

## EFEKTIVITAS PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Eva Yuliana<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Wiralodra, Jl. Ir. H. Djuanda KM 03 Indramayu;

Email: [evayuliana@unwir.ac.id](mailto:evayuliana@unwir.ac.id)<sup>1)</sup>

**Abstrak.** Motivasi belajar siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar. Pemberian *reward* adalah salah satu upaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan bentuk *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Al-Islah Indramayu dengan sampel dua kelas yaitu X A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 27 siswa dan X B sebagai kelas control dengan jumlah 27 siswa yang diperoleh dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Setelah dilakukan pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen = 81,4 kelas kontrol = 61,3. Hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 30,6$   $t_{tabel} = 1,70$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka berdasarkan pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini membuktikan bahwa pemberian *reward* efektif terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Reward, Motivasi Belajar Siswa*

### 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan [1]. Mahmud [2] menyatakan bahwa pendidikan merupakan aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dan lainnya sehingga membentuk satu sistem yang saling memengaruhi. [3] menyatakan bahwa fungsi pendidikan adalah membimbing anak kearah suatu tujuan yang kita nilai tinggi dan pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan.

Pendidik sebagai tenaga pengajar sangatlah berperan penting dalam memotivasi dan membangkitkan semangat belajar, pendidik diharapkan untuk dapat memberikan rangsangan terhadap siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar, karena menurut Hamzah [4] motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. [5] menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual, peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah merasa senang dan semangat untuk belajar. Sedangkan menurut Cucu [6] motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Motivasi belajar dapat memberikan gairah, semangat dan rasa senang yang akan menjamin kelangsungan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan dari belajar tersebut. Pendidik sebagai aktor utama yang berperan mengendalikan jalannya proses kegiatan belajar di kelas diharapkan bisa mengemban tugas dengan sebaik-baiknya serta dapat memperbaiki moral peserta didiknya. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Keterampilan mengadakan variasi

merupakan salah satu komponen dasar mengajar yang harus dikuasai guru. Mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar mencakup empat aspek, yaitu variasi gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan bahan ajar, variasi dalam interaksi antara guru dan siswa serta variasi dalam kegiatan pembelajaran. Variasi diperlukan dalam pembelajaran untuk membuat siswa konsentrasi dan termotivasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di SMA Al-Islah dalam proses pembelajaran ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran biologi. Masih dijumpai siswa yang lebih banyak diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi yang dijelaskan. Sebagian siswa masih ada yang tidak memperhatikan guru ketika penyampaian pembelajaran, mengalami kebosanan dan tidak ada kegairahan untuk belajar dengan baik. Hal yang demikian ini menunjukkan rendahnya motivasi dari siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pemberian variasi stimulus pembelajaran yang kurang inovatif.

Pemberian variasi stimulus yang digunakan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Biologi salah satunya pemberian *Reward*. Menurut Sadirman [7] *reward* adalah salah satu bentuk motivasi belajar yang dapat diberikan oleh guru. Menurut Hamid [8] *reward* adalah alat pendidikan refresif yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan atau mendorong anak untuk berbuat sesuatu yang lebih baik terutama anak yang malas. Dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran biologi *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* merupakan salah satu materi yang sangat penting untuk dikaji dan dibahas dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran, diperlukan variasi stimulus yang sesuai untuk menyampaikan materi *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* tersebut, salah satu caranya dengan pemberian *reward*.

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian *Quasi Experimental Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Menurut Sugiyono [9] dimana salah satu kelas diberi perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelas lainnya tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Jenis rancangan penelitiannya adalah *Posttest-Only Control Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMA Al-Islah Indramayu yang berjumlah 100 siswa. Lokasi penelitian ini adalah Jl. Raya Sudimampir. Kec Balongan. Kab Indramayu 45285. Sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak dua kelas, yaitu kelas X A sebagai eksperimen dan kelas X B sebagai kelas kontrol yang berjumlah masing-masing 27 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Random Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk instrumen angket berbentuk skala likert dengan 5 indikator penilaian.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	1. Minat dalam belajar	1, 3, 4	2, 5	5
	2. Perhatian dalam belajar	7, 9	6, 8, 10	5
	3. Berprestasi dalam belajar	11, 13, 14	12, 15	5
	4. Ketekunan dalam belajar	16, 18, 20	17, 19	5
	5. Ulet dalam menghadapi kesulitan	22, 23, 25	21, 24	5
Jumlah Butir				25

