

# **Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

## *The Effect of Gift Giving Against Student Learning Motivation*

**Meriyani**

Sekolah Tinggi Teologi Duta Panisal  
Jl. Cempaka 48, Gebang 68117, Jawa Timur  
Telepon (0331) 426535  
[merrydehora97@gmail.com](mailto:merrydehora97@gmail.com)

---

### **ABSTRACT**

Less effective teaching and learning activities are caused by low student motivation. The purpose of this study was to determine the effect of rewarding on students' learning motivation. The research method used is quantitative method with one shot-case study design. The study population in class VII, VIII, IX number of each class 10 people. Data collection techniques using questionnaires and documentation. Data analysis techniques using descriptive data, normality test and simple linear regression test. Based on the results of calculations using the SPSS 16.0 reward variable has a Significance value of 0,000. The results obtained significance value of  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that "The Effect of Rewarding on Student Learning Motivation"

**Keywords:** Giving reward, motivation, study

### **ABSTRAK**

Kegiatan belajar mengajar kurang efektif, diakibatkan motivasi belajar peserta didik yang rendah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dengan desain one shot-case study. Populasi penelitian di kelas VII, VIII, IX jumlah masing-masing kelas 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif data, uji normalitas dan uji regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 16.0 variabel pemberian reward memiliki nilai Signifikasi sebesar 0.000. Hasil penelitian diperoleh nilai signifikasi sebesar  $0.000 < 0.05$  maka Dapat disimpulkan bahwa "Adanya Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik".

**Kata kunci:** Pemberian reward, motivasi, belajar

### **PENDAHULUAN**

Manusia merupakan makhluk yang diciptakan oleh Tuhan secara istimewa yang memiliki akal budi dan pikiran. Banyak hal yang dapat manusia lakukan dengan pikirannya untuk membuat sesuatu yang baru, salah satunya pengetahuan tentang teknologi dan informasi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi kini sudah berkembang sangat pesat, hal ini menyebabkan terbentuknya masyarakat dunia yang saling bergantung pada kehidupan politik, ekonomi dan kebudayaan yang mengglobal sehingga memerlukan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, manusia berkualitas tersebut dapat di bentuk melalui pendidikan<sup>1</sup>. Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan zaman yang semakin maju. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan<sup>2</sup>. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>3</sup>. Artinya pendidikan tersebut dapat menentukan maju mundurnya, (keberhasilan/kegagalan) suatu bangsa serta membentuk penerus bangsa yang berkualitas dan peserta didik juga dapat mengembangkan setiap kemampuan dan keterampilan yang dimiliki melalui pendidikan yang ditempuh. Oleh sebab itu, sangat penting bagi orangtua untuk memberi pendidikan kepada anak-anaknya melalui lembaga pendidikan.

Dalam pendidikan sering terjadi permasalahan terutama peserta didik yang kurang memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas. Faktor yang mempengaruhi peserta didik bertingkah tidak sesuai dengan harapan seorang guru. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh harapan guru. Guru seringkali memiliki harapan lebih positif untuk murid berkemampuan tinggi ketimbang siswa yang berkemampuan rendah<sup>4</sup>. Artinya guru lebih mementingkan siswa yang pintar daripada yang kurang pintar, sehingga siswa yang kurang pintar tersebut memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Dari salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, ada faktor lain yang menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik.

Sebagai seorang pendidik harus bijak menghadapi masalah- masalah yang terjadi, apapun tindakan seorang guru akan berpengaruh bagi peserta didiknya. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya cara yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik yaitu dengan memberikan reward.

---

<sup>1</sup>Wahab Rohmat, *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), p. 10.

<sup>2</sup>Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), p. 1.

<sup>3</sup>*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2003), p. 3.

<sup>4</sup>Santrock John. W, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), p. 530.

Istilah kata “reward” berasal dari bahasa Inggris yang artinya ganjaran atau hadiah<sup>5</sup>. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia reward merupakan pemberian, karena memenangkan suatu perlombaan-pemberian, kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan, tanda kenang-kenangan tentang perpisahan cedera mata<sup>6</sup>. Menurut Wisnu Aditya Kurniawan, Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Reward merupakan salah satu alat untuk peningkatann motivasi anak. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan baik secara berulang-ulang<sup>7</sup>. Reward atau gajaran ini biasa diberikan ketika siswa telah berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik<sup>8</sup>.

Reward merupakan salah satu metode atau teknik yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan metode ini peserta didik terdorong untuk melakukan usaha yang lebih guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Ada beberapa macam bentuk reward yang dapat di gunakan oleh seorang pendidik yaitu pujian, penghormatan, hadiah dan tanda penghargaan. Dengan adanya macam bentuk reward, seorang pendidik dapat menerapkannya di dalam proses belajar mengajar. Namun, ada hal yang perlu seorang pendidik perhatikan dalam memberikan reward. *Pertama*, pendidik harus mengenal seluruh peserta didiknya dengan baik. *Kedua*, pemberian reward harus diberikan secara obyektif. *Ketiga*, pemberian reward tidak perlu dilakukan terlalu sering. *Keempat*, pemberian reward tidak perlu dilakukan secara berlebihan. Dengan memperhatikan hal tersebut, proses pembelajaran akan lebih efektif dan motivasi belajar peserta didik meningkat sehingga peserta didik dapat mencapai prestasi yang baik. Selain itu, peserta didik menjadi lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran.

## METODE

Jenis dalam penelitian menggunakan one shot-case study karena dalam penelitian untuk memberi perlakuan dan membuktikan pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar peserta didik. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Dimana variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi. Pemberian reward termasuk variabel independen dan motivasi belajar variabel dependen. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII, VIII dan IX yang berjumlah 30 orang. Data perlu diperoleh dengan melakukan teknik pengumpulan data. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan<sup>9</sup>. Terdapat hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu: kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data<sup>10</sup>. Teknik pengumpulan data ini menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner dalam penelitian menggunakan pertanyaan

---

<sup>5</sup>John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996), p. 485.

<sup>6</sup>Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), p. 333.

<sup>7</sup>Wisnu Aditya Kurniawan, *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), p. 35.

<sup>8</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Alih Bahasa Meitasari Tjandrasa, Dalam Child Development* (Jakarta: Erlangga, 2004), p. 86.

<sup>9</sup>Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010), p. 57.

<sup>10</sup>Sugiyono, p. 187.

tertutup, yaitu dalam bentuk pertanyaan yang disertai jawaban dan responden dapat memilih salah satu dari jawaban yang sudah ada.

Dalam pengujian instrumen, ada 2 langkah yang dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen tersebut yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Dimana instrumen dinyatakan valid jika nilai signifikasinya lebih dari 0.2 dan instrumen dinyatakan reliabel jika nilai lebih besar dari 0.6-0.8.

Metode yang digunakan dalam analisis data yaitu regresi linier sederhana. Dalam menganalisis, data yang telah dikumpulkan dapat di uji normalitasnya menggunakan program SPSS versi 16.0. Melalui uji normalitasnya tersebut, terdistribusi normal atau memiliki kurva normal. Sugiyono menyatakan bahwa data variabel untuk sampel penelitian dinyatakan terdistribusi normal apabila memiliki signifikansi lebih dari 0,05. Sebaliknya apabila hasil pengujian lebih kecil 0,05 maka sampel data variabel penelitian tersebut tidak terdistribusi normal<sup>11</sup>. Setelah data diuji normalitasnya, kemudian uji hipotesis perlu dilakukan untuk mendapatkan hasil data yang sesungguhnya melalui program SPSS versi 16.0.

## HASIL

Dalam penelitian hasil uji instrumen berdasarkan uji validitas dan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut;

**Tabel.1. Hasil Uji Validitas Angket Pemberian Reward**

item pernyataan	Corrected Item-Total Correlation
VAR00001	.523
VAR00002	.534
VAR00003	.283
VAR00004	.441
VAR00005	.486
VAR00006	.544
VAR00007	.458
VAR00008	.494
VAR00009	.556
VAR00010	.572
VAR00011	.411
VAR00012	.518
VAR00013	.247
VAR00014	.503
VAR00015	.225
VAR00016	.339
VAR00017	.374
VAR00018	.146
VAR00019	.347
VAR00020	.315
VAR00021	.484
VAR00022	.470
VAR00023	.330
VAR00024	.533
VAR00025	.544

<sup>11</sup>(Sugiyono, 2010), 65-68

Berdasarkan Tabel. 1, diperoleh data dari 25 item pernyataan pada angket variabel X yaitu pemberian reward, ada item yang tidak valid yaitu item 18. Jadi, item yang dinyatakan valid berjumlah 24 item pernyataan.

**Tabel.2. Hasil Validitas angket motivasi belajar**

item Pernyataan	Corrected Item-Total Correlation
VAR00001	.553
VAR00002	.584
VAR00003	.438
VAR00004	.472
VAR00005	.423
VAR00006	.656
VAR00007	.640
VAR00008	.558
VAR00009	.413
VAR00010	.617
VAR00011	.472
VAR00012	.403
VAR00013	.054
VAR00014	.128
VAR00015	.206
VAR00016	.257
VAR00017	.098
VAR00018	.335
VAR00019	.206
VAR00020	.055
VAR00021	.387
VAR00022	.303
VAR00023	-.044
VAR00024	.640
VAR00025	.519

Berdasarkan Tabel. 2, diperoleh data dari 25 item pernyataan pada angket variabel Y yaitu Motivasi Belajar. Ada 5 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid yaitu item 13, 14, 17, 20, 23. Jadi, item yang dinyatakan valid berjumlah 20 item pernyataan.

**Tabel.3. Uji Reliabilitas Variabel X yaitu Pemberian Reward**

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	25

Dari tabel output diketahui ada item sebanyak 25 item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.865. karena nilai Cronbach's Alpha  $0.865 > 0.6-0.8$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan angket variabel X (Reward) adalah reliabel atau konsisten.

**Tabel.4. Uji Reliabilitas Variabel Y yaitu Motivasi Belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	25

Dari tabel. 4, diketahui ada item sebanyak 25 item dengan nilai Cronbach's Alph sebesar 0.834. karena nilai Cronbach's Alph  $0.834 > 0.6-0.8$ , makasebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam ujia reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan angket variabel Y (Motivasi Belajar) adalah reliabel atau konsisten.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik One Sample Kolmodorov-Smirnov Test. Jika nilai signifikasi yang dihasilkan  $> 0.05$  maka data dikatakanberdistribusi normal.

**Tabel. 5. Hasil Data Varibael X dan Y Berdistribusi Normal**

One-Sample KolmogorovSmirnov Test		Reward	Motivasi
N		30	30
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	91.2333	83.2667
	Std. Deviation	1.54935E1	1.44984E1
Most Extreme Differences	Absolute	.115	.071
	Positive	.104	.071
	Negative	-.115	-.062
Kolmogorov-Smirnov Z		.629	.388
Asymp. Sig. (2-tailed)		.823	.998

Bersadarkan tabel. 5, Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikasinya Asymp.sig (2-tailed) sebesar 0.823 (Reward) dan 0.998 (Motivasi) lebih besar dari 0.05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji normalitas kolmogorov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data variabel X(Reward) dan Y (Motivasi) berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.425	9.407		1.427	.165
	Reward	.766	.102	.818	7.527	.000

Berdasarkan tabel. 6, menunjukkan bahwa pemberian reward berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal itu, dapat dilihat dari baris ketiga kolom keenam dengan nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan data menunjukkan bahwa pemberian reward memberi pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini, dibuktikan setelah mengetahui nilai signifikansi sebesar 0.000 yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. artinya pemberian reward dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya pemberian reward ini peserta didik lebih memiliki tantangan untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini karena reward memiliki cakupan diantaranya; hadiah, pujian, tanda penghargaan dan penghormatan. Seorang guru dapat memberikan reward ketika peserta didik sudah melaksanakan setiap usaha yang telah dikerjakan seperti menjawab pertanyaan dengan benar, membantu teman yang kesulitan dalam belajar, mendapatkan juara dikelas, dan menjelaskan materi dengan baik. Penelitian ini sejalan dengan Ni Kadek Sujiantari (2016) yang menyatakan bahwa reward memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran<sup>12</sup>. Jadi, reward secara teoritik dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dengan pemberian reward ini, sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam perubahan lingkungan baik internal maupun eksternal. Reward akan berdampak baik pada peserta didik dalam meningkatkan semangat dan motivasi dalam melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa kategori pemberian reward terhadap motivasi belajar ini termasuk dalam kategori yang bernilai positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yang telah di uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS 16.0. Dengan hasil nilai Signifikansi sebesar 0.000, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka "pemberian reward berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, Pemberian Reward terhadap motivasi belajar peserta didik dapat diterapkan.

<sup>12</sup>Ni Kadek Sujiantari, 'PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS', *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, 7 (2016), 7.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009)
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Alih Bahasa Meitasari Tjandrasa, Dalam Child Development* (Jakarta: Erlangga, 2004)
- Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001)
- John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996)
- Santrock John. W, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008)
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010)
- Sujiantari, Ni Kadek, 'PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS', *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, 7 (2016), 7
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2003)
- Wahab Rohmat, *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2005)
- Wisnu Aditya Kurniawan, *Budaya Tertib Siswa Di Sekolah* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018)