

PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh:

Hamdiansah¹⁾, Waode Kasmida Rahmad²⁾

¹⁾Jurusan Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Halu Oleo

²⁾Jurusan Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Halu Oleo

Email: ¹⁾hamdysiharis@uho.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah pra eksperimen dengan desain *one group pre-test and Post-Test*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 387. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proporsional random sampling* dengan jumlah 39 siswa. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif persentase dan analisis inferensial menggunakan uji *wilcoxon signed rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi peserta didik di SMK Negeri 02 Bombana masuk pada taraf kategori rendah. Hal tersebut terlihat pada skor angket motivasi diri siswa (*pre test*) dengan skor rata-rata sebesar 62.64 (35.62%). Setelah diberikan perlakuan berupa pemberian *reward* (*Post-Test*), tingkat motivasi belajar siswa meningkat dengan skor rata-rata sebesar 120.36 (78.40%) dan masuk dalam kategori tinggi. Untuk menguji hipotesis, dilakukan uji *wilcoxon signed rank* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan diperoleh $P_{value} = 0,000$. Karena $P_{value} < \alpha$ maka hipotesis penelitian diterima dan dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi diri peserta didik SMK Negeri 02 Bombana

Kata kunci: *reward*; motivasi belajar

THE EFFECT OF GIVING REWARDS ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of giving rewards on students' learning motivation. It is pre-experimental with a one-group pre-test and post-test design. The population amounted to 387. Sampling used a proportional random sampling technique with a total of 39 students. The data collection methods used interviews, questionnaires, and documents. The data analysis technique used is a percentage-descriptive and inferential analysis, using the Wilcoxon signed rank test. The results show that the motivation of students at SMK Negeri 02 Bombana is at a low level, by the questionnaire scores of student self-motivation (pre-test) with an average score of 62.64 (35.62%). After the treatment by giving a reward (post-test), the level of student learning motivation increased with an average score of 120.36 (78.40%) and was at a high level. To test the hypothesis, a Wilcoxon signed rank test was performed at a significant level of $\alpha = 0.05$ and obtained $P\text{-value} = 0.000$. Because $P\text{-value} < \alpha$ the research hypothesis is accepted, it means that giving rewards affects the self-motivation of students at SMK Negeri 02 Bombana.

Keywords: reward; learning motivation

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu pembentukan kepribadian manusia secara menyeluruh, yakni pembentukan dan pengembangan potensi ilmiah yang ada pada diri manusia secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam proses pendidikan harus menekankan pada ilmu pengetahuan (kognitif) juga diarahkan pada pengembangan kecerdasan untuk dapat belajar cepat dan terampil dalam melaksanakan sesuatu (psikomotorik) serta diarahkan pada pengembangan sikap mental dan kepribadian untuk terjun di masyarakat (afektif).

Pada proses pendidikan, pemberian *reward* itu sangat penting, karena *reward* merupakan sebagai metode pembelajaran yang sangat ideal dan strategis bila digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip belajar untuk merangsang belajar dalam rangka mengembangkan potensi anak didik. *Reward* merupakan strategi yang dilakukan dalam pembelajaran untuk memberikan penguatan perilaku siswa yang dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik agar peristiwa tersebut terulang kembali. *Reward* merupakan cara atau strategi yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah agar seluruh peserta didik terdorong untuk melakukan usaha-usaha berkelanjutan dalam rangka pencapaian tujuantujuan pengajaran. Implementasi *reward* ini berupa pemberian, ganjaran, bentuk kenang-kenangan, penghargaan, cinderamata, atau imbalan, (Nugroho et al., 2021: 31). *Reward* pada umumnya mempunyai pengaruh positif dalam kehidupan manusia, yakni dapat mendorong seseorang untuk memperbaiki tingkah lakunya dan meningkatkan usahanya. Salah satu tugas pendidik adalah menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Hasil observasi awal dan wawancara kepada beberapa guru mata pelajaran di SMK Negeri 02 Bombana bahwa beberapa guru memang kurang menerapkan pemberian *reward* kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari guru atau kepada siswa yang dianggap berprestasi baik di sekolah ataupun di luar sekolah sehingga dengan hal ini para siswa kurang termotivasi, adapun kepada siswa yang melakukan pelanggaran di kelas ataupun tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru diberikan *punishment* berupa tidak diberi izin mengikuti pelajaran di kelas ataupun dikeluarkan dari kelas.

