

# Analisis dampak pemberian *reward* terhadap motivasi belajar anak pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar kelas rendah

Sisilia Krismona Putri<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup>, Anggit Merlina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia

<sup>1</sup>sisiliaputri@upi.edu, <sup>2</sup>syariphidayat@upi.edu, <sup>3</sup>anggitmerliana@upi.edu

## Abstract

Rewards in education are something that is not foreign to hear. In learning and disciplinary habituation, the Reward method is often applied to provide learning motivation to students so that students are able to achieve the desired goals, one of which is in student achievement at school. This study aims to determine the effect of giving Rewards on students' learning interest or motivation of lower grade students at SD Mardi Yuana Depok for the 2021/2022 academic year. The population and sample studied were first grade students at SD Mardi Yuana Depok. Collecting data in this study using qualitative research methods. To test the instrument and draw conclusions from the data obtained. The results of the study show that the model of giving Rewards is appropriate to use to explain that there is a significant influence on the use of Rewards on students' learning motivation in learning Indonesian in first grade. The results of this study are Rewards d have a positive impact in increasing motivation or interest in learning to achieve the achievements to be achieved in students when students are given Rewards students become happy and try to show a positive attitude, namely the desire to want to learn and want to try new things that have never been tried to have great motivation. The forms of Rewards given are sentences of praise, awards, prizes, respect and tokens of appreciation.

**Keywords:** Reward, Learning Motivation, Learning Achievement.

## Abstrak

*Reward* dalam pendidikan adalah hal yang tidak asing didengar. Dalam pembelajaran dan pembiasaan kedisiplinan, metode *Reward* sering diterapkan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar siswa mampu mencapai cita-cita yang diinginkan salah satunya adalah dalam prestasi belajar siswa disekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap minat belajar siswa atau motivasi siswa kelas bawah di SD Mardi Yuana Depok tahun ajaran 2021/2022 . Populasi dan sampel yang diteliti adalah siswa kelas satu SD Mardi Yuana Depok. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Untuk menguji instrumen dan mengambil kesimpulan dari data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pemberian *Reward* layak digunakan untuk menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Reward* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas satu. Hasil dari penelitian ini adalah *Reward* d berdampak positif dalam meningkatkan motivasi atau minat belajar untuk mencapai prestasi yang ingin dicapai pada siswa ketika siswa diberikan *reward* siswa menjadi senang dan berusaha menunjukkan sikap positif yaitu keinginan untuk mau belajar dan mau mencoba hal-hal baru yang belum pernah dicoba memiliki motivasi yang besar Adapun bentuk *reward* yang diberikan yaitu kalimat pujian, penghargaan, hadiah, penghormatan dan tanda penghargaan.

**Kata Kunci:** *Reward*, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar.

## 1. Pendahuluan

Kata *Reward* berasal dari bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai hadiah, ganjaran, penghargaan atau imbalan. *Reward* biasanya digunakan sebagai salah satu alat pendidikan yang akan diberikan ketika siswa melakukan sesuatu yang baik. Bentuk *Reward* bermacam-macam Menurut (Purwanto,2011) *Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Sejalan dengan (Purwanto Hamalik, 2009) mengatakan bahwa *Reward* memiliki tujuan untuk membangkitkan atau mengemban minat, *Reward* ini hanya berupa alat

untuk membangkitkan minat saja bukanlah sebagai tujuan. Tujuan pemberian *Reward* atau penghargaan dalam belajar adalah bahwa siswa akan menerima penghargaan setelah melakukan pembelajaran dengan baik dan atau telah menjalankan peraturan yang diberikan oleh guru dan sekolah.

Menurut (Purwanto,2006) *Reward* adalah suatu cara untuk mendidik supaya dapat merasakan senang atas apa yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan. Menurut (Djaali,2012) Pemberian *Reward* dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik, yaitu sebagai pendorong ketika proses pembelajaran, untuk memotivasi peserta didik agar semangat dalam belajar, tetapi dalam prakteknya harus tetap dalam pengawasan dan diarahkan, baik kepada orang tua peserta didik dan pendidik, sehingga peserta didik tidak menjadi salah paham, bahwa ketika sedang belajar, ketika sedang berusaha mencapai sesuatu yang ingin dicapai dan semata-mata bukan untuk menginginkan *Reward* saja.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang ada dan merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Mata pelajaran ini sangat penting untuk diajarkan di sekolah. Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan untuk meningkatkan kemampuan siswa bersosialisasi dengan orang lain dalam berbagai kesempatan, baik tertulis maupun tidak tertulis atau lisan.

Peneliti mengambil bahasa indonesia dikelas rendah karna bahasa indonesia adalah salah satu materi yang penting dalam lingkup pendidikan, kelas rendah saat ini sedang memfokuskan materi pembelajaran menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan bahasa indonesia yang baik. Maka dari itu peneliti mengambil penelitian ini untuk menganalisis apakah pemberian *reward* dalam pembelajaran bahasa indonesia memiliki pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut (Purwanto,2008) Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa yaitu minat, kesiapan, perhatian, ketekunan, kemandirian, keuletan, dan prestasi siswa. Motivasi belajar siswa bisa berasal dari dalam diri siswa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa biasanya muncul akibat terdapat rangsangan-rangsangan belajar yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin belajar. Hasil dari rajin belajar ini adalah tercapainya prestasi belajar yang lebih tinggi.

Menurut (Mabruri Rizki Adi, 2016) Pemberian *Reward* yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun dalam bentuk perkataan. Contoh pemberian *Reward* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan “semangat atau hebat”, tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan di luar pembelajaran, do’a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi.

Metode yang dapat digunakan guru untuk memberikan motivasi kepada siswa yaitu dengan pemberian *Reward*. (Kompri, 2016) *Reward* artinya hadiah, penghargaan, atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik.

## 2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Menurut Kriyantono (2001:45) menyatakan bahwa, "Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya." Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini.

Melalui metode kualitatif ini maka peneliti akan berupaya mendapatkan data yang optimal dan benar-benar sesuai dengan lapangan juga kajian, dan juga dapat dideskripsikan secara runtut dan jelas sehingga nantinya hasil dari penelitian ini akan sejalan dengan situasi yang ada di lapangan. Penelitian ini bertempat di SD Mardi Yuana Depok. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas beberapa aspek seperti keberadaan dari sekolah SD Mardi Yuana Depok dekat dengan tempat tinggal peneliti dan lokasinya yang strategis sehingga mudah terjangkau.

### 3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kajian pustaka dengan penulisan secara deskriptif dan juga observasi lapangan secara langsung, dimana teknik analisis yang digunakan adalah mengumpulkan data terkait dengan konsep penelitian yang didapatkan dari jurnal, buku dan dokumen ilmiah terkait dan juga kondisi di lapangan yaitu kondisi siswa di sekolah.

Adapun prosedur analisis data yang digunakan mengadaptasi model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data dengan merangkum memilih hal pokok memfokuskan pada hal yang penting sesuai dengan tema untuk mencari polanya, menyajikan data dalam bentuk deskriptif, dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, sumber atau data yang dikumpulkan adalah sumber yang relevan terkait dengan kajian Analisis Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Anak Pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Berikut adalah paparan data yang didapatkan oleh peneliti melalui metode observasi dan studi Pustaka.

Pada tahap ini penelitian melakukan studi observasi lapangan, peneliti mengumpulkan beberapa data-data yang menunjang penelitian ini melalui wawancara kepada walikelas, siswa di sekolah tersebut secara langsung, wawancara ini digunakan untuk menanyakan berbagai macam masalah yang terjadi dan dampak apa yang ditimbulkan dari penerapan metode *reward* bagi siswa. Respon siswa dan guru sangat baik dengan adanya metode *reward*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas satu. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata pemberian *reward* memperoleh nilai sebesar 80% (kategori baik). Sedangkan, rata-rata skor angket motivasi belajar siswa memperoleh nilai sebesar 20% (kategori baik).

Berdasarkan analisis pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa adalah ada hubungan yang signifikan antara pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Teknik analisis data selama di lapangan, peneliti menggunakan model Miles and Huberman yang dalam penelitian ini terdiri dari tahap reduksi data, dan verifikasi penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara atau beberapa tahap pelaksanaan antara lain: a) mengidentifikasi masalah. b) analisis masalah yang ingin diteliti. c) pengembangan dari solusi yang diinformasikan. d) mengamati apakah metode pemberian *reward* memiliki dampak. e) menarik kesimpulan.

Hasil dari observasi peneliti di lapangan adalah ternyata penggunaan metode *reward* ini cocok digunakan di sekolah dasar juga sangat cocok digunakan untuk anak SD yang baru saja peralihan dari TK ke SD agar siswa juga tidak terlalu kaget dan minder terhadap pembelajaran atau materi kelas satu ini.

Materi yang peneliti gunakan untuk bahan analisis skripsi adalah pembelajaran Bahasa Indonesia kelas satu pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak sekali manfaat dan aspek yang dapat dikembangkan, materi ini juga sangat banyak diminati oleh siswa kelas satu terutama pembelajaran bahasa Indonesia ini sangat memfokuskan terhadap aspek menulis dan membaca berikut penerapan metode *reward* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, banyak siswa yang ingin maju kedepan untuk membaca mereka tidak malu-malu, mereka sangat terkesan berani saat membacakan buku didepan kelas. Siswa kelas satu sangat termotivasi untuk membaca buku, bahkan juga ada beberapa siswa yang sedih karena tidak bisa maju. Setelah siswa maju dan membaca buku juga ada beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru memberi *reward* hadiah dan pujian.

Penerapan metode *reward* selama 3 bulan menghasilkan efek yang baik untuk siswa, banyak siswa yang mendapat penghargaan mulai dari sertifikat hingga piala atas kerja kerasnya selama proses belajar mengajar dikelas.

Pemberian *reward* juga harus sesuai dengan yang semestinya berikut ini peneliti memberikan bagaimana guru perlu tau kapan pemberian *reward* dan kapan tidak adanya *reward* perlu diuraikan saran sebagai berikut:

- a. Sebaiknya guru menerapkan pemberian *reward* dengan intensitas teratur dan bertujuan serta diatur dengan baik dan benar sehingga diharapkan motivasi belajar siswa dapat tumbuh dan meningkat, siswa lebih giat, semangat, dan antusias dalam peningkatan pembelajaran. Dengan sikap tersebut, siswa memiliki kemauan dan kesiapan untuk menerima pembelajaran,
- b. Pihak sekolah sebaiknya meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pemberian *reward* sehingga guru termotivasi untuk menerapkan pemberian *reward*
- c. Orang tua sebaiknya menyadari akan pentingnya pemberian *reward* yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dilanjutkan dengan peran aktif orang tua dalam menerapkan pemberian *reward*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Basuki, 2011) membuktikan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemberian penghargaan yang diberikan pada siswa dengan prestasi belajar dan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Purdjiono, 2011) yang juga membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika ketika siswa diberikan penghargaan (*reward*).

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Yusuf, 2006) juga membuktikan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pelaksanaan ganjaran terhadap motivasi berprestasi siswa. Pemberian *reward* (penghargaan) merupakan salah satu metode yang diterapkan guru di lingkungan sekolah untuk memacu serta mempertahankan motivasi siswa. *Reward* dalam berprestasi merupakan dorongan untuk memotivasi siswa belajar dan berprestasi. Di dalam penjelasan mengenai salah satu teori motivasi (Djiwandono, 2002), diuraikan bahwa penguatan dapat menjadi motivasi siswa untuk bertingkah laku dan *reward* (penghargaan) dapat dijadikan penguat untuk mneeembangkitkan motivasi siswa.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan terkait dengan dampak pemberian reward bagi peserta didik SD Mardi Yuana dan telah diuraikan sebelumnya peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian reward berdampak positif bagi peserta didik. Dalam kaitannya dengan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan kedisiplinan guru menerapkan metode untuk memberikan motivasi kepada peserta didik.

Dalam pemberian reward kepada siswa harus memiliki aturan dalam melakukan pemberian hadiah. Peneliti menemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Bagi sekolah diharapkan lebih kreatif dan

inovatif dengan menciptakan bentuk reward yang baru dan yang lebih menarik, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dalam jangka waktu panjang agar berdampak lebih nyata tapi juga harus mengikuti peraturan dalam pemberian reward. 2) Bagi guru diharapkan pemberian reward yang berupa pujian (verbal dan non verbal), hadiah (pemberian alat tulis), dan tanda penghargaan (pemberian stiker) hendaknya diterapkan dalam pembelajaran dikelas agar berdampak positif untuk siswa. 3) Bagi orang tua diharapkan lebih bijak dalam memberikan reward karna tidak semua reward yang diberikan secara terus menerus berdampak positif untuk siswa. 4) Bagi siswa diharapkan tetap giat belajar baik dengan adanya reward maupun tidak adanya pemberian reward.

## 5. Referensi

- A.M, S. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Abbas, N. A. (2017). Pengaruh Metode Reward and Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah IPS. *fkip.unila.ac.id/index.php*.
- Ahmadi, A. d. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aziz. (2016). Reward Punishment Sebagai Motivasi Pendidikan. *Jurnal Cendekia*, Vol 14 No 2.
- B, H. (2007). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basrowi, S. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaplin, J. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Semarang Press.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Semarang Press.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Imron, A. (2016). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Kusumah, I. (2011). *Keajaiban Motivasi : Rahasia Sukses Sang Juara*. Bandung: Salamadani.
- Mabruri, R. A. (2016). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas Rendah SD Muhammadiyah Piyaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi ke-32 Tahun 5.
- Noor, J. (2015). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Prenada Group.
- Ranggong Nurcahaya, d. (2012). Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Cerita SDN 2 Posona. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol 2 No 4. Selasa, 11 April 2017, 06.35 WIB. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Media.