



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 123-132

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 160 Palembang

Adiahadini Yoppa Mitha Madira Putri^{1✉}, Djunaidi², Masagus Firdaus³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email: adiahadinyoppa@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa kuantitatif korelasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri 160 Palembang. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan angka yang signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, dimana H_a berbunyi "Adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang". Hal tersebut menyatakan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang.

Kata Kunci: *Reward, Minat Belajar*

Abstract

This study aims to see whether or not there is an effect of giving rewards on the learning interest of fifth grade students at SD Negeri 160 Palembang. This study uses a research method in the form of quantitative correlation. The population of this study were fifth grade students at SD Negeri 160 Palembang and the sample for this study were VA grade students at SD Negeri 160 Palembang. Data collection uses questionnaires and documentation. The results of this study indicate that there is an effect of giving rewards on students' learning interest. Based on the results of a simple linear regression analysis which shows a significant number of $0.000 < 0.05$, which means H_a is accepted and H_o is rejected, where H_a reads "There is an effect of giving rewards on learning interest of fifth grade students at SD Negeri 160 Palembang". This states that giving rewards has a significant influence on the learning interest of fifth grade students at SD Negeri 160 Palembang.

Keywords: *Reward, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik (Ihsana, 2017, hal. 52). Menurut Hamalik (2017) Pembelajaran dapat diartikan suatu kombinasi yang tersusun anatar unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu pembelajaran juga dapat didefinisi perpaduan dari dua aktiviatas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru (Susanto, 2013). Dalam setiap proses pembelajaran perlu adanya rangsangan atau stimulus yag baik bagi lingkungan peserta didik. Salah satu stimulus bagi lingkungan belajar peserta didik adalah dengan mengadakan aktivitas belajar yang menarik, atraktif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Agar tercapai tujuan belajar yang telah ditentukan maka pendidik harus melakukan pengelolaan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian. Hal ini ditujukan agar peserta didik dapat mencapai tujuan belajar secara maksimal, akan tetapi ada kalanya pendidik tidak mampu untuk mewujudkannya karena rendahnya minat belajar peserta didik. Salah satu cara dalam membangkitkan minat belajar anak melalui *reward* (pujian/hadiah) yang dapat digunakan oleh guru sebagai bentuk penguat dan stimulus dalam mendidik siswa.

Minat mengarahkan pada perbuatan atau kepada suatu tujuan dan merupakan sebuah dorongan bagi perbuatan tersbut. Dalam diri manusia terdapat sebuah dorongan-dorongan atau motif-motif yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar (Purwanto, 2016, hal. 56). Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris "*interest*" yang berarti kesukaan, keinginan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu). Selain itu menurut Rahmat (2018, hal. 161) berpendapat bahwa minat ialah suatu keadaan seseorang menaruh perhatian

pada sesuatu, yang di sertai dengan keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari, dan membuktikan. Selain itu Shalahudin dalam (Darmadi, 2017, hal. 310) mengatakan bahwa minat merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, maskudnya bahwa minat berkaiatan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap sesuatu. Timbulnya minat dalam diri seseorang salah satunya dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan ia berada (Khairani, 2013, hal. 139). Pengakuan dan penghargaan yang dimaksud dapat berupa pemberian hadiah atau pujian (*reward*). Pemberian hadiah atau pujian (*reward*) dari guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena merupakan suatu penghargaan bagi peserta didik terhadap usaha yang telah dilakukannya.

