



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Peranan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tema 9 Karyanya Negeriku Di Kelas IV SD Negeri Pungsari 1 Kecamatan Plupuh

Lingga Ady Nugroho, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani

Mahasiswa PPG

Universitas Muhammadiyah Surakarta

SD Negeri Pungsari 1

Lingga.adi91@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Reward

Motivasi Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan *reward* dan menganalisis peranan *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam Tema 9 Karyanya Negeriku di Kelas IV SD Negeri Pungsari 1 Kecamatan Plupuh. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 peserta didik. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan lembar observasi, pedoman wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian dengan adanya peranan *reward* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Tema 9 Karyanya Negeriku, peserta didik menjadi lebih termotivasi, senang, dan lebih percaya diri. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil angket dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan sebesar 9.7% dimana pada awal pertemuan sebelum tindakan/pratindakan hasil angket sebesar 56.3% dan pada akhir pertemuan setelah tindakan hasil angket meningkat menjadi 66%. Hal ini menandakan bahwa terdapat peranan *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri Pungsari 1 Kecamatan Plupuh.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dimana pendidikan menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada di dalam diri manusia melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian secara lebih, penanganan dan prioritasnya harus ditangani secara sungguh-sungguh baik dalam pemerintah, masyarakat, serta

pengelolaannya sehingga apa yang diharapkan dapat terlaksana dan dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Sugihartono dkk. (2012) peserta didik memiliki giat belajar yang tinggi jika tekun dan pantang menyerah pada setiap usaha guna mendapat keberhasilan walaupun dihadang kesulitan. Pembelajaran yang kurang inovasi juga sangat berpengaruh pada belajar peserta didik. Peserta didik tidak memiliki minat belajar karna kurangnya hasil belajar belajar peserta didik. Hal itu membuat tidak maksimalnya proses pembelajaran di kelas. Guru mempunyai peranan sangat penting di dalam kelas yakni mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru harus mempunyai kompetensi pedagogis dalam dirinya.

Hadiah dan hukuman memiliki peran besar dalam strategi perubahan perilaku (Langa, 2014). Penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penghargaan dan hukuman yang dikenakan pada peserta didik sekolah dasar dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan prestasi akademik peserta didik.

Septika dan Prasetya (2020) menyatakan bahwa pemberian dan penanaman moral, akhlak, dan karakter terhadap anak sejak dini dapat dilakukan dengan pelbagai cara. Pembelajaran, pelatihan, maupun pengayoman dari orang tua, lingkungan (keluarga umum), dan pendidik, dapat memberikan sumbangsih besar akan tercapainya karakter mulia pada anak.

"Hadiah (*reward*) merupakan suatu cara untuk menggerakkan atau membangkitkan hasil belajar belajar peserta didik" (Hamalik, 2013: 166). "Hadiah (*reward*) adalah suatu bentuk pemeliharaan dan peningkatan hasil belajar peserta didik guna mendorong peserta didik untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran" (Slameto, 2010: 176).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *reward* (ganjaran/hadiah) merupakan suatu bentuk, cara, atau strategi yang digunakan oleh guru untuk membangkitkan, menumbuhkan, memelihara, dan meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik di sekolah agar seluruh peserta didik terdorong untuk melakukan usaha-usaha berkelanjutan dalam rangka pencapaian tujuantujuan pengajaran. Bentuk-bentuk dari hadiah ini bisa berupa pemberian, 19 ganjaran, bentuk kenang-kenangan, penghargaan, cinderamata, atau imbalan.

Reward dan *punishment* sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena melalui *reward* dan *punishment* peserta didik akan menjadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. *Reward* dan *punishment* adalah dua kata yang saling bertolak belakang akan tetapi, kedua hal tersebut saling berkaitan, keduanya memacu peserta didik untuk meningkatkan kualitas kerja. *Reward* dan *punishment* sangat erat hubungannya dengan pemberian hasil belajar peserta didik. (Febrianti : 2014)

Penggunaan *reward* menurut Annisa (2015) dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini terjadi pada siklus I dan siklus II. Siklus I pada pertemuan pertama dan kedua hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 25%, dimana pada pre-test siklus I hasil belajar peserta didik mencapai angka 68,3% dan pada post-test siklus I hasil belajar peserta didik mencapai angka 93,3%. Siklus II pada pertemuan pertama dan kedua hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 23,4%, dimana pada hasil pre-test siklus II adalah 74,4% dan hasil post-tes siklus II adalah 97,8%. Sujiantari, dkk (2016) menerangkan bahwa hasil analisis data dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pengaruh parsial *reward* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran dianalisis dengan menggunakan uji

statistik ttes dengan program SPSS 16.0 for windows. Hasil analisis tersebut menunjukkan besarnya pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa secara parsial.

