

PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IVA

Qorina Maulidya Anggini^{1*}, Nureva¹, Rahayu Soraya¹

¹ Program Studi PGSD, STKIP Al Islam Tunas Bangsa
Jalan ZA Pagar Alam No. 41 Gedungmeneng, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail:

qorinamaulidyaanggini@stkipalitb.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IVA SD Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan peneliti ialah *ex-post facto*. Waktu yang digunakan untuk penelitian pada semester ganjil 2022-2023, di Sekolah Dasar Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur. Populasi terdiri dari kelas IVA dan IVB yang Keseluruhannya berjumlah 57 peserta didik. Pada penelitian ini di ambil sampel kelas IVA yang berjumlah 29 peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Adapun cara pengambilan sampel yang digunakan peneliti ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sinambela (2021:172) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu saja. Teknik ini berorientasi kepada pemilihan sampel dimana populasi dan tujuan yang spesifik dari penelitian. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana pada kolom Sig. didapatkan nilai sebesar 0.000. Ternyata setelah membandingkan nilai signifikansi dari hasil perhitungan ($0,000 < 0,05$) lebih kecil dari pada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar padapembelajaran matematika peserta didik kelas IVA di SD Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur.

Kata Kunci: pemberian *reward*, motivasi belajar, matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga peserta didik mengarah pada perubahan yang bermanfaat dalam kehidupan masyarakat. menurut Mulyasa (2012) pendidikan adalah suatu proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending proses*) sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus bertumbuh kembang nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam

terhadap pendidikan, maka dari itu pendidikan mulai dipandang secara filsafat yang merujuk kepada kejelasan atas landasan pendidikan itu sendiri.

Pendidikan itu sendiri sangatlah penting dikarenakan pendidikan itu termasuk suatu proses untuk setiap individu berkembang, didalam pendidikan terdapat sebuah pembelajaran yang dapat membuat individu semakin berkembang menjadi lebih baik. menurut Gagne dan Briggs (Lefudin, 2017:13) *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik

yang bersifat internal. Pembelajaran termasuk suatu proses yang membantu guru dan peserta didik berinteraksi, didalam pembelajaran terdapat suatu proses belajar, seperti yang dikatakan Hamalik (Susanto, 2013:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*).

Belajar merupakan suatu proses dalam mencari ilmu. Pentingnya belajar karena di dalam belajar ada perubahan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan lainnya. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah adalah matematika. Yus (2015:10) matematika merupakan ilmu tentang sesuatu yang memiliki pola keteraturan dan urutan yang logis, menemukan dan mengungkapkan keteraturan atau urutan ini dan kemudian memberi arti makna dari mengerjakan matematika. Konsep matematika abstrak merupakan sesuatu yang dianggap mudah bagi orang dewasa, namun dianggap sulit untuk dipahami oleh seorang anak (Qomario et al., 2020). Belajar matematika erat kaitannya dengan adanya motivasi belajar. Adanya motivasi belajar dapat membuat peserta didik semangat untuk mengikuti proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011:102) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dengan demikian motivasi belajar pada

pembelajaran matematika sangat penting.

Ketika seorang peserta didik berhasil menyelesaikan tugas, penting baginya untuk mendapatkan penghargaan atau *reward* atas pencapaiannya. Adanya penghargaan tersebut memberikan rasa percaya diri dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, penghargaan atau hadiah menjadi aspek penting untuk memotivasi kegiatan belajar peserta didik. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Shoimin (2014:157) bahwa *reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika peserta didik melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target.

Berdasarkan hasil prasurvey, peneliti dengan ibu Sriyanti S.Pd selaku wali kelas IVA SDN 1 Sribhawono Lampung Timur. Diketahui bahwa guru kelas IVA telah memberi sebuah *reward* melalui pujian, senyuman, tepuk tangan, dan lain sebagainya. Guru kelas sudah menguasai bahan ajar, menggunakan metode yang bervariasi seperti ceramah dan diskusi. Namun, ketika pembelajaran berlangsung ada peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Pada saat guru memberikan sebuah pertanyaan, peserta didik hanya memberikan sebuah senyuman dan ada juga yang memilih untuk diam saja. Ketika diberikan tugas untuk mengerjakan soal, peserta didik ada yang tidak mengerjakan tugasnya dengan kemampuan sendiri tetapi memilih untuk meniru pekerjaan peserta didik lain. Beberapa peserta didik tidak menunjukkan antusiasnya dalam