Motivasi belajar siswa rendah bisa saja disebabkan guru kurang memberikan *reward* pada siswa, siswa tidak menyukai cara pengajaran guru dan juga lemahnya motivasi belajar dalam diri siswa itu sendiri. Bentuk *reward* yang diberikan guru kepada siswa berupa pemberian nilai tambah pada siswa apabila siswa tersebut mampu mengerjakan tugasnya dengan baik. Bentuk *reward* yang lainnya yaitu memberikan pujian, penghormatan, isyarat dan penghargaan kepada siswa. *Reward* yang diberikan guru ditujukan pada siswa yang berprestasi dalam belajarnya, sehingga siswa dapat termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar, dan juga mendorong siswa lain untuk dapat berprestasi memberi dorongan kepada siswa sehingga siswa senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat di dalam lingkungan belajarnya, sehingga hal ini sangat diperlukan dan lebih efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidik untuk menciptakan dan mendorong motivasi pada murid. Pemberian *reward* merupakan salah satu metode untuk menimbulkan semangat belajar bagi siswa dan mengurangi rasa kejenuhan siswa saat berada di dalam proses pembelajaran.

Kurangnya guru dalam memberikan *reward* (berupa pujian verbal/non verbal dan memberi hadiah berupa buku dan alat tulis) pada siswa akan menimbulkan kejenuhan dan siswa kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar. Apabila siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat, keaktifan siswa dalam pembelajaran akan kurang, pengamatan dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru akan hilang. Pemberian *reward* ini seharusnya dilakukan oleh guru disetiap melakukan proses belajar-mengajar bukan hanya disaat penarikan kelas saja misalkan ketika guru melakukan tanya jawab maka setiap siswa yang berhasil menjawab akan diberikan *reward* berupa hadiah buku atau alat tulis yang bisa digunakan untuk siswa dengan tujuan dapat mendorong keinginan siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa. Sehingga siswa merasa ada ketertarikan sendiri terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru. Kurangnya motivasi siswa akan menghambat proses belajar yang mengakibatkan kurangnya interaksi dan kemampuan dalam belajar, rasa acuh tak acuh terhadap pelajaran dan akan membuat siswa tersebut merasa malas.

Menurut Majid (2015: 308) Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan. Misalnya kebutuhan seseorang akan makanan, menuntut seseorang terdorong untuk bekerja. Dengan demikian adanya motivasi dapat

menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sedangkan Siswa yang termotivasi dalam pembelajaran akan menunjukkan minat, semangat dan ketekunan yang tinggi dalam pelajaran. Peranan guru disini sangat diperlukan khususnya pada metode pembelajaran yang digunakan sebagai faktor pendukung agar siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun keberadaan metode pembelajaran tersebut belum cukup untuk menstimulasi keaktifan siswa, sehingga diperlukan cara lain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan menerapkan pemberian *reward* kepada siswa.

Berdasarkan kondisi yang berada di SMK Negeri 02 Bombana, sebagian dari siswanya masih sangat kurang minat terhadap kemauan untuk meningkatkan usahanya dalam belajar. Ketika dalam proses pembelajaran hal yang terjadi adalah sebagian dari siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru melainkan mereka sibuk terhadap diri sendiri yaitu ada yang bercerita kepada teman sebangkunya, ada yang bernyanyi didalam kelas saat waktu pembelajaran, kemudian mencoret-coret meja dengan menggambar sesuatu bahkan ada juga yang keluar masuk ruangan, sehingga akibatnya siswa kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan adanya pemberian *reward* terhadap siswa metode ini dapat memberikan motivasi belajar siswa yang berada di SMK Negeri 02 Bombana. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 02 Bombana.

Reward

Kompri (2016) mengatakan bahwa *reward* berarti hadiah atau imbalan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang positif digunakan, karena *reward* merupakan alat memotivasi siswa untuk terus berperilaku baik serta disiplin. *Reward* adalah unsur disiplin yang sangat penting dalam pengembangan diri dan tingkah laku anak. Seseorang akan terus berupaya meningkatkan dan mempertahankan disiplin apabila pelaksanaan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian mendapatkan *reward* atau penghargaan, (Pribadi et al., 2021: 9569).