Dalam kegiatan pembelajaran tidaklah mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah tertulis secara terperinci di dalam perangkat pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sering di jumpai terdapat permasalahan. Banyak dijumpai bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memotivasi diri.

Kegiatan pembelajaran akan banyak melibatkan peran peserta didik dan peran guru. Kegiatan pembelajaran membutuhkan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Namun tidak hanya itu saja yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, yang terpenting adalah pada proses pembelajaran dimana peserta didik harus memiliki rasa semangat atau motivasi yang tinggi dalam diri peserta didik agar tujuan tercapai dengan mudah sesuai apa yang diharapkan sehingga fungsi motivasi adalah sebagai penggerak, pendorong, dan pengarahan kegiatan-kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajarann. Motivasi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan karena tanpa motivasi dalam diri peserta didik, maka hilanglah kemauan atau dorongan dari dalam diri peserta didik untuk semangat belajar. Dengan adanya motivasi, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan, aktivitas, dan ketekunan dalam belajar. Peserta didik dengan motivasi atau mempunyai semangat belajar yang tinggi maka antusias belajarnya juga akan meningkat.

Namun berdasarkan fakta dan hasil observasi yang terjadi di lapangan peneliti mendapati bahwa masih terdapat guru yang mengabaikan hal-hal kecil yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu guru yang mengajar di kelas kurang inisiatif dan tidak mengembangkan potensi dirinya untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang aktif dan kondusif. Guru hanya sekedar menggunakan metode ceramah yaitu menjelaskan, memerintahkan peserta didik untuk mencatat, dan memberikan tugas, tentunya peserta didik akan merasa jenuh. Peserta didik yang terlibat dalam pelajaran menjadi mengantuk, bersikap pasif, merasa jenuh, dan tidak ada motivasi dalam pembelajaran. Guru yang seharusnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan malah menjadi pemicu timbulnya kebosanan di dalam kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pungsari 1 yang beralamatkan di dukuh Tanjungsari RT 7, Desa Pungsari, Kecamatan Plupuh, Kabupaten Sragen. Peneliti memilih SD Negeri Pungsari 1 karena sekolah tersebut memiliki jumlah peserta didik yang representatif untuk di teliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, tahun pelajaran 2020/ 2021. Penelitian membutuhkan waktu selama 6 bulan, yaitu mulai bulan Januari sampai Juni.

Penerapan *reward* dalam kegiatan pembelajaran kelas IV SD Negeri Pungsari 1 merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pungsari 1. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian.

No.	Pertemuan/ Siklus	Hari/ tanggal	Materi
1.	Pertemuan 1/I	Senin, 04 Februari 2021	Tema 9 Subtema 1

			Pembelajaran 3
2.	Pertemuan 2/I	Sabtu, 09 Februari 2021	Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4
3.	Pertemuan 1/II	Sabtu, 16 Februari 2021	Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 3
4.	Pertemuan 2/II	Kamis, 19 Februari 2021	Tema 9 Subtema 2 Pembelajaran 4

Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri Pungsari 1, Kecamatan Plupuh, Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2020/ 2021. Peserta didik tersebut berjumlah 20 peserta didik, yang terdiri 11 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki.

Penelitian ini bersifat praktis, situasional, dan kondisional berdasarkan permasalahan yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Pungsari 1. Kepala sekolah dan guru kelas, serta peneliti selalu berusaha untuk mendapatkan hasil yang maksimal melalui cara dan prosedur yang efektif dan efisien sehingga memungkinkan adanya revisi secara berulang-ulang guna meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam membuat paragraf cerita dan dapat memperoleh manfaat yang lebih baik. Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian tindakan kelas ini adalah (a) dialog awal, (b) perencanaan tindakan, (c) pelaksanaan tindakan, (d) Observasi, (e) refleksi, (f) evaluasi dan penyimpulan berupa hasil berupa pengertian dan berupa pemahaman.