Sumber: Sardiman [10]

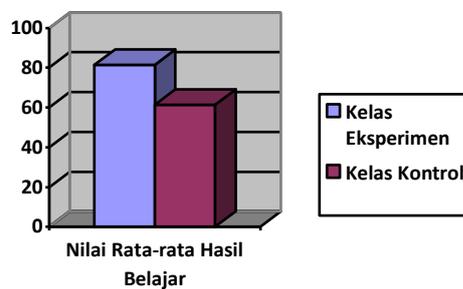
Teknik pengumpulan dan analisis data yaitu dengan pemberian angket setelah pembelajaran, kemudian angket dianalisis menggunakan analisis data deskriptif, uji prasyarat analisis dan analisis akhir atau pengujian hipotesis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

##### 3.1.1. Hasil Rata-rata Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar sebanyak 25 pernyataan pada materi *Archaeobacteria* dan *Eubacteria* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbandingan rata-rata hasil motivasi belajar menggunakan pemberian *reward* dan tanpa pemberian *reward*. Berikut disajikan data ringkas hasil motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada gambar 1 di bawah ini.



**Gambar 1.** Diagram Hasil Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar di atas, pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 81,4, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol diperoleh nilai sebesar 61,3. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

##### 3.1.2. Hasil Rata-Rata Setiap Indikator Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data skor angket respon siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan 5 indikator motivasi belajar dikembangkan menjadi 25 pernyataan. Selanjutnya skor yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mencari nilai persentase rata-rata dari tiap indikator yang dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Hasil Rata-Rata Setiap Indikator Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Indikator	Nomor Soal	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Persentase (%) nilai	Kategori	Persentase (%) nilai	Kategori
Minat dalam belajar	1, 2, 3, 4, 5	83,33%	Sangat Tinggi	60,74%	Rendah
Perhatian dalam belajar	6, 7, 8, 9, 10	82,25%	Sangat Tinggi	67,04%	Tinggi
Berprestasi dalam belajar	11, 12, 13, 14, 15	85%	Sangat Tinggi	66,29%	Tinggi
Ketekunan dalam belajar	16, 17, 18, 19, 20	81,29%	Sangat Tinggi	69,07%	Tinggi
Ulet dalam menghadapi kesulitan	21, 22, 23, 24, 25,	80,18%	Tinggi	65,19%	Tinggi

Dari tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa hasil motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan pemberian *reward* dari 5 indikator motivasi belajar siswa kelas eksperimen memiliki kategori nilai presentase yang dinyatakan sangat tinggi terdapat pada 4 indikator yaitu pada indikator minat dalam belajar sebesar 83,33%, perhatian dalam belajar sebesar 82,25%, berprestasi dalam belajar sebesar 85%, dan ketekunan dalam belajar sebesar 81,29% dan terdapat satu kategori yang tinggi yaitu pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan sebesar 80,18%. Pada kelas kontrol yang tanpa pemberian *reward*, dari lima indikator motivasi belajar yang dinyatakan berkategori tinggi terdapat pada 4 indikator yaitu pada indikator Perhatian dalam belajar sebesar 67,04%, berprestasi dalam belajar sebesar 66,29%, ketekunan dalam belajar sebesar 69,07%, dan ulet dalam menghadapi kesulitan sebesar 65,19% dan terdapat satu indikator yang berkategori rendah yaitu pada indikator minat dalam belajar sebesar 60,74%.