Tujuan Pemberian *Reward*

1. Menarik, *reward* harus mampu menarik orang yang berkualitas untuk menjadi anggota organisasi. Dengan maksudnya orang yang berkualitas dalam organisasi, maka organisasi akan jauh menjadi lebih baik sehingga akan membuat intern dan eksteren organisasi akan menjadi baik sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal yang jauh lebih bermanfaat untuk dirinya maupun untuk orang lain, baik itu di lingkungan sekolah, rumah maupun masyarakat.
2. Mempertahankan, *reward* juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik peserta didik dengan segala macam strateginya. Sistem *reward* yang baik dan menarik mampu meminimalkan jumlah peserta didik yang berperilaku tidak baik. Karena peserta didik akan merasa memiliki tanggung jawab kepada dirinya sendiri dalam hal berbuat atau bersikap yang lebih baik sebelum *reward* itu diberikan.
3. Kekuatan, adanya kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan sesuatu (bersikap menjadi baik), sangat dibutuhkan. Karena tanpa adanya kekuatan, maka peserta didik akan kembali melakukan perbuatan atau bersikap yang kurang baik untuk kesekian kalinya.
4. Motivasi, sistem *reward* yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai prestasi yang jauh lebih tinggi, utamanya dalam hal efektif.
5. Pembiasaan, setelah keempat tujuan dari *reward* tersebut berjalan efektif, maka hal yang tidak kalah pentingnya ialah pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menerus menjadi lebih baik.

Motivasi belajar

Menurut Astrini, (2021: 108) motivasi belajar adalah membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar. Upaya dorongan yang dimiliki oleh siswa baik dari dalam maupun dari luar, sehingga akan sehingga menimbulkan semangat dan keinginan untuk belajar.

Faktor yang memengaruhi motivasi belajar menurut Dimiyati, & Mudjiono (2013) mengemukakan bahwa faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa
Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan berjalan, makan makanan lezat, berebut permainan, dapat membaca, dapat bernyanyi, dan lain sebagainya.
2. Kondisi siswa
Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani memengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang, dan gembira akan mudah memusatkan perhatiannya.
3. Kondisi lingkungan siswa
Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat.
4. Upaya guru dalam membelajarkan siswa
Upaya guru membelajarkan siswa terjadi di sekolah dan di luar sekolah. Upaya pembelajaran di sekolah meliputi menyelenggarakan tertib belajar di sekolah, membina disiplin belajar dalam tiap kesempatan, membina belajar tertib pergaulan, dan membina belajar tertib lingkungan sekolah.

Indikator motivasi belajar

Hakikat motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa untuk mengadakan perubahan tingkah laku dalam belajar, beberapa indikator atau unsur yang mendukung yaitu sebagai berikut (Slameto, 2010):

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. Adanya penghargaan dalam belajar,
5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar,
6. Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan siswa sapat belajar dengan baik.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 02 Bombana. Penelitian ini dilakukan selama selama 3 bulan yaitu pada bulan Oktober-Desember 2021. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *pre-eksperimental design* karena dalam penelitian ini diutamakan adalah perlakuannya saja tanpa ada kelompok kontrol dengan menggunakan teknik *one group pre test-Post-Test*. (Latipun, 2015: 88).

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 387 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proporsional random sampling* dengan jumlah 39 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif Persentase dan analisis inferensial menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS 25*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran motivasi siswa setelah diberikan perlakuan (*Pre-Test*)

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa Hasil *Pre-Test*

No	Kategori	Interval Skor	Jumlah	Persentase
1	Sangat Tinggi	126-150	-	-
2	Tinggi	102-125	-	-
3	Sedang	78-101	-	-
4	Rendah	54-77	39	100%
5	Sangat Rendah	30-53	-	-
Jumlah			39	100%

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa motivasi diri siswa sebelum diberikan perlakuan berupa *reward*, sebanyak 39 siswa (100%) berada pada kategori rendah. Artinya siswa belum memiliki motivasi belajar di kelas.

