai t_{tabel} dengan t_{hitung} . Dasar pengambilan keputusan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025. Berdasarkan tabel output paired samples Test diketahui nilai t_{hitung} sebesar 27,403 (nilai mutlak). Nilai t_{tabel} berdasarkan nilai df (degree of freedom) yaitu 39 dan α 0,05 diperoleh sebesar 2,022. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025 sebelum pemberian reward pada matapelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku berada pada kategori cukup baik dengan nilai rata-rata 56,46.
2. Motivasi belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025 setelah pemberian reward pada matapelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 82,25.
3. Ada pengaruh yang signifikan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025 berdasarkan hasil output paired samples Test diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh nilai $t_{hitung} = 27,403$ dan nilai $t_{tabel} = 2,022$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., et al. "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan." *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2.1 (2022): 1-8.
- Anggainsi, W. T., Prasetya, A., Salma, D., & Gunanto, D. (2022, October). MENGAJI DAN NONTON BARENG FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA DI DESA KAMPUNG SAWAH. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- BARUS, F. A. (2020). PENGARUH PEMBERIAN REWARD DALAM PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 101796 PATUMBAK TA 2019/2020 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Praekanata, I. W. I. (2024). KAJIAN PERSPEKTIF FILSAFAT PENDIDIKAN TERHADAP PROFIL PANCASILA DI SEKOLAH. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 5(1), 47- 57
- Rosdakarya,(2010), Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet-8 (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).118.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015),
- Slamet dan Samsul Maarif, "Pengaruh Bentuk Tes Formatif Asosiasi Pilihan Ganda Dengan Reward Dan Punishment Score Pada Pembelajaran Matematika Siswa SMA" dalam *Jurnal INFINITY*, (Bandung: Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung), Vol. 3, No. 1/Februari 2014
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 39.
- Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja
- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*, 102.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 206.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 213.
- Suharsimi Arikunto, h. 223-224.