

**STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI PEMBERIAN *REWARD* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SDN 01 MENTAWA
TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

Kurniatika *

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Email: kurniatikatika@gmail.com

Oskar Hutagaluh

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Email: oskarhutagaluh@gmail.com

Bayu

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Email: bayuarieass@gmail.com

Abstract

This thesis discusses Learning Strategies Through the Provision of Rewards to Increase the Learning Motivation of Grade III Students of SDN 01 Mentawa for the 2023-2024 Academic Year. This research has two objectives, namely: 1) Implementation of reward strategies to increase student learning motivation. 2) Impact of student learning motivation or rewarding. This study uses a qualitative approach and a type of phenomenological research. Data collection techniques use interviews, observations, and documentation. Data analysis techniques use data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The technique of checking the validity of the data uses source triangulation and membercheck. The results of the study show that: 1. The implementation carried out by grade III teachers in giving rewards is the first by preparing the lesson plan before teaching, the second is by looking at the situation and condition of the students in the classroom, whether they are ready to learn, the third provides an explanation of the material, the fourth gives questions to students when explaining, and the last one gives rewards both verbal and non-verbal. 2. The impact of the learning motivation of grade III students of SDN 01 Mentawa on the provision of rewards is showing a positive impact on learning motivation, student participation or activeness in learning and student enthusiasm. The form of reward used, both verbal (praise, applause) and non-verbal (rewards), can increase students' activeness in learning so that students feel enthusiastic and motivated to study diligently

Keywords: *Learning Strategies, Rewarding, Learning Motivation*

Abstrak

Skripsi ini membahas tentang Strategi Pembelajaran Melalui Pemberian *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Mentawa Tahun Pelajaran 2023-2024. Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu: 1) Pelaksanaan strategi pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. 2) Dampak motivasi belajar siswa atau pemberian *reward*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan *membercheck*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Pelaksanaan yang dilakukan

oleh guru kelas III dalam pemberian *reward* yaitu yang pertama dengan cara mempersiapkan RPP sebelum mengajar, yang kedua melihat situasi dan kondisi peserta didik di dalam kelas, apakah sudah siap untuk belajar, yang ketiga memberikan penjelasan materi, yang keempat memberikan pertanyaan kepada siswa saat menjelaskan, dan yang terakhir memberikan *reward* baik verbal maupun non verbal.

2. Dampak motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa atas pemberian *reward* yaitu menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi atau keaktifan siswa dalam belajar dan antusiasme siswa. Bentuk *reward* yang digunakan, baik verbal (pujian, tepuk tangan) maupun non verbal (hadiah), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga peserta didik merasa semangat dan terpacu untuk belajar dengan tekun

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Pemberian *Reward*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembentukan kepribadian anak-anak yang didasarkan pada nilai-nilai yang menjadi falsafah para pendidik yang telah diakui benar. Adler menyatakan (dalam Alfren Khairi) bahwa pendidikan adalah kumpulan usaha yang bertujuan untuk mendidik, membiasakan, dan membantu orang lain mengembangkan kebiasaan yang baik. (Alfen Khairi: 2020, 18).

Manusia tidak akan lepas dari pendidikan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan pada dasarnya adalah interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, siswa dan lingkungan, serta siswa dan orang tua. Tujuan dari pendidikan adalah agar siswa dapat menyelesaikan masalah yang akan mereka hadapi di dunia nyata. Diharapkan bahwa siswa akan memperoleh pengetahuan, perspektif, dan keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan. Pendidikan bertujuan untuk membantu siswa memaksimalkan potensi mereka. Setiap siswa memiliki potensi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, sekolah memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk mengembangkan potensi mereka melalui pendidikan yang mereka terima, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, serta sarana pengembangan diri lainnya. (Erni Dwi Marta: 2016, 2)

Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 2 yang berbunyi: Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 2 tentang Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses mempersiapkan siswa untuk masa depan yang bertanggung jawab. Subjek dipersiapkan untuk menjadi individu yang berani melakukan sesuatu dan juga berani mengambil tanggung jawab atas tindakan mereka. Ini dilakukan dengan tujuan memenuhi persyaratan pendidikan dan meningkatkan kualitas Pendidikan. (Sudarwan Denim: 2010, 4)

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan sekolah. Sekolah memiliki sumber daya manusia yaitu seorang guru yang mengajarkan materi tentang pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Seorang guru untuk mengajarkan pembelajaran harus menggunakan strategi yang tepat dalam kelas. Guru dalam memilih strategi pembelajaran juga harus mempertimbangkan indikator dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik dan media pembelajaran. (Djamarah: 7-8) Strategi pembelajaran adalah suatu rencana untuk mewujudkan proses belajar mengajar. (Oemar Hamalik: 2017, 162) Strategi pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa pada proses

pembelajaran. Bagi guru, strategi pembelajaran dijadikan sebagai pedoman dan acuan dalam bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat memahami isi pembelajaran, karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran. Seorang guru tanpa disadari atau tidak, harus memilih strategi tertentu agar pelaksanaan proses pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar dan hasilnya optimal. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi proses pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang dan tepat, agar hasil belajar siswa terus meningkat dengan baik.