Gambaran motivasi siswa setelah diberikan perlakuan (*Post-Test*)

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa Hasil *Post-Test*

No	Kategori	Interval Skor	Jumlah	Persentase
1	Sangat Tinggi	126-150	3	8%
2	Tinggi	102-125	36	92%
3	Sedang	78-101	-	-
4	Rendah	54-77	-	-
5	Sangat Rendah	30-53	-	-
Jumlah			39	100%

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa skor motivasi siswa setelah diberikan perlakuan *reward* terdapat 3 siswa (8%) masih berada pada kategori sangat tinggi hal ini dikarenakan siswa memiliki kesadaran yang tinggi memiliki motivasi untuk belajar. Sedangkan 36 siswa (92%) berada pada kategori tinggi, artinya siswa telah memiliki motivasi untuk belajar di kelas.

Perbandingan skor *pre-test* (tes awal) dan skor *post-test* (tes akhir)

Perbandingan skor *pre-test* dan skor *Post-Test* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perubahan motivasi diri siswa setelah diberikan *reward* besar perubahan tersebut dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3
Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-Test*

No	Resp.	<i>Pre-Test</i>			<i>Post-Test</i>			Peningkatan	
		Total	%	Kategori	Total	%	Kategori	Jumlah	%
1	R1	63	42,00	Rendah	120	80,00	Tinggi	57	38,00
2	R2	58	55,23	Rendah	111	74,00	Tinggi	53	35,33
3	R3	57	54,28	Rendah	110	73,33	Tinggi	53	35,33
4	R4	59	56,20	Rendah	115	76,67	Tinggi	56	37,33
5	R5	60	57,14	Rendah	117	78,00	Tinggi	57	38,00
6	R6	63	42,00	Rendah	120	80,00	Tinggi	57	38,00
7	R7	61	40,67	Rendah	118	78,67	Tinggi	57	38,00
8	R8	64	42,67	Rendah	123	82,00	Tinggi	59	39,67
9	R9	62	41,30	Rendah	121	80,67	Tinggi	59	39,67
10	R10	64	42,67	Rendah	123	82,00	Tinggi	59	39,67
11	R11	58	55,23	Rendah	113	75,33	Tinggi	55	39,67
12	R12	65	43,33	Rendah	124	82,67	Tinggi	59	39,33
13	R13	67	44,67	Rendah	125	83,33	Tinggi	58	38,67
14	R14	65	43,33	Rendah	123	82,00	Tinggi	58	38,67
15	R15	67	54,28	Rendah	110	73,33	Tinggi	53	35,33
16	R16	67	44,67	Rendah	122	81,33	Tinggi	55	36,67
17	R17	62	41,33	Rendah	114	76,00	Tinggi	52	34,67
18	R18	64	42,67	Rendah	121	80,67	Tinggi	57	38,00
19	R19	64	43,33	Rendah	124	82,67	Tinggi	59	39,33
20	R20	65	43,33	Rendah	124	82,67	Tinggi	59	39,33
21	R21	60	57,14	Rendah	117	78,00	Tinggi	57	38,00

No	Resp.	Pre-Test			Post-Test			Peningkatan	
		Total	%	Kategori	Total	%	Kategori	Jumlah	%
22	R22	60	57,14	Rendah	116	77,33	Tinggi	56	37,33
23	R23	69	46,00	Rendah	128	85,33	Tinggi	56	37,33
24	R24	55	30,56	Rendah	111	74,00	Tinggi	56	37,33
25	R25	62	41,33	Rendah	121	80,67	Tinggi	59	39,33
26	R26	62	41,33	Rendah	120	80,00	Tinggi	58	38,67
27	R27	65	43,33	Rendah	124	82,67	Tinggi	62	41,33
28	R28	60	57,14	Rendah	116	77,33	Tinggi	56	37,33
29	R29	60	57,14	Rendah	116	77,67	Tinggi	56	37,33
30	R30	62	41,33	Rendah	121	80,67	Tinggi	59	39,33
31	R31	63	42,00	Rendah	123	82,00	Tinggi	60	40,00
32	R32	61	40,67	Rendah	120	80,00	Tinggi	59	39,33
33	R33	54	36,00	Rendah	103	68,67	Tinggi	49	32,47
34	R34	62	41,33	Rendah	121	80,67	Tinggi	59	39,33
35	R35	75	50,00	Rendah	146	92,33	Sangat Tinggi	71	47,33
36	R36	77	42,78	Rendah	150	100	Sangat Tinggi	73	48,60
37	R37	61	40,67	Rendah	120	80,00	Tinggi	59	39,33
38	R38	56	37,64	Rendah	109	72,67	Tinggi	53	35,33
39	R39	69	46,00	Rendah	134	89,33	Sangat Tinggi	65	43,33
Rata rata		62,64	35,62	Rendah	120,36	78,40	Tinggi	57,82	38,33