### 3.1.3. Hasil Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis diambil terlebih dahulu dilakukan pengujian uji normalitas dan uji homogenitas baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas di bawah ini:

**Tabel 2.** Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Keterangan
Kelas Eksperimen	27	5,62	12,83	Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	27	1,98	12,83	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan pemberian *Reward* diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 5,62$  dan  $\chi^2_{tabel} = 12,83$  sehingga  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  yaitu  $5,62 \leq 12,83$ . Sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan pemberian *reward*  $\chi^2_{hitung} = 1,98$  dan  $\chi^2_{tabel} = 12,83$ , sehingga  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  yaitu  $1,98 \leq 12,8$ . Maka dapat diketahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi **berdistribusi normal**.

**Tabel 3.** Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Kelas Eksperimen	27	5,26	1,90	2,19	Homogen
Kelas Kontrol	27	99,69			

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa hasil uji homogenitas diperoleh  $F_{hitung} = 1,90$  dan  $F_{tabel} = 2,19$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,90 < 2,19$ . Oleh karena itu, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis. Ringkasan uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.** Pengujian Hipotesis

Kelas	N	Varians	Rata-rata	$S_{gab}$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Kelas Eksperimen	27	5,26	81,4	2,93	30,6	1,70
Kelas Kontrol	27	99,69	61,3			

Berdasarkan tabel 4. data hasil uji beda dua rata-rata (Uji-*t*) dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n + n - 2 = 27 + 27 - 2 = 52$ . Diperoleh  $t_{hitung} = 30,6$  dan  $t_{tabel} = 1,70$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya pemberian *reward* efektif terhadap motivasi belajar siswa.

Pemberian *reward* yang diberikan pada kelas eksperimen yang diambil datanya menggunakan lembar angket terhadap hasil perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa lebih besar (81,4) dibandingkan dengan kelas kontrol (61,3). Artinya pembelajaran yang menggunakan pemberian *reward* efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa pemberian *reward*, artinya siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi. Hal ini dikarenakan siswa memiliki minat dalam belajar, perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, ketekunan dalam belajar, dan ulet dalam menghadapi kesulitan sangat tinggi pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi dan pemberian *reward*. Hal ini disebabkan adanya pemberian *reward* berupa pemberian hadiah seperti alat tulis (buku, pulpen, dan penggaris), alat tulis diberikan ketika salah satu siswa yang dapat menjawab pertanyaan, selain pemberian hadiah, pemberian *reward* berupa pujian seperti ucapan semangat diberikan kepada siswa “bagus sekali dan selalu semangat dalam belajar” sehingga pada saat presentasi siswa tersebut tidak bermain-main serta memperhatikan presentasi dengan baik, dan siswa tampak antusias dan berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat ketika guru mengatakan akan memberikan *reward* kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar.

Dengan pemberian *reward* timbullah motivasi belajar siswa yang sangat tinggi dengan suasana pembelajaran yang aktif, adanya persaingan antara siswa, meningkatkan semangat belajar dan siswa tampak antusias dalam mengikuti pelajaran setelah guru memberikan *reward*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian [11] yang menyimpulkan bahwa *reward* merupakan suatu cara untuk mengerjakan atau membangkitkan motivasi belajar siswa. Dan menurut Menurut Sri [12] faktor penting yang mempengaruhi motivasi belajar adalah *reward* atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian. Dalam teori *connectionisme* bahwasanya stimulus berupa *reward* yang tepat dapat mempengaruhi respon siswa yakni berupa motivasi belajar. Kemudian diperkuat oleh pendapat Sardiman [13] yang menyatakan bahwa *reward* merupakan salah satu cara menumbuhkan motivasi belajar.

Sedangkan pada kelas tanpa pemberian *reward*, hasil rata-rata motivasi belajar siswa lebih rendah (61,3) dibandingkan kelas yang menggunakan pemberian *reward* (81,4). Hal ini disebabkan sangat rendahnya minat dalam belajar, perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, ketekunan dalam belajar, dan ulet dalam menghadapi kesulitan. Sangat rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang kurang aktif, hal ini di sebabkan pada proses pembelajaran hanya menggunakan metode diskusi dan tanya jawab sehingga siswa merasa bosan dan menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Penggunaan metode diskusi tentunya memiliki kekurangan yang berpengaruh langsung selama proses pembelajaran yaitu siswa hanya fokus berdiskusi dengan teman sekelompoknya tanpa

memperhatikan dan mendengarkan dengan jelas materi yang telah disampaikan, selama metode diskusi berlangsung siswa yang aktif hanya siswa yang suka berbicara selebihnya siswa bersikap pasif, sehingga siswa tersebut pasif dalam diskusi dan presentasi, ada yang membaca buku cerita, tertidur di dalam kelas, dan bercerita dengan teman sebangkunya. Sehingga sangat rendah motivasi yang dimiliki siswa tersebut. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Feri [14], yang menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu yang mampu menggerakkan siswa dalam melakukan proses belajar sehingga siswa menjadi lebih semangat dan giat dalam belajar.

Berdasarkan tabel 4, dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{hitung} = 30,6$  dan  $t_{tabel} = 1,70$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya penggunaan pemberian *reward* efektif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilakukan pada masing-masing kelas, kelas yang menggunakan perlakuan pemberian *reward* memiliki nilai hasil motivasi belajar yang baik dibandingkan dengan kelas tanpa pemberian *reward*, hal ini disebabkan pemberian *reward* memiliki tujuan. Menurut Hamid [15] tujuan pemberian *reward* yaitu membangkitkan dan merangsang belajar anak, lebih-lebih bagi anak yang malas dan lemah, mendorong anak agar selalu melakukan perbuatan yang lebih baik lagi, dan menambah kegiatannya atau kegairahannya dalam belajar. Dan adanya pemberian *reward* berupa hadiah, pujian, penghargaan, dan penghormatan, dapat menumbuhkan motivasi pada siswa tersebut sehingga memiliki minat belajar yang tinggi, perhatian dalam belajar yang baik, timbulnya keinginan berprestasi dalam belajar, meningkatkan ketekunan dalam belajar, dan ulet dalam menghadapi kesulitan membuat siswa semangat dalam belajar sehingga kelas yang menggunakan pemberian *reward* memiliki motivasi yang tinggi.

Dalam proses pembelajaran motivasi sangat besar peranannya terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman [16] motivasi adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Sedangkan pada kelas yang tanpa pemberian *reward* hanya menggunakan metode diskusi dalam, proses pembelajaran masih kurang aktif, siswa masih bersikap pasif selama proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Penyebabnya adalah penggunaan metode diskusi membuat siswa merasa bosan sehingga motivasi dalam belajar siswa rendah, dan metode diskusi tentunya memiliki kekurangan yang berpengaruh langsung selama proses pembelajaran yaitu siswa hanya fokus berdiskusi dengan teman sekelompoknya tanpa memperhatikan dan mendengarkan dengan jelas materi yang telah disampaikan, selama metode diskusi berlangsung siswa yang aktif hanya siswa yang suka berbicara selebihnya siswa bersikap pasif, sehingga siswa lebih fokus menjawab soal diskusi dan kurang aktif bertanya saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan metode diskusi ini terlihat monoton dan kurang membangkitkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa.

Pada akhir pembelajaran, baik di kelas yang menggunakan pemberian *reward* dan tanpa pemberian *reward*, diadakan pemberian lembar angket motivasi belajar siswa. Pernyataan dari lembar angket motivasi belajar sebanyak 25 pernyataan yang memenuhi 5 indikator motivasi belajar menurut Sardiman [17] yaitu minat dalam belajar, perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan.

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai persentase rata-rata untuk indikator minat dalam belajar mencapai 83.33 dengan kategori sangat tinggi, hal ini disebabkan adanya pemberian *reward* sehingga muncullah rasa ingin tahu pada siswa, fasilitas kelas yang memadai, dan lingkungan yang bersih membuat siswa lebih siap untuk melaksanakan pembelajaran sehingga meningkatnya minat belajar dalam kelas eksperimen. Artinya pemberian *reward* dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi dan berupa pemberian alat tulis, alat tulis diberikan ketika salah satu siswa yang dapat menjawab pertanyaan, selain alat tulis yang memberikan ucapan pujian ucapan semangat diberikan kepada siswa tersebut seperti “bagus sekali dan selalu semangat dalam belajar sehingga timbullah motivasi belajar siswa dengan suasana pembelajaran yang aktif dan adanya persaingan antara siswa untuk meningkatkan semangat belajar hal ini senada dengan teori Edward Lee Thorndike dalam hukum akibat (*Law of effect*) nya bahwa “ faktor penting yang mempengaruhi motivasi belajar adalah *reward* atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian. Dalam teori *conectionisme* bahwasannya stimulus berupa *reward* yang tepat dapat mempengaruhi respon siswa yakni berupa motivasi belajar. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata persentase motivasi belajar pada indikator minat dalam belajar sangat kecil dengan nilai 60,74 artinya minat dalam belajar pada kelas kontrol rendah disebabkan karena dalam proses pembelajaran berlangsung ketika salah satu siswa dapat menjawab pertanyaan dan aktif dalam pembelajaran tidak diberi perlakuan pemberian *reward*, fasilitas kelas yang kurang memadai sehingga melangsungkan pembelajaran di ruang perpustakaan dan lingkungan yang kurang nyaman hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.

Pada kelas kategori sangat tinggi. Selain pemberian *reward* yang diterapkan eksperimen indikator perhatian dalam belajar diperoleh hasil sebesar 82,25% dengan pada kelas eksperimen dapat menarik perhatian siswa dalam belajar faktor lain yang mempengaruhi adalah kesiapan siswa dalam belajar dan fasilitas kelas yang memadai. Artinya perlakuan pemberian *reward* siswa dapat menarik perhatian siswa dalam memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga siswa lebih serius dan fokus dalam belajar biologi karena tumbuhnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tersebut hal ini sesuai dengan teori Sardiman [18] yang menyatakan bahwa *reward* merupakan salah satu cara menumbuhkan motivasi.

Pada kelas kontrol indikator perhatian dalam belajar dengan nilai sebesar 67,04% dengan kategori tinggi. Artinya perhatian dalam belajar kurang. Hal ini disebabkan fasilitas ruang kelas yang kurang memadai menyebabkan kegiatan pembelajaran berpindah ke ruang perpustakaan hal ini menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif, sehingga ada beberapa siswa yang berbicara, dan mengantuk dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Indikator berprestasi dalam belajar pada kelas eksperimen sebesar 85% dengan kategori sangat tinggi, artinya dengan pemberian *reward* dapat menimbulkan kompetensi dalam belajar sehingga tumbuhnya ingin berprestasi dalam belajar yang sangat tinggi hal tersebut senada dengan teori Menurut Winkel [19] seseorang akan berhasil jika pada dirinya ada keinginan untuk belajar dan sekaligus memberikan arah pada kegiatan belajar itu untuk mencapai suatu tujuan. Selain pemberian *reward* yang dapat meningkatkan prestasi dalam belajar siswa, faktor lain yang dapat mempengaruhi adalah terjadinya persaingan pada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sehingga munculnya persaingan siswa dalam meraih prestasi, lingkungan yang nyaman, dan fasilitas yang memadai. Sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai persentase sebesar 66,29% dengan kategori tinggi artinya tumbuhnya rasa ingin berprestasi pada kelas kontrol kurang. Hal ini disebabkan faktor fasilitas yang kurang,

dan kurangnya persaingan siswa dalam meraih prestasi, ada beberapa siswa yang berbicara, mengantuk dan membaca novel ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga prestasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen ketekunandalam belajar didapatkan sebesar 81,29% dengan kategori sangat tinggi karena semua siswa berperan aktif dalam kegiatan diskusi dan saling meningatkan untuk memecahkan soal diskusi secara bersama-sama. Artinya dengan pemberian *reward* berupa pujian, ucapan semangat, dan memberikan nilai pada siswa yang aktif dalam diskusi dan tanya jawab ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa termotivasi untuk selalu tekun dalam belajar. Sedangkan pada kelas kontrol untuk indikator ketekunan dalam belajar memiliki kategori tinggi dengan nilai persentase 69,07%. Artinya ketekunan dalam belajar pada kelas kontrol masih kurang karena ketika proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi berlangsung.