Setiap anak tentu saja mempunyai potensi yang ada dalam dirinya. Potensi siswa tersebut dikembangkan melalui kegiatan akademik dan kegiatan non akademik. Dalam mengembangkan potensi dalam diri siswa, dibutuhkan motivasi dalam diri siswa. Motivasi tersebut berfungsi sebagai pendorong suatu perbuatan, sebagai pengarah dan juga sebagai penggerak siswa dalam belajar. siswa akan sulit mencapai prestasi yang maksimal apabila tidak memiliki motivasi yang tinggi. Selain itu, guru juga harus berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara memberi angka, pujian, hadiah, kerja kelompok, persaingan, tujuan dan *level of inspiration*, sarkasme, penilaian, karya wisata, film pendidikan, dan belajar melalui radio. Berdasarkan pendapat tersebut, salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi siswa adalah dengan memberikan pujian dan hadiah. (Kompri: 2015, 290)

Ngalim Purwanto menganggap ganjaran sebagai salah satu alat pendidikan. Oleh karena itu, tujuan dari memberikan penghargaan adalah untuk mengajar anak-anak agar mereka merasa senang karena pekerjaan atau tindakan mereka mendapat penghargaan. Anak biasanya akan mengetahui bahwa tindakannya yang baik menghasilkan ganjaran. (Ngalim Purwanto: 2014, 182) Penghargaan atau *reward* adalah cara untuk mengapresiasi orang yang melakukan kebaikan. Prinsipnya adalah untuk membangkitkan semangat anak-anak yang telah melakukan sesuatu karena secara naluri setiap orang yang berbuat baik selalu ingin dihargai, dan ini adalah bagian dari psikologi manusia.

Pemberian hadiah atau penghargaan terhadap perilaku belajar seseorang banyak terbukti telah memberikan pengaruh yang penting terhadap motivasi belajar seseorang. (Esa Nur Wahyuni: 2009, 6) Siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik maka akan mendapatkan *reward* sebagai penghargaan dari guru yang mempunyai tujuan untuk mendorong siswa dalam belajar. Dengan demikian maka tantangan seorang guru adalah menumbuhkan motivasi belajar siswanya. Pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menerapkan strategi belajar mengajar yang lebih inovatif melalui *reward* untuk menarik minat dan membangkitkan motivasi siswa dalam proses belajar. Berhasil atau tidaknya suatu pengajaran juga sangat ditentukan oleh usaha guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. (Sunhaji: 2009, 19)

Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan atau penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan tindakan atau perilaku belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu, seperti yang dijelaskan di atas. Salah satu cara pendidik dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan penghargaan kepada siswa mereka. Menurut Ni Kadek Sujianti, penghargaan ini secara teoritik berdampak pada motivasi belajar siswa. Penghargaan ini dapat berupa pujian, tepukan, senyum, kata-kata manis, dan hadiah.

Berdasarkan hasil *pra survey* yang peneliti lakukan hari Kamis, tanggal 14 September 2023 pukul 09.20 WIB, di SDN 01 Mentawa Kecamatan Sambas Kabupaten Sambas, peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu masalah yang dihadapi pada peserta didik bahwa di sekolah tersebut masih banyak

siswa kurang konsentrasi dalam memahami materi, siswa bermain bersama temannya, dan siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu diperlukan peran guru dalam membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi "Strategi Pembelajaran Melalui Pemberian *Reward* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Mentawa." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang pentingnya pemberian *reward* dalam proses pembelajaran dan bagaimana hal ini mempengaruhi strategi pembelajaran terhadap calon guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian. Jenis penelitian yang diterapkan adalah fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami arti dari pengalaman yang dialami oleh subjek terkait fenomena tertentu (Adnan Mahdi & Mujahidin: 2014, 131). Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, dengan melakukan observasi langsung di lapangan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai strategi pembelajaran melalui pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Mentawa Kabupaten Sambas yang berlokasi di Jalan Ahmad Sood, Desa Tanjung Mekar, Kecamatan Sambas, Kabupaten Sambas. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru wali kelas III A dan 2 orang siswa kelas III A. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di tempat yang sama, serta pertimbangan praktis seperti kedekatan lokasi sekolah dengan tempat tinggal peneliti, yang memudahkan dalam pengumpulan data dan efisiensi waktu (Sandu Siyoto & Ali Sodik: 2015, 67).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup strategi pembelajaran melalui pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa tahun pelajaran 2023-2024. Data tersebut diperoleh dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berupa wawancara langsung dengan siswa kelas III A, guru wali kelas III A dan kepala sekolah. (Sandu Siyoto & Ali Sodik: 2015, 68). Sementara itu, sumber data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen seperti profil sekolah, data guru dan siswa, serta literatur yang relevan dengan topik penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada peneliti dalam menggali informasi yang lebih mendalam dari responden. Selain itu, observasi dan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk mengumpulkan data yang mendukung hasil wawancara.

Setelah data terkumpul, analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif menurut Milles dan Huberman. Proses ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk ringkasan yang terstruktur, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan berdasarkan perbandingan antara teori dan fakta yang ditemukan di lapangan. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dan member check. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data yang berbeda, seperti wawancara dan dokumentasi. Sementara itu, member check dilakukan dengan mengecek kembali data yang diperoleh kepada responden untuk memastikan kesesuaiannya. Dengan menggunakan kedua teknik ini, peneliti berupaya meningkatkan kredibilitas dan validitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan strategi pembelajaran melalui pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa.

Pemberian *reward* atau penghargaan kepada siswa dapat menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Reward* dapat membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk belajar. *Reward* dapat mengasosiasikan perbuatan baik dengan perasaan bahagia, sehingga siswa akan melakukan perbuatan baik secara berulang-ulang. *Reward* dapat meningkatkan perhatian, antusias, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Reward* dapat memberikan pengaruh baik pada kemampuan komunikasi matematis siswa. Beberapa bentuk *reward* yang dapat diberikan kepada siswa yaitu berupa piagam penghargaan, Bintang prestasi, penguatan verbal dan lain sebagainya. Selain pemberian *reward*, ada beberapa cara lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memilih metode belajar yang tepat, memanfaatkan media pembelajaran, meningkatkan kualitas guru, mengevaluasi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat jadwal belajar yang terstruktur tetapi fleksibel, menyediakan berbagai lingkungan belajar, dan menciptakan persaingan dan kerja sama.

Pelaksanaan strategi pembelajaran melalui pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa Tahun Pelajaran 2023-2024 yaitu yang pertama dengan cara mempersiapkan RPP sebelum mengajar, yang kedua melihat situasi dan kondisi peserta didik di dalam kelas apakah sudah siap untuk belajar, yang ketiga memberikan penjelasan materi, yang keempat memberikan pertanyaan kepada siswa saat menjelaskan, dan yang terakhir memberikan *reward*. *Reward* yang diberikan berupa perhatian dan pujian, perhatian dilakukan guru melalui tindakan seperti merangkul siswa, memberikan tepuk tangan, mengacungkan jempol. Sedangkan pujian dilakukan guru dengan kata-kata seperti “ya bagus” dan “pandai sekali.”

Kemudian memberikan penghormatan dalam bentuk nilai yang tinggi kepada siswa yang berhasil dengan baik, tetapi juga menghargai tugas siswa yang masih kurang sempurna dengan memberikan nilai yang cukup, mempersilahkan siswa istirahat lebih awal kepada siswa yang menjawab dengan tepat, dan yang terakhir yaitu memberikan hadiah-hadiah sederhana seperti permen, stiker dan juga alat tulis. Guru memberikan *reward* pada saat siswa kurang semangat dalam belajar karena tujuan dari *reward* adalah menumbuhkan semangat dan juga motivasi belajar siswa.

Dampak motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa atas pemberian *reward* Tahun Pelajaran 2023-2024.

Untuk memberikan motivasi yang tepat, *reward* dan *punishment* harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik. *Reward* dan *punishment* juga harus memiliki karakteristik yang mendidik. Pemberian *reward* atau penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dampak positif yang dapat dirasakan siswa ketika diberi *reward* adalah dapat menarik minat siswa, meningkatkan semangat, menumbuhkan kebiasaan belajar yang baik, menciptakan lingkungan belajar yang positif, meningkatkan keterampilan siswa, memperkuat hubungan antara guru dan siswa dan mengurangi rasa malas. Namun, pemberian *reward* yang berlebihan dapat membuat siswa merasa sombong. Selain itu, pemberian *reward* yang tidak tepat dan efisien juga dapat membuat siswa jenuh dan tidak merespons dengan baik.

Pemberian *reward* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Ketika mereka tau bahwa ada imbalan untuk usaha mereka cenderung lebih terlibat. Siswa yang mendapatkan *reward* cenderung berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan. Mereka merasa termotivasi untuk melakukan yang terbaik agar dapat menerima penghargaan. Pemberian *reward* seperti pujian atau penghargaan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika mereka diakui atas usaha dan prestasi mereka merasa lebih yakin untuk menghadapi tantangan. *Reward* dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan dan penghargaan, siswa mungkin akan lebih tertarik untuk belajar. Pemberian *reward* dapat menciptakan suasana belajar yang positif. Siswa akan merasa dihargai dan didorong untuk saling mendukung yang dapat memperkuat hubungan antar siswa. Dengan konsistensi dalam pemberian *reward* siswa dapat mengembangkan kebiasaan baik, seperti disiplin dan kerja keras. Mereka belajar bahwa usaha dan perilaku positif akan mendapatkan pengakuan. *Reward* dapat mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam belajar. Mereka akan lebih berani menjelajahi materi baru dan berusaha untuk memenuhi kriteria *reward*.

Lingkungan yang mendukung dengan adanya *reward* dapat mengurangi tekanan yang dirasakan siswa. Mereka lebih fokus pada proses belajar daripada hanya pada hasil akhir. Pemberian *reward* dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pemberian *reward* kepada peserta didik itu dapat membuat atau meningkatkan motivasi siswa menjadi semakin ingin belajar untuk mengetahui setiap hari apa itu sebenarnya pembelajaran yang bermakna, kemudian siswa menjadi aktif dan antusias dalam memahami pembelajaran. Dampak motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa atas dari pemberian *reward* tahun pelajaran 2023-2024 yaitu bahwa dengan adanya pemberian *reward* memberikan dampak yang positif dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, partisipasi atau keaktifan siswa dalam belajar dan antusiasme siswa. Bentuk *reward* yang digunakan, baik verbal (pujian, tepuk tangan) maupun non verbal (hadiah), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga peserta didik merasa semangat dan terpacu untuk belajar dengan tekun.

ANALISIS/DISKUSI

Strategi pembelajaran adalah upaya atau cara yang dilakukan seorang guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian *reward*. Pemberian *reward* adalah pemberian hadiah atau penghargaan baik verbal maupun non verbal kepada anak yang berani tampil ke depan, tidak malu saat mengajukan atau menjawab pertanyaan, berhasil melakukan suatu pekerjaan. Dengan tujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul pada diri seorang individu secara sadar atau tidak sadar untuk memberikan arah kepada anak didik, karena dengan adanya dorongan tersebut siswa dapat melakukan kegiatan belajar, disinilah peran guru dibutuhkan guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori Skinner menyatakan, tingkah laku terbentuk dari konsekuensi yang ditimbulkan oleh tingkah laku itu sendiri, sedangkan tingkah laku merupakan hubungan antara stimulus dan respons. Dalam proses belajar *reward* menjadi faktor terpenting dalam teori ini, karena perangsang itu memperkuat respons yang telah dilakukan. Misalnya, sistem hadiah pada anak yang telah melakukan hasil yang baik, sehingga anak menjadi lebih giat belajar. Namun disisi lain, kebiasaan mendapat hadiah akan mengubah perilaku anak, ia selalu menunggu hadiah, kalau tidak ada hadiah tidak mau belajar. Hal ini akan menjadi kebiasaan sampai dewasa, sedangkan keberhasilan belajar merupakan kepentingannya sendiri guna masa depan yang baik. (Djaali Haji: 2008, 89)

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan di sekolah. Jadi pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran. Roy R. Lefrancois menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. (M. Saekhan Munchit: 2008, 109) Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar seorang guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran salah satunya RPP. Tahap persiapan sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran karena tahap persiapan merupakan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan strategi pembelajaran melalui pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III yaitu yang pertama dengan cara mempersiapkan RPP sebelum mengajar, yang kedua melihat situasi dan kondisi peserta didik di dalam kelas apakah sudah siap untuk belajar, yang ketiga memberikan penjelasan materi, yang keempat memberikan pertanyaan kepada siswa saat menjelaskan, dan yang terakhir memberikan *reward*. *Reward* yang diberikan berupa perhatian dan pujian, perhatian dilakukan guru melalui tindakan seperti merangkul siswa, memberikan tepuk tangan, mengacungkan jempol. Sedangkan pujian dilakukan guru dengan kata-kata seperti “ya bagus” dan “pandai sekali.” Kemudian memberikan penghormatan dalam bentuk nilai yang tinggi kepada siswa yang berhasil dengan baik, tetapi juga menghargai tugas siswa yang masih kurang sempurna dengan memberikan nilai yang cukup, mempersilahkan siswa istirahat lebih awal kepada siswa yang menjawab dengan tepat, dan yang terakhir yaitu memberikan hadiah-hadiah sederhana seperti permen, stiker dan juga alat tulis.