Teknik pengumpulan data adalah suatu usaha untuk memperoleh bahan dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian, maka penulis perlu menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes. Data penelitian bersumber dari interaksi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berupa tindak belajar atau perilaku belajar yang dihasilkan dari tindak mengajar.

Secara individual, siswa dinyatakan tuntas belajar jika telah mencapai tingkat pemahaman materi 80% yang ditunjukkan dengan perolehan KKM 65 atau lebih.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi awal ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pungsari 1 yang disebabkan kurangnya strategi dalam kegiatan pembelajaran. Dilihat dari permasalahan tersebut maka dilakukan cara untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan peran *reward* dalam kegiatan pembelajaran. Hadiah atau *reward* merupakan suatu cara untuk menggerakkan atau membangkitkan hasil belajar belajar peserta didik" (Hamalik, 2013: 166). Dengan adanya *reward* maka motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pungsari 1 mengalami peningkatan. Berikut merupakan hasil angket dan uraian peningkatan motivasi belajar:

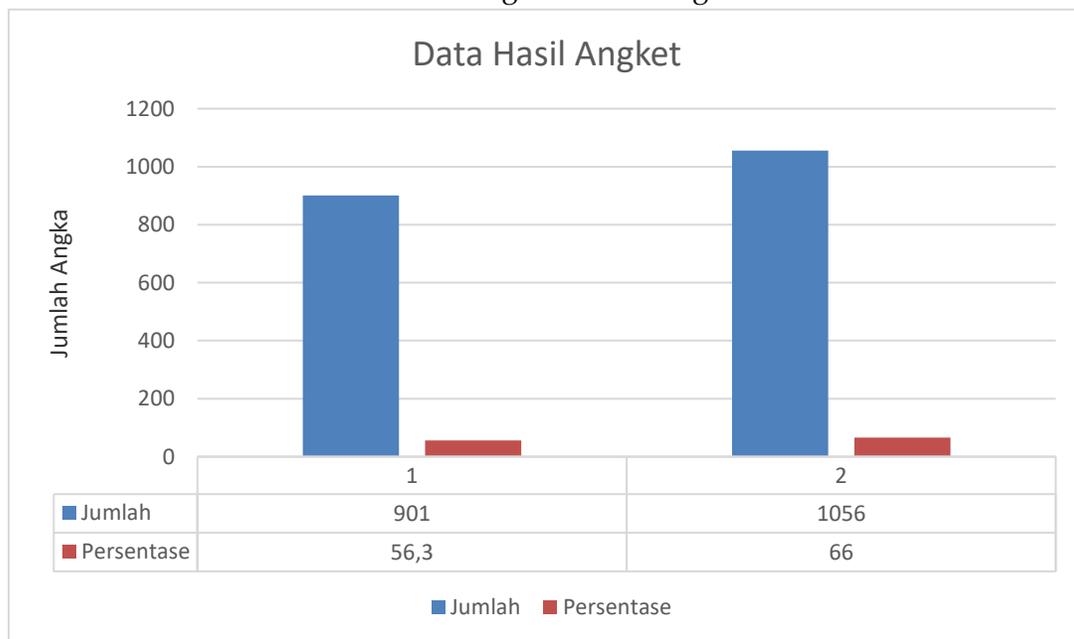
Tabel 2. Hasil Angket

No.	Nama	Awal Pertemuan Penelitian	Akhir Pertemuan Penelitian
1	Aim	49	61
2	Anaz	46	33
3	Anf	59	38
4	ArZ	41	39
5	Ars	35	56
6	Bwap	40	57
7	Cfa	36	51
8	Dfa	66	72
9	Ers	37	41
10	Fnna	41	61
11	Imn	32	57
12	Lla	38	51
13	Mua	42	72
14	Nfs	43	41
15	Nfa	47	61
16	Nra	32	51
17	Psj	32	49
18	Rhpw	60	56
19	SakA	59	62
20	Zap	66	47
Jumlah		901	1056
Presentase		56,3	66

Hasil dari presentase angket yang dilakukan pada awal pertemuan yakni pertemuan ke-1 siklus I, dengan hasil dari presentase angket yang dilakukan pada akhir pertemuan yakni pada pertemuan ke-2 siklus II, maka telah terjadi peningkatan sebesar 9,7%. Kenaikan presentasi yang dialami peserta didik cukup tinggi. Ini menandakan bahwa motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan peranan *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik tercapai.

Dilihat dari beberapa siklus yang telah dilakukan peneliti, dapat diambil hasil presentase angket dari awal pertemuan sebelum tindakan dengan akhir pertemuan setelah tindakan yaitu pada awal pertemuan sebelum tindakan, hasil angket motivasi belajar peserta didik mencapai presentase 56,3%, dan pada akhir pertemuan setelah tindakan, hasil angket motivasi belajar peserta didik mencapai presentase 66%. Hal ini menandakan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dari awal pertemuan ke akhir pertemuan sebesar 9,7%. Peningkatan hasil angket tersebut dapat dibilang cukup signifikan. Di bawah ini, akan ditunjukkan diagram yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Diagram Hasil Angket



Dari diagram tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan hasil angket berdasarkan jumlah dan presentase dari awal pertemuan (ditunjukkan dengan angka 1) dengan akhir pertemuan (ditunjukkan dengan angka 2). Hal ini menandakan tercapainya harapan peneliti sesuai dengan apa yang direncanakan. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Anisa (2016) yang mengatakan bahwa terdapat peningkatan terhadap motivasi belajar dengan menggunakan peranan *reward*, dan juga diperkuat dengan hasil penelitian Sujiantari (2016) yang menyatakan bahwa dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* secara simultan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Simpulan

Hasil dari penelitian peneliti ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil angket dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan sebesar 9.7% dimana pada awal pertemuan sebelum tindakan/pratindakan hasil angket sebesar 56.3% dan pada akhir pertemuan setelah tindakan hasil angket meningkat menjadi 66%. Hipotesis yang peneliti ajukan bahwa peran *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Daftar Rujukan

1. Sugihartono, dkk. (2012). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
2. Langa, Claudiau. (2014). *Rewards and Punishments Role in Teacher-Student Relationship from the Mentor's Perspective*. Acta Didactica Napocensia, 7, (4).p7-12.
3. Septika, H.D., & Prasetya, K. H. (2020). Local Wisdom Folklore for Literary Learning in Elementary School. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,5(1), 13-24.
4. Hamalik, Oemar. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

5. Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
6. Febrianti, Silfia. 2014. "Pengaruh *Reward* Dan Punishment Terhadap Motivasi Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja (Studi Pada Karyawan Pt. Panin Bank Tbk. Area Mikro Jombang) ". Jurnal Administrasi Bisnis (Jab) Vol. 12 No. 1 Juli 2014
7. Utami, Anisa Putri. 2016. "Peranan *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS di Kelas V C SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan". *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
8. Sujiantari, N. K., Sujana, I. N., & Zukhri, 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).
9. Suriansyah, Ahmad. 2011. Landasan Pendidikan. Banjarmasin: Comdes
10. Anwar, Muhammad. 2015. Filsafat Pendidikan. Jakarta. Kencana
11. Daud, F. 2012. Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Biologi peserta didik SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 19 (2), 243-255.
12. Suralaga, Fadhilah, dan Solicha. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Lembaga Penelitian, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
13. Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
14. Abror, Abd. Rachman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya
15. Setyowati, Y. (2013). Pola komunikasi keluarga dan perkembangan emosi anak (studi kasus penerapan pola komunikasi keluarga dan pengaruhnya terhadap perkembangan emosi anak pada keluarga Jawa).
16. Asy-syas, Hidayatullah Ahmad. 2008. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Muslim*. Terjemahan oleh Sari Narulita dan Umron Jayadi. Jakarta: Robbani Group.
17. Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
18. Marsudi Saring dan Samino. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairus.
19. Rubiyanto, Rubino. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.