Pada kelas eksperimen terdapat satu indikator berkategori tinggi yaitu pada kategori ulet dalam menghadapi kesulitan dengan nilai persentase sebesar 80,81%, kelas kontrol pada indikator ulet dalam menghadapi kesulitan berkategori tinggi dengan nilai persentase 65,19%. Dari kedua kelas memiliki kategori yang sama tapi memiliki nilai persentase yang berbeda, pada kelas eksperimen pemberian *reward* pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada metode tanya jawab setiap siswa bersemangat dan bersaing untuk menjawab pertanyaan tersebut sehingga semua siswa berusaha untuk mencari kesulitan dari soal yang diberikan begitu pula saat metode didskusi berlangsung setiap siswa bersemangat untuk memecahkan soal yang telah diberikan dengan bersama-sama. Begitu pula dengan kelas kontrol ketika metode diskusi berlangsung walau hanya sebagian yang mengerjakan mereka mampu mambawa temannya untuk mengerjakan soal diskusi bersama-sama sehingga mampu untuk menghadapi kesulitan dalam belajar tersebut.

Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran, hal ini karena siswa yang termotivasi akan lebih bersemangat di dalam kelas, sebab tercipta situasi yang dapat mendorong siswa tersebut menjadi rajin belajar sehingga dapat seperti teman sekelasnya yang pandai. Hal ini sesuai teori behavioristik dimana belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, menurut Asri [20] belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuan untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Stimulus dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* sedangkan responnya berupa perubahan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan ini mengindikasikan bahwa untuk mencapai motivasi belajar yang baik, maka dianjurkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menerapkan metode *reward* sebagai alat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Motivasi diakui oleh beberapa ahli psikologi sebagai hal yang sangat penting dalam pelajaran di sekolah. Menurut Winkel [21] Seseorang akan berhasil jika pada dirinya terdapat keinginan untuk belajar dan sekaligus memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Jadi benarlah untuk mencapai pembelajaran yang optimal diperlukan motivasi yang kuat supaya memberikan arah yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memberikan *reward* secara tepat dan bijak maka disinilah pengetahuan terkait prinsip-prinsip dan syarat-syarat dalam pemberian *reward* sangat diperlukan. Motivasi ekstrinsik dalam penelitian ini yang berupa *reward* ini jika diberikan dengan baik dan benar ternyata dapat membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran dikelas dan sekaligus berfungsi mengubah perilaku siswa. Pemberian *reward* akan sangat

membantu siswa terutama membantu dalam hal peningkatan motivasi belajar yang menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa, sebab dengan menggunakan *reward* siswa menjadi semangat dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa penggunaan pemberian *reward* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisnawati [22] bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut Sardiman [23] menyatakan bahwa *reward* merupakan suatu bentuk untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Slameto [24] *reward* adalah suatu bentuk pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa guna mendorong siswa untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Bahwa dengan adanya pemberian *reward*, menunjukkan perbedaan signifikan peningkatan motivasi belajar siswa antara kedua kelas yang menggunakan pemberian *reward* dan yang tanpa pemberian *reward*. Hal seperti ini dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* disarankan dalam pembelajaran dan diaplikasikan, karena stimulus pemberian *reward* dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* efektif terhadap motivasi belajar siswa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- [2] Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- [3] Syaiful Bahri Djamarah. (2000). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [4] Hamzah, B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- [5] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [6] Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung : PT Refika Aditama.
- [7] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [8] Hamid, Darmaji. (2006). *Kumpulan Dasar Mengajar*. Bandung Alfabeta.
- [9] Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- [10] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [11] Rizky, Adi. (2016). *Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman*.
- [12] Sri Esti Wuryani Djiwandono. (2013). *Psikolog Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta : Gramedia
- [13] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [14] Feri, Nasrudin. (2015). *Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman*.

- [15] Hamid, Darmaji. (2006). *Kumpulan Dasar Mengajar*. Bandung Alfabeta.
- [16] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [17] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [18] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [19] Winkel .W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abad.
- [20] Asri, Budingsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [21] Winkel .W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abad.
- [22] Lisnawati. (2012). *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Rokan IV Koto Kecamatan Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu*.
- [23] Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [24] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.