Motivasi belajar penting untuk diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar siswa bermanfaat bagi guru. Maka salah satu cara guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan pemberian *reward*. Hal ini sejalan dengan teori hirarki kebutuhan Abraham Maslow menyatakan bahwa kebutuhan individu dapat diklasifikasikan ke dalam lima tingkatan. Pemberian *reward* dapat memenuhi kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri, yang merupakan kebutuhan yang lebih tinggi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Nur Afizah: 2024) Pemberian *reward* kepada peserta didik tentunya bukan tanpa maksud, *reward* diberikan pada peserta didik dengan dalih agar peserta didik tersebut mau belajar dengan baik, lebih giat, lebih rajin dan lebih bertanggung jawab dengan tugas yang diemban. Dalam suatu proses belajar mengajar, *reward* diberikan sebagai salah satu bentuk motivator bagi peserta didik untuk meraih hasil sebaik mungkin. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dimiyati bahwa pemberian *reward* berdampak pada motivasi belajar siswa, motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Kemudian peserta didik berhak mendapatkan hadiah atau pujian setelah melakukan suatu perbuatan yang baik, hadiah dipandang lebih efektif sebagai penguat perilaku karena hasilnya nyata dan jelas. (Anggraini, Silvia, Joko Siswanto, and Sukanto Sukanto: 2019, 2-5) Dampak motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa atas pemberian *reward* yaitu menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi atau keaktifan siswa dalam belajar dan antusiasme siswa. Bentuk *reward* yang digunakan, baik verbal (pujian, tepuk tangan) maupun non verbal (hadiah), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga peserta didik merasa semangat dan terpacu untuk belajar dengan tekun.

KESIMPULAN

Pelaksanaan strategi pembelajaran melalui pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa Tahun Pelajaran 2023-2024 yaitu yang pertama dengan cara

mempersiapkan RPP sebelum mengajar, yang kedua melihat situasi dan kondisi peserta didik di dalam kelas apakah sudah siap untuk belajar, yang ketiga memberikan penjelasan materi, yang keempat memberikan pertanyaan kepada siswa saat menjelaskan, dan yang terakhir memberikan *reward* baik verbal maupun non verbal.

Dampak motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Mentawa atas pemberian *reward* Tahun Pelajaran 2023-2024 yaitu menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi atau keaktifan siswa dalam belajar dan antusiasme siswa. Bentuk *reward* yang digunakan, baik verbal (pujian, tepuk tangan) maupun non verbal (hadiah), dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga peserta didik merasa semangat dan terpacu untuk belajar dengan tekun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflizah Nur. 2024. “*Reward* Sebagai Alat Motivasi Dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8.
- Anggraini. 2019. “Analisis dampak pemberian *reward* and *punishment* bagi siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang.” *Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7.
- Denim Sudarwan. 2010. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haji, Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar. 2017. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Khairi Alfen. 2020. *Pendidikan Adab Dan Karakter Menurut Hadis Nabi Muhammad Saw*. Bogor: Guepedia.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahdi, Adnan & Mujahidin. 2014. *Panduan Penelitian Praktis Untuk Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Marta Erni Dwi. 2016. “Implementasi Pemberian *Reward* Kepada Siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Munchit M. Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group.
- Purwanto Ngalim. 2014. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Siyoto, Sandu & Ali Sodik.. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran (Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*. Purwokerto: STAIN Purwokerto Press.
- Uzer, Muh Usman. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Vania. 2022. “Penerapan Pemberian *Reward* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak di Kelas B Kelompok Bermain Tunas Bangsa Simpunan Kecamatan Semparuk Tahun Pelajaran 2022-2023.” *Skripsi* pada Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syaifuddin Sambas.
- Wahyuni Esa Nur. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press.
- Yasa, Made Wiguna dan Wijaya, Komang Wisnu Budi. 2021. *Analisis Multikultur dalam Pembelajaran Agama Hindu di SMP Negeri 1 Panebel*. Bandung: Nilacakra.