

Analisis Dampak Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VA SDN 106162 Kecamatan Percut Sei Tuan

Silvia Varanisa Nainggolan*, Sandiva Enjelica Lesmana, Syahril Syahril

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak pemberian reward bagi siswa Siswa Kelas VA SDN 106162. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 106162, Desa Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa dikelas VA, menunjukkan bahwa penggunaan reward memiliki efek positif terhadap motivasi belajar siswa, partisipasi, dan antusiasme. Reward dalam berbagai bentuk, baik non-materi (pujian, tepuk tangan) maupun materi (permen, pensil warna), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengerjakan soal.

Kata Kunci: Dampak, Pemberian Reward, Motivasi Belajar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.478>

*Correspondence: Silvia Varanisa Nainggolan

Email: silviavaranisa@gmail.com

Received: 17-02-2024

Accepted: 03-04-2024

Published: 27-05-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: The purpose of this research is to determine the impact of giving rewards to students in Class VA SDN 106162. Researchers used a qualitative descriptive approach with observation and interview methods. The research location was carried out at SDN 106162, Medan Estate Village, Percut Sei Tuan District. The data analysis technique in this research uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the analysis of the impact of giving rewards on student learning motivation in the VA class show that the use of rewards has a positive effect on student learning motivation, participation and enthusiasm. Rewards in various forms, both non-material (praise, applause) and material (candy, colored pencils), can increase student activity in asking, answering and working on questions.

Keywords: Impact, Giving Rewards, Learning Motivation

Pendahuluan

Pemahaman tentang belajar merujuk pada suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengubah perilaku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif, yang diperoleh melalui pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari. Hal ini sering diperoleh dari pengalaman belajar sebelumnya dari individu yang lebih berpengalaman. Proses belajar dapat dilakukan di berbagai waktu dan tempat, salah satunya di sekolah. Proses ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa, yang saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu.

Namun dijamin sekarang ini banyak peserta didik khususnya anak Sekolah Dasar yang tidak semangat belajar, sehingga menurunnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa malas bertanya dan menjawab ketika ditanya guru, bahkan hasil belajarnya pun tidak tercapai secara maksimal. Disekolah sering kali ditemukan kasus di mana seorang guru tidak memberikan penghargaan atau bahkan lupa memberikan penghargaan seperti tepuk tangan atau pengakuan verbal seperti "bagus" atau "keren" kepada siswa bisa menjadi masalah serius dalam lingkungan pendidikan. Tindakan tersebut dapat berdampak negatif pada motivasi dan perkembangan siswa. Penghargaan adalah salah satu cara untuk memberi pengakuan atas usaha keras siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar. Ketika guru tidak memberikan penghargaan, siswa mungkin merasa tidak dihargai dan kehilangan motivasi untuk belajar. Mereka mungkin merasa bahwa usaha mereka tidak diakui, yang dapat menurunkan rasa percaya diri dan minat mereka dalam belajar.

Selain itu, jika guru langsung mengkritik atau mengatakan "itu salah" tanpa memberikan umpan balik konstruktif, itu juga dapat merusak kepercayaan siswa terhadap kemampuan mereka dan mengurangi minat mereka dalam belajar. Komunikasi yang negatif seperti ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak kondusif dan menghalangi perkembangan siswa. Untuk mengatasi masalah ini, penting bagi guru untuk memberikan penghargaan yang pantas atas prestasi siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif ketika diperlukan. Ini akan membantu membangun rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar dengan semangat yang tinggi.

Pendidikan adalah fondasi utama dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berbudaya dan berkualitas. Di dalamnya, motivasi belajar memainkan peran kunci dalam memandu siswa menuju pencapaian prestasi yang optimal. Namun, dalam konteks kompleksitas realitas kelas, tantangan dalam memelihara motivasi belajar sering kali menjadi fokus utama para pendidik dan peneliti. Strategi yang telah banyak diterapkan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pemberian reward. Namun, dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa tidak selalu bersifat linear atau positif. Terlalu banyak reward atau reward yang tidak terkait langsung dengan pencapaian akademik yang diinginkan dapat mengurangi motivasi intrinsik siswa, yang merupakan dorongan dari dalam diri untuk belajar tanpa adanya insentif eksternal.

Salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pemberian reward atau penghargaan, yang tidak selalu bersifat finansial. Misalnya, ekspresi terima kasih dapat menjadi bentuk penghargaan non-finansial yang efektif. Oleh

karena itu, penting untuk memberikan reward, bahkan dalam bentuk sederhana seperti ungkapan terima kasih, guna mendorong siswa agar lebih disiplin dalam menjalani waktu Pelajaran (Nuttin, 2022; Sorić, 2021; Xiao, 2024). Pengaturan sistem penghargaan dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan produktivitas, loyalitas, dan kedisiplinan siswa (Purnawinadi, 2018). Karena itu, penting untuk melakukan analisis yang teliti terhadap cara pemberian reward dapat memengaruhi motivasi belajar siswa secara menyeluruh (Gewerc, 2023; Negrelli, 2020; Piazzalunga, 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang menjadi pendorong bagi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran online demi mencapai tujuan yang diinginkan (Nurmala, Tripalupi, & Suharsono, 2014). Komponen motivasi belajar mencakup beragam hal, seperti keinginan untuk meraih prestasi, dorongan untuk belajar, aspirasi masa depan, apresiasi terhadap proses pembelajaran, ketertarikan pada materi pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar yang mendukung. Kehadiran motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan semangat dan mengarahkan mereka dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena kurangnya dorongan untuk belajar. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka termotivasi dan bersemangat dalam belajar (Anfira, Dwiastuti, & Sari, 2021).

Umumnya, tingkat motivasi belajar peserta didik belum optimal, yang tercermin dari prestasi belajar mereka yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini terindikasi dari tingkat kehadiran siswa yang menunjukkan kurangnya disiplin, dengan banyaknya siswa yang absen, datang terlambat, atau meninggalkan kelas selama proses pembelajaran. Dalam konteks teori belajar, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berperan adalah hubungan antara guru dan siswa, terutama dalam hal kemampuan komunikasi interpersonal, yang diyakini memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Dewi, 2021).

Bila melihat pendidikan saat ini dari segi perilaku peserta didik, terdapat penyimpangan dan pelanggaran yang tidak sesuai harapan. Misalnya saja bertengkar antar siswa, terlambat ke sekolah, mengabaikan pekerjaan rumah, membuat keributan di jam sekolah, bertengkar saat diperingatkan, merokok, dan lain-lain. Hal yang demikian tidak hanya terjadi di lingkungan SDN 106162 Percut Sei Tuan tetapi di semua lembaga pendidikan lainnya. Hal lain yang berbeda dengan siswa dalam proses belajar-mengajar adalah sering kali mereka tidak dapat berkonsentrasi saat mengajar di depan kelas dan tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru, tidak semangat belajar, hasil belajar siswa. Banyak siswa malas bertanya dan menjawab ketika ditanya guru, hal inilah yang menyebabkan hasil belajarnya pun tidak tercapai secara maksimal.

Jika guru melihat masalah seperti itu, ia harus memeriksa kelas dan memerintahkan siswa untuk mulai membagi. Sebagai seorang guru, Anda harus bisa memotivasi siswa agar pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan. Lingkungan belajar yang mudah dan tidak membosankan karena kegiatan belajar mengajar sebagian besar

menggunakan metode pengajaran yang sama. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan agar sistem pendidikan dapat berfungsi secara efisien dan efektif, berbagai upaya preventif telah dilakukan, seperti peraturan untuk menyediakan guru kepada siswa. Peraturan itu harus ditaati dan dilaksanakan oleh peserta didik demi meningkatkan kualitas dan prestasi belajar peserta didik. (Ernata, 2017).

Dari permasalahan tersebut, guru dituntut untuk kreatif supaya menciptakan proses belajar yang menyenangkan, dan mampu memancing motivasi belajar siswa. Pencapaian efektifitas proses pembelajaran memerlukan kemampuan seorang guru untuk mengaplikasikan konsep-konsep materi pelajaran dengan beragam strategi, sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam menangkap dan mengikuti pelajaran. Salah satu yang dapat memancing semangat belajar siswa adalah dengan pemberian reward atau hadiah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian ini. Apalagi mengingat siswa zaman sekarang sangat sulit termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Adapun judul penelitian ini adalah "Analisis Dampak Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VA SDN 106162 Kecamatan Percut Sei Tuan".