mengikuti proses belajar tersebut. Hal ini karena tidak ada motivasi yang membuat peserta didik semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan judul “ Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik kelas IVA”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan peneliti ialah *ex-post facto*. Waktu yang digunakan untuk penelitian pada semester ganjil 2022-2023, di Sekolah Dasar Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur. Populasi terdiri dari kelas IVA dan IVB yang Keseluruhannya berjumlah 57 peserta didik. Pada

penelitian ini di ambil sampel kelas IVA yang berjumlah 29 peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Adapun cara pengambilan sampel yang digunakan peneliti ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sinambela (2021:172) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu saja. Teknik ini berorientasi kepada pemilihan sampel dimana populasi dan tujuan yang spesifik dari penelitian. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Pada uji ini dilakukan perhitungan pada instrument pemberian *reward* (X) dan instrument motivasi belajar (Y), dan didapatkan hasil uji validitas terhadap pemberian *reward* sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Validitas Terhadap Pemberian *Reward*

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.477	0.367	Valid
2	0.605	0.367	Valid
3	0.480	0.367	Valid
4	0.545	0.367	Valid
5	0.656	0.367	Valid
6	0.844	0.367	Valid
7	0.466	0.367	Valid
8	0.726	0.367	Valid
9	0.485	0.367	Valid
10	0.466	0.367	Valid
11	0.502	0.367	Valid
12	0.625	0.367	Valid
13	0.605	0.367	Valid
14	0.634	0.367	Valid
15	0.525	0.367	Valid
16	0.458	0.367	Valid

No soal	R hitung	R tabel	Keterangan
17	0.480	0.367	Valid
18	0.555	0.367	Valid
19	0.614	0.367	Valid
20	0.477	0.367	Valid

Berdasarkan data uji validitas yang dilakukan pada pemberian *reward* di atas, diketahui dari 20 soal yang digunakan tidak ada soal yang tidak

valid. Selanjutnya, uji validitas angket motivasi belajar pada pembelajaran matematika dan hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika

No soal	R hitung	R table	Keterangan
1	0.895	0.367	Valid
2	0.402	0.367	Valid
3	0.631	0.367	Valid
4	0.861	0.367	Valid
5	0.895	0.367	Valid
6	0.895	0.367	Valid
7	0.895	0.367	Valid
8	0.861	0.367	Valid
9	0.895	0.367	Valid
10	0.861	0.367	Valid
11	0.895	0.367	Valid
12	0.861	0.367	Valid
13	0.861	0.367	Valid
14	0.861	0.367	Valid
15	0,634	0.367	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dari 15 item pertanyaan dinyatakan valid semua, sehingga item tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan uji validitas dan soal dinyatakan valid kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas

menggunakan reliabilitas Cronbach's Alpha, berikut analisis hasil uji coba instrument kelas IV SDN 1 Sribhawono yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 22 for Windows*. Hasil uji reliabilitas pemberian *reward* sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Pemberian *Reward*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.951	20

Berdasarkan analisis uji reliabilitas, diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,951. Setelah dihitung, kemudian dikonsultasikan dengan tabel koefisien reliabilitas. Dilihat dari tabel diatas tingkat koefisien reliabilitas

berada pada interval 0,800-1,000 yang memiliki hubungan yang sangat tinggi. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas motivasi belajar pada pembelajaran matematika sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.773	15

Berdasarkan analisis uji reliabilitas, diketahui nilai reliabilitas sebesar 0,773 Berdasarkan nilai yang ditemukan oleh Sugiyono (2017:231) dengan nilai 0,600 – 0,800 dikategorikan tinggi pada pada uji reliabilitas soal.

Data variabel pemberian reward diperoleh dari angket yang berisi 20 pernyataan. Hasil uji validitas angket tersebut diperoleh 20 pertanyaan valid. Hasil penelitian peserta didik tentang pemberian reward, dapat dijelaskan bahwa dari 29 responden diperoleh skor tertinggi 79 adalah dan skor terendah adalah 50. Data variabel motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik diperoleh dari angket yang berisi 15 pernyataan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik, dapat dijelaskan bahwa dari 29 responden skor tertinggi adalah 70 dan skor terendah adalah 35.

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal. Dalam uji normalitas, penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov.

Tabel 5. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.25574145
Most Extreme Differences	Absolute	.135
	Positive	.135
	Negative	-.089
Test Statistic		.135
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa uji Kolmogorov smirnov untuk data ini berdistribusi normal. Dengan nilai uji Kolmogorov smirnov didapatkan nilai $0.200 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa kedua data yang sudah dilakukan perhitungan dikatakan berdistribusi normal.

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya uji linearitas. Uji linearitas untuk mengetahui apakah variabel bebas X linear dengan variabel terikat Y. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Linearitas
ANOVA Table

			Sig.
Motivasi Belajar * pemberian reward	Between Groups	(Combined)	.142
		Linearity	.402
		Deviation from Linearity	.129
	Within Groups		
	Total		

Berdasarkan uji yang sudah dilakukan dengan SPSS didapatkan perhitungan bahwa keduanya memiliki pengaruh dengan nilai signifikansi adalah $0,129 > 0,05$ maka berdasarkan pengambilan keputusan data tersebut linear.

Untuk menguji hipotesis penelitian ini, dari data statistik yang akan dianalisis nilai dari penyebaran angket tentang pemberian reward dan

motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan dari hasil angket yang kemudian telah diberi skor pada jawaban setiap item, maka selanjutnya dengan menggunakan rumus koefisien regresi sederhana yaitu:

Tabel 7. Coefficients

	Unstandard ized		Standardi zed		
	Coefficie B	Std. Error	Coefficien Beta		
1 (Constant)	46.68 7	2.07 5		5.84 6	.00 0
Pemberian reward	.25	.05	.423	6.56	.00

Dari tabel diatas dilihat taraf signifikansi sebesar 0.000 yang mana

Berdasarkan ketentuan dari *p-value*. karena signifikansi $0.000 < 0.05$ maka

Ho ditolak, yang berarti H_a diterima. Berarti memiliki arti koefisien regresi constant signifikan.

Pada tabel output di atas, diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi. Dalam penelitian ini, digunakan persamaan regresi sederhana berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

X = Pemberian reward

Y = Motivasi belajar pada pembelajaran matematika

Dari tabel *output* hasil persamaan regresi linier sederhana coefficients didapatkan persamaan regresi berikut:

$$Y = 46,687 + 0,253 X$$

Perubahan di atas merupakan pertambahan bila b bertanda positif dan penurunan bila b bertanda negatif. Dari koefisien-koefisien persamaan regresi linier sederhana di atas, diketahui konstan sebesar 46,687 menunjukkan bahwa jika variabel pemberian *reward* bernilai nol atau tetap maka akan meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik sebesar 46,687%. Variabel pemberian *reward* 0,253 menunjukkan bahwa jika variabel pemberian *reward* meningkat 1 satuan maka akan meningkat motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik sebesar 0,253 satuan atau sebesar 25,3%.

Selain menggambarkan persamaan regresi output ini juga menampilkan uji signifikansi dengan uji t yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel X (pemberian *reward*) terhadap variabel Y (motivasi belajar). Dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 46% dan

selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan penulis di dalam skripsi ini.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana pada kolom Sig. didapatkan nilai sebesar 0.000. Ternyata setelah membandingkan nilai signifikansi dari hasil perhitungan ($0,000 < 0,05$) lebih kecil dari pada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IVA di SD Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur. Penerapan pemberian *reward* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat menerapkan pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana pada kolom Sig. didapatkan nilai sebesar 0.000. Ternyata setelah membandingkan nilai signifikansi dari hasil perhitungan ($0,000 < 0,05$) lebih kecil dari pada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IVA di SD Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur.

DAFTAR PUSTAKA

Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTOMO.

- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Qomario, Q., Tohir, A., & Mashari, A. (2020). The effect of realistic mathematical approaches towards the students' math learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 78–85.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. *Jurnal Khazanah Akademia* Vol 2, No 1, 2018.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz. Media.
- Sinambela. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Teoritik & Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 2 no1 2016.
- Yus, Anita. (2015). *Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini* (Medan: PGPaud FIP UNIMED).