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa skor rata-rata motivasi siswa sebelum diberikan *reward* sebesar 62.64 (35.62) atau berada pada kategori rendah, setelah diberikan *reward* skor rata-rata siswa sebesar 120.36 (78.40) atau berada pada kategori tinggi. Berdasarkan tabel tersebut. Pemberian *reward* dapat meningkatkan skor motivasi siswa sebesar 57.82 (38.33).

Analisis statistik inferensial

Untuk mengetahui pengaruh dari *reward* terhadap motivasi diri siswa sebelum dan setelah pemberian *reward*, digunakan Uji *Wilcoxon* dengan bantuan program aplikasi *SPSS 25.0 for windows* yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4
Uji Wilcoxon Signed Rank
Test Statistic^b

	Post Test-Pre Test
Z	-5.471 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negatives ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji *Wilcoxon* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $P_{\text{value}} = 0,000$. Karena $P_{\text{value}} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya *reward* berpengaruh terhadap motivasi siswa diri siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *reward* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 02 Bombana. Berdasarkan hasil analisis data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 39 siswa, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan *reward*

(*pre-test*) termasuk dalam kategori rendah yaitu 62.64 (35.62%). Kemudian Setelah diberikan perlakuan berupa *reward* (*Post-Test*), tingkat motivasi diri siswa meningkat dengan skor rata-rata sebesar 120.36 (78.40%) dan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data statistik bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada tabel *test statistik* diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* = 0,000 < 0,05, artinya H_a diterima. Dengan kata lain, *Reward* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian dari Lisnawati (2012) dengan penelitian pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa padamata pelajaran pai. Hasil penelitian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis product moment dan analisis *SPSS ver. 16* adalah hipotesis pengaruh tersebut diterima pada hipotesa alternatif (H_a) dan ditolak pada hipotesa nihil (H_0) yang menyatakan ada pengaruh signifikan anatara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran paidi SMP Negeri 2 Rokan. Hal dapat dilihat dari $r_{xy}=0.838$ lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5 % maupun pada taraf signifikan 1 % ($0.497 < 0.838 > 0.623$). Ini berarti H_a diterima. Penelitian yang dilakukan oleh Oktapiani et al., (2019) menyatakan bahwa dengan adanya pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pemberian *reward* dapat memacu siswa lebih giat dalam proses pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Susanti, (2019) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa sangat baik dan sangat setuju adanya pemberian *reward* bintang, maka di nyatakan bahwa siswa SD Negeri 70 Palembang memiliki motivasi belajaryang baik. Dengan 18 responden yaitu skor 1.251 termasuk kategori baik atau jika dipersenkan maka hasilnya 60,43%, dari hasil pemberian *reward* bintang dikatakan baik. Berdasarkan keterangan diatas siswa SD Negeri 70 Palembang menyatakan bahwa respon siswa menerima pemberian *reward* bintang dengan kategori baik.

Irawan, Anggraeni dan Arifin (2020) menjelaskan bahwa *reward* adalah bentuk penghargaan yang diberikan oleh perusahaan kepada karyawannya, baik dalam bentuk material maupun non-material, untuk mendorong mereka bekerja dengan motivasi tinggi dan mencapai tujuan perusahaan. Dengan kata lain, pemberian penghargaan bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan mempertahankan karyawan yang berprestasi agar tetap berada di perusahaan. Sistem penghargaan ini dimaksudkan untuk mendorong karyawan agar bekerja lebih baik dan meningkatkan motivasi, sehingga kinerja mereka pun dapat meningkat.

Reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. Peranan *reward* dalam proses pengajaran cukup penting terutama sebagai faktor eksternal dalam memengaruhi dan mengarahkan perilaku siswa. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* ini dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan dapat memengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa. Manusia selalu mempunyai cita-cita, harapan dan keinginan. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh metode *reward* untuk meningkatkan motivasi siswa. Maka dengan metode ini apabila seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi tertentu maka akan diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran yang menerapkan pemberian *reward* dapat lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Siswa begitu antusias dan pemberian *reward* ini dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada. Banyak variasi *reward* yang dilakukan oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak mengeluarkan banyak tenaga dalam mengajar karena siswa sudah teratur.

Selain itu, siswa juga lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Pada saat proses penelitian peneliti tidak menerapkan apapun yang berkaitan dengan pemberian *reward*. Peneliti hanya mengamati dan mengobservasi. Guru, wali kelas dan guru mata pelajaran mengajar dengan menerapkan pemberian *reward* pada proses pembelajaran. Adapun bentuk *reward* yang diberikan guru atau wali kelas kepada siswa pada saat proses pembelajaran yaitu kata-kata pujian seperti: bagus, tepat sekali, bagus sekali, saya senang dengan pekerjaan anda, memberikan nilai pada saat siswa mampu menjawab pertanyaan guru, dan memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi berupa uang dan alat tulis dengan demikian dengan siswa diberikan *reward* akan menumbuhkan semangat untuk belajar, aktif dan bersaing di dalam kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa motivasi peserta didik di SMK Negeri 02 Bombana masuk pada taraf kategori rendah, hal tersebut terlihat pada skor angket skala motivasi diri siswa (*pre test*) dengan skor rata-rata sebesar 62.64 (35.62%). Setelah diberikan perlakuan berupa *reward* (*Post-Test*), tingkat motivasi belajar siswa meningkat dengan skor rata-rata sebesar 120.36 (78.40%) dan termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian peningkatan tingkat motivasi diri siswa mencapai 38.33%. Untuk menguji hipotesis dilakukan analisis *statistic non parametric* dengan uji *Wilcoxon signed rank test* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $P\text{value} = 0,000$. Karena $P\text{value} < \alpha$ maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa *reward* berpengaruh terhadap motivasi diri peserta didik SMK Negeri 02 Bombana

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut: 1) Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada siswa SMK Negeri 02 Bombana agar kiranya dapat mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar. Selain tu dengan adanya penelitian ini para siswa dapat dengan jelas mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan aspek dan juga faktor-faktor penyebab pemberian *reward* dan motivasi, 2) Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini, semoga bermanfaat bagi pihak SMK Negeri 02 Bombana. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi baru bagi SMK Negeri02 Bombana itu sendiri untuk memperhatikan hal-hal yang terkait dengan peningkatan motivasi belajar seperti pemberian *reward* dan lain sebagainya, dan 3) Bagi pihak guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi para guru untuk bagaimana metode *reward* yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astrini, S. R. (2021). Penggunaan Modifikasi Perilaku Tipe Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(2), 104–110.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran* (Cet. 5). Jakarta: Rineka Cipta.
- Irawan, Lendy., Rosa Anggraeny., H. M.Z. Arifin. (2020). Hubungan Pemberian Penghargaan (Reward) Dengan Kinerja Pegawai Dinas Pariwisata Kota Samarinda. *eJournal Administrasi Negara, Vol. 8, No. 1*.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latipun. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Lisnawati. (2012). *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Rokan IV Koto Kecamatan Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran* (4th ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, L. A., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tema 9 Kayanya Negeriku Di Kelas IV SD Negeri Pungsari 1 Kecamatan Plupuh. *Educatif Journal of Education Research*, 3(4), 30–36. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i4.79>
- Oktapiani, M., Rahmawati, Y., & Choli, I. (2019). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.758>

Pribadi, R. A., Simanullang, M. R., & Karimah, S. N. (2021). Analisis Strategi Penguatan Disiplin Belajar Siswa SD Melalui Metode Reward dan Punishment. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 9564–9571.

Slameto. (2010). *Belajar & Dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Susanti, P. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Rewadr Bintang Pada Siswa Kelas II Sd Negeri 70 Palembang. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7565>