Metode

Metode penelitian yang dipilih adalah pendekatan kualitatif, dimana penelitian tersebut bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (Sidiq, 2019:5). Pendekatan ini ditujukan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalam berbagai aspek, seperti bahasa, tulisan, dan tindakan yang dapat diamati dari individu, kelompok, komunitas, atau entitas tertentu. Aspek-aspek ini dianalisis dalam konteks spesifik yang sedang diselidiki, menggunakan pendekatan holistik dan komprehensif.

Tempat penelitian adalah SDN 106162 yang beralamat di Desa Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Subjek penelitian ini adalah guru wali kelas VA SDN 106162 yaitu Ibu Siti Roliah Sari Fatma, S.Pd., beserta siswa/i kelas VA yang berada di dalam ruangan kelas.

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini melibatkan teknik wawancara dan observasi, dimana fokus peneliti adalah untuk memahami efek pemberian insentif terhadap motivasi belajar siswa di kelas VA SDN 106162, Kecamatan Percut Sei Tuan. Pendekatan ini terutama berorientasi pada pertanyaan "apa", "bagaimana", dan "mengapa" dalam rangka menggali dampak pemberian insentif terhadap motivasi belajar siswa. Tugas peneliti adalah untuk mengumpulkan data dan menjelaskan secara rinci implikasi dari pemberian insentif tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian kualitatif, sumber data diperoleh dari observasi peneliti yang dapat berupa catatan tertulis, transkripsi wawancara, atau objek yang diamati. Klasifikasi sumber data dalam penelitian kualitatif terbagi menjadi dua jenis:

1. Sumber data utama adalah data yang diperoleh oleh peneliti dari ucapan langsung dan tingkah laku subjek penelitian.

2. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh oleh peneliti dalam bentuk catatan, gambar/foto, diagram, dan objek lain yang mendukung data utama.

Teknik pengumpulan informasi yang diterapkan dalam studi ini adalah melalui observasi serta interaksi langsung dengan subjek penelitian (wawancara).

a) Observasi

Sesuai dengan pandangan Sidiq (2019:68), observasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data serta mencapai kesimpulan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi untuk menghimpun informasi yang relevan dengan mengamati secara langsung pemberian reward dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pengumpulan data, peneliti secara jujur memberitahukan kepada sumber data bahwa sedang melakukan penelitian. Sehingga, subjek penelitian memiliki pengetahuan menyeluruh mengenai kegiatan penelitian dari awal hingga akhir. Penelitian ini mengarahkan perhatian peneliti terhadap dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa di kelas VA di SD Negeri 106162.

Peneliti menggunakan observasi teknik observasi non partisipan terstruktur. Observasi non-partisipan terstruktur berarti peneliti telah merancang kerangka kerja atau pedoman observasi sebelumnya untuk memandu pengamatan mereka. Ini membantu dalam mendapatkan data yang konsisten dan dapat diukur, karena peneliti memperhatikan perilaku dan kejadian sesuai dengan parameter yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti menggunakan tabel sebagai pemandu pengamatan peneliti.

b) Wawancara

Menurut Nazir yang dikutip dalam Hardani (2020:138), wawancara diartikan sebagai suatu proses dimana informasi diberikan untuk keperluan penelitian melalui dialog antara pewawancara dan responden. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, dimana responden diminta untuk menyampaikan informasi mengenai diri mereka sendiri atau pandangan serta keyakinan pribadi mereka. Wawancara dapat dilakukan secara langsung (face to face) atau melalui telepon, dan dapat berupa wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana responden dihadapkan dengan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang telah disiapkan sebelumnya. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui dampak pemberian reward bagi siswa di sekolah dari sudut pandang guru. Peneliti akan mewawancarai wali kelas VA di sekolah tersebut untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang hal ini.

Pada penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sebelum, saat, dan setelah peneliti melakukan observasi di lapangan. Selama periode pengumpulan data, teknik analisis data mengadopsi pendekatan yang disusun oleh Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan inti: mereduksi data, penyajian data, dan menyimpulkan hasil.

1) Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data mencakup rangkuman dan pemilihan elemen-esensi. Fokus diberikan pada aspek yang relevan dengan mencari tema dan pola yang muncul.

2) Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data adalah proses menyusun informasi dalam bentuk kesimpulan atau rekomendasi tindakan yang disarankan.

3) Conclusion Drawing (Penarikan Kesimpulan)

Proses penarikan kesimpulan melibatkan penguraian makna data dalam konteks tertentu yang menggambarkan hubungan sebab-akibatnya, memungkinkan penjabaran proposisi yang terkait untuk dipertimbangkan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat menguraikan hasil analisis dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas VA saat proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil mengenai dampak pemberian reward yang dapat menimbulkan semangat dan motivasi belajar

Ibu Siti Roliah Sari Fatma, S.Pd., seorang guru di kelas VA, menerapkan sistem pemberian reward untuk meningkatkan semangat belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Beliau memberikan reward kepada siswa yang aktif menjawab pertanyaan dengan berbagai bentuk, seperti tepuk tangan, acungan jempol, pensil, permen, dan nilai. Tujuan pemberian reward menurut Ibu Siti adalah untuk:

- 1) Memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar
- 2) Mendorong siswa untuk lebih cepat dan antusias dalam menjawab pertanyaan
- 3) Menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan positif di kelas

Dampak pemberian reward menurut Ibu Siti adalah:

- 1) Meningkatkan semangat belajar siswa
- 2) Meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Mendorong siswa untuk berlomba-lomba dalam berprestasi

Berikut penuturan hasil wawancaranya. Ketika peneliti bertanya apakah Ibu memberikan reward pada saat anak bertanya atau menjawab pertanyaan.

Informan menjawab: "Ya, saya memberikan reward kepada yang bisa menjawab saya berikan reward".

Dalam hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Ibu Siti menggunakan reward sebagai cara untuk mendorong anak-anaknya belajar dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan reward dapat menjadi cara yang efektif untuk mendorong anak-anak belajar dan meningkatkan rasa ingin tahun mereka. Namun, penting untuk menggunakan reward dengan bijaksana dan tidak berlebihan.

"Supaya anak bersemangat, cepat-cepat menjawab, dan berlomba-lomba untuk aktif memberikan pendapat dan bertanya".

Kemudian peneliti bertanya lagi mengenai bagaimana bentuk reward yang diberikan Ibu Siti kepada siswa. Berikut penuturan hasil wawancaranya:

"Bentuk reward yang ibu berikan bisa berbentuk tepuk tangan, jempol, pensil, bombon (permen), nilai juga boleh".

Dalam hasil wawancara di atas, Ibu memberikan berbagai bentuk reward kepada anak anaknya, baik yang bersifat non-materi (seperti tepuk tangan, jempol, nilai) maupun materi (seperti pensil, permen). Hal ini menunjukkan bahwa Ibu berusaha untuk memberikan reward yang menarik dan menyenangkan supaya anak-anak merasa senang dan bahagia, bahkan dihargai dalam hal kecil apapun. Seperti yang kita ketahui anak-anak sangat senang ketika dipuji, kasih tepuk tangan, bahkan jempol sekalipun. Ini membuat mereka merasa diperhatikan. Penggunaan reward yang beragam dapat membantu anak-anak untuk tetap termotivasi dalam belajar dan mencapai tujuan mereka, yaitu belajar karena mereka benar-benar ingin belajar dan bukan karena ingin mendapatkan reward. Namun, penting untuk memilih reward yang tepat dan menggunakannya dengan bijaksana.

Selanjutnya peneliti bertanya lagi mengenai mengapa Ibu Siti memberikan reward kepada siswa. Berikut penuturan hasil wawancaranya:

"Supaya anak bersemangat, cepat-cepat menjawab, dan berlomba-lomba untuk aktif memberikan pendapat dan bertanya".

Dalam hasil wawancara di atas Ibu dalam penelitian ini ada beberapa motivasi yang membuatnya selalu antusias memberikan reward kepada siswa kelas VA. Karena strategi ini dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi dan antusiasme anak-anak untuk terlibat dalam pembelajaran. Strategi tersebut juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berpendapat, bertanya yang dapat membantu mereka untuk merasa lebih percaya diri dan berani untuk mengekspresikan diri mereka.

Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti menanyakan juga kepada Ibu Siti mengenai apakah pemberian reward berdampak pada semangat belajar siswa atau tidak. Berikut penuturan hasil wawancaranya:

"Pemberian reward sangat berdampak terhadap siswa, yaitu anak menjadi semangat belajar, antusias, dan berlomba untuk berprestasi".

Dalam hasil wawancara di atas Ibu Siti dalam penelitian ini meyakini bahwa pemberian reward memiliki dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Menurut Ibu Siti, reward dapat membuat anak-anak menjadi lebih semangat belajar, lebih antusias, dan lebih termotivasi untuk berprestasi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pemberian reward dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta membuat membuat belajar lebih menyenangkan: Reward dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka lebih terdorong untuk belajar. Namun perlu diingat bahwa menggunakan reward dengan bijaksana dan tidak berlebihan, serta memastikan bahwa reward digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran.

Dari empat pertanyaan itu peneliti menyimpulkan bahwa dampak dari memberikan reward ketika peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Guru memberikan reward kepada peserta didik dalam bentuk tepuk tangan, jempol, pensil, permen, dan juga nilai. Guru memberikan reward supaya peserta didik cepat-cepat menjawab pertanyaan dan berlomba-lomba untuk belajar. Dampak dari pemberian reward ini sangatlah banyak diantaranya, yaitu anak menjadi lebih semangat untuk belajar, antusias menjawab pertanyaan dan berlomba-lomba untuk berprestasi.

Selanjutnya untuk membuktikan ucapan informan, peneliti melakukan pengamatan langsung saat proses belajar mengajar yang dilakukan antar guru dan siswa. Berikut adalah hasil pengamatan peneliti yang dibuat dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Hasil Observasi

Pertanyaan	Ya	Tidak
Anak-anak kurang aktif bertanya ketika guru tidak memberikan reward.	✓	
Anak-anak kurang aktif menjawab ketika guru tidak memberikan reward.	✓	
Anak-anak tidak antusias ketika guru meminta siswa mengerjakan soal kedepan.	✓	
Ketika guru memberikan reward berupa hadiah permen, pensil warna, siswa antusias menjawab dan bertanya.	✓	
Ketika guru lupa memuji siswa yang menjawab benar, siswa itu malah sedih dan tidak mau bertanya lagi.	✓	
Ketika guru menyuruh siswa bertepuk tangan atas jawaban yang diberikan temannya, siswa yang tersebut semakin sering bertanya dan menjawab.	✓	
Ketika Guru memberikan kata-kata "Hebat!", "luar biasa!", "Bagus sekali!", "Kamu pintar!", saat siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat, siswa tersebut terlihat sangat senang dan bangga.	✓	
Pemberian reward ternyata sangat meningkatkan semangat/motivasi belajar siswa.	✓	

Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan beberapa temuan penting yang mendukung pernyataan guru tentang penggunaan reward:

- 1) Keaktifan bertanya: Ketika guru tidak memberikan reward, siswa jarang bertanya (hanya 1-2 orang). Namun, ketika reward diberikan, terutama dalam bentuk barang (permen, jajanan), siswa menjadi sangat antusias dan berlomba-lomba untuk bertanya.
- 2) Keaktifan menjawab: Tanpa reward, siswa tidak termotivasi untuk menjawab pertanyaan. Namun, dengan reward, terutama reward berbentuk barang, siswa menjadi berebut untuk menjawab pertanyaan.

- 3) Antusiasme mengerjakan soal: Ketika guru lupa memberikan reward, siswa kurang antusias dan lambat dalam mengerjakan soal. Namun, dengan reward, terutama reward berbentuk barang, siswa menjadi lebih cepat dan bersemangat dalam mengerjakan soal.
- 4) Dampak reward permen dan pensil warna: Reward berupa permen dan pensil warna meningkatkan antusiasme siswa dalam menjawab dan bertanya.
- 5) Dampak lupa memuji: Lupa memberikan reward, seperti pujian, tepuk tangan, atau hadiah, membuat siswa sedih dan enggan untuk bertanya lagi.
- 6) Dampak tepuk tangan: Memberikan reward berupa tepuk tangan atas jawaban teman mendorong siswa yang bersangkutan untuk lebih sering bertanya dan menjawab.
- 7) Dampak pujian: Pujian seperti "Hebat!", "Luar biasa!", "Bagus sekali!", "Kamu pintar!" membuat siswa merasa senang dan bangga, yang meningkatkan semangat mereka untuk bertanya dan belajar.
- 8) Dampak reward terhadap motivasi belajar: Pemberian reward meningkatkan semangat belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan reward memiliki efek positif motivasi belajar siswa, partisipasi dan antusiasme dalam belajar. Reward dalam berbagai bentuk, baik non-materi (pujian, tepuk tangan) maupun materi (permen, pensil warna), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengerjakan soal. Reward juga dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Penting untuk dicatat bahwa reward harus digunakan dengan bijaksana dan tidak berlebihan. Reward tidak boleh menjadi satu-satunya fokus dalam pembelajaran, melainkan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa pemberian reward kepada siswa sangat berdampak serta memiliki efek positif terhadap motivasi belajar siswa, partisipasi, antusias menjawab pertanyaan dan berlomba-lomba untuk berprestasi. Reward dalam berbagai bentuk, baik non-materi (pujian, tepuk tangan) maupun materi (permen, pensil warna), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengerjakan soal. Ini disebabkan karena anak SD butuh penghargaan dan apresiasi, mereka akan sangat senang jika diberikan pujian, hadiah, tepuk tangan atas pencapaian mereka. Tapi perlu diingat oleh seorang guru bahwa reward untuk kegiatan belajar harus diberikan dengan tepat. Artinya tidak boleh disalah pahami oleh siswa. Bisa jadi siswa hanya akan melaksanakan perintah guru jika perintah yang diberikan diganjar dengan hadiah.

Daftar Pustaka

- Akmal, S., & Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran] Pendidikan Agama Islam Di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, VOL. 19(2), 159–177.
- Anfira, D. K., Dwiastuti, S., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 150-163.
- Dewi, W. P. (2021). Strategi Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Negeri 1 Ponorogo Pada Masa Pandemi Covid 19. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec Gadusari Kab Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 781-790.
- Hardani, et al. 2020. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu
- Indrakusuma, & Daien, A. (1978). Pengantar Ilmu Pendidikan. Malang: FIP IKIP Malang.
- Lina, W. P., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2021). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah pada Muatan Pembelajaran PPKn Di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 139-149.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Jurnal*, 87-97.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Akitvitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 86-95.
- Purnawinadi, I. G. (2018). Hubungan Reward: Ucapan Terimakasih dengan Kedisiplinan Waktu Timbang Terima Perawat. *Jurnal Skolatis Keperawatan*, 1-7.
- Putri Kentjana, N. M., & Nainggolan, P. (2018). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Motivasi Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Pt. Bank Central Asia Tbk.). *National Conference of Creative Industry*, September, 5–6. <https://doi.org/10.30813/ncci.v0i0.1310>
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sidiq, Umar dan Moh Miftachul Choiri. 2019. Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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. <http://jurnal.pbsi.unibabpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 73-82.

- Syawaludin, A., & Marmoah, S. (2018). Reward and Punishment in the Perspective of Behaviorism Learning Theory and Its Implementation in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 1(1), 18–23. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23614>
- Gewerc, A. (2023). Pedagogy undergraduate student's learning strategies and motivation. Between waiting for rewards and scarce critical thinking. *Aula Abierta*, 52(2), 147–156. <https://doi.org/10.17811/rifie.52.2.2023.147-156>
- Negrelli, B. (2020). Evidence that haloperidol impairs learning and motivation scores in a probabilistic task by reducing the reward expectation. *Behavioural Brain Research*, 395. <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2020.112858>
- Nuttin, J. R. (2022). Motivation and Reward in Human Learning: A Cognitive Approach. *Handbook of Learning and Cognitive Processes*, 247–281.
- Piazzalunga, C. (2023). Co-design of a points-based reward system to boost motivation in children and improve adherence to learning serious games. *Convegno Nazionale Di Bioingegneria*.
- Sorić, I. (2021). Can rewards increase intrinsic motivation for learning?-A review. *Suvremena Psihologija*, 24(2), 127–152. <https://doi.org/10.21465/2021-SP-242-01>
- Xiao, Y. (2024). Intangible rewards versus tangible rewards in gamified online learning: Which promotes student intrinsic motivation, behavioural engagement, cognitive engagement and learning performance? *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 297–317. <https://doi.org/10.1111/bjet.13361>