Pada tahun 2015, Slameto mengemukakan bahwa *Reward* merupakan suatu pengerhargaan yang diberikan guru kepada peserta didik sebagai hadiah karena peserta didik tersebut berperilaku baik. Selaian itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Reward* diartikan dengan ganjaran dan hadiah, upah dan pahala, membalas dan memberi penghargaan. *Reward* dalam pendidikan ialah memberi pernghargaan, memberi hadiah pada anak untuk angka-angkanya atau prestasinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V.a ibu Asmara Juwita, S.Ag pada tanggal 14 Desember 2022 didapati bahwa banyak siswa yang minat belajarnya rendah, kurang aktifnya siswa dikelas dalam kelas dikarenakan siswa mudah bosan terhadap materi pembelajaran, siswa sulit memfokuskan diri terhadap materi yang sedang disampaikan oleh guru di depan kelas. Selain itu hal tesebut didukung oleh hasil pra-penelitian di SD Negeri 160 Palembang, permasalahan pertama yang ditemukan peneliti yaitu rendahnya minat belajar siswa serta masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang menanggapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alasan rendahnya minat belajar siswa dikarenakan siswa mudah bosan dan sebagai akibat terjadi ketidaksukaan untuk mengikuti pembelajaran dikelas yang mana juga berpengaruh dengan hasil belajar siswa, hal ini juga bisa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang aktratif, sehingga dapat membuat siswa bosan untuk belajar.

Permasalah diatas didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Diana Ayunigtyas (2019). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan sumbangan 44,2%. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Hani Subakti, dkk (2020). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar bahasa indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Khususnya pada siswa kelas V.a di SD Negeri 015 Samarinda Ulu.

Fenomena di atas bisa saja disebabkan oleh penggunaan metode belajar mengajar yang

kurang tepat, sehingga membuat siswa mudah bosan dan tidak minat untuk belajar. Dengan demikian peneliti menggunakan pemberian *reward* (hadiah, pujian, dan bintang) dengan harapan dapat memberikan suntikan belajar bagi siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan minat belajar siswa kelas V Di SD Negeri 160 Palembang. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul "Pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang."

METODE PENELITIAN.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022, hal. 38). Definisi operasional variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019, hal. 221).

Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah pemberian reward, menurut Shoimin (2018, hal. 157) *reward* diartikan sebagai ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. Minat Belajar minat belajar adalah kecenderungan individu untuk untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku.

Menurut Sugiyono (2022, hal. 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022, hal. 7) metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, atau digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022, hal. 80). Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2022, hal. 81). Teknik *Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2018, hal. 80). Metode pengambilan *sampling* terbagi menjadi dua kategori yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan metode *sampling non-probability* dengan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono

(2018, hal. 120) teknik *simple random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2022, hal. 224). Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai cara, dan berbagai sumber. Instrumen dapat dikatakan telah valid dan reliable bila telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Selanjutnya item-item yang dinyatakan valid dan reliable dapat dijadikan sebagai alat ukur. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara dua data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Sugiyono, 2022, hal. 121). Pada penelitian ini menggunakan uji validitas instrumen dengan metode *correlate* birvariate. Pengujian menggunakan metode *correlate birvariate* yaitu mengorelasikan pernyataan setiap item dengan total item setiap variabel dengan memerhatikan skala yang dipakai yaitu apakah skalannya berbentuk ordinal, interval, atau rintang. Uji reliabilitas adalah serangkaian yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang telah dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang (Prasetya, 2020, hal. 114). Rumus yang digunakan pada penelitian ini adalah *Alfa Cronbach* dengan bantuan aplikasi software *Statistical Program For Social Science (SPSS) 23 for windows*.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel; yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2022, hal. 147).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 160 Palembang terhadap pemberian *reward* berupa pujian, bintang dan hadiah pada materi tema 8 subtema 3 tentang usaha pelestarian lingkungan saat proses pembelajaran yang telah dilakukan. Antusias belajar peserta didik saat proses pembelajaran dengan diterapkan perlakuan berupa pemberian *reward* baik pujian, bintang dan juga hadiah sehingga minat belajar peserta didik pun lebih baik dari sebelum pemberian perlakuan berupa *reward*.

Adapun hasil analisis *descriptive statistic* dari hasil data angket peserta didik kelas VA yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
reward	39	28	41	69	58.72	6.207	38.524
Minat_Belajar	39	16	49	65	58.00	4.371	19.105
Valid N (listwise)	39						

(Sumber: Data diolah peneliti melalui SPSS 23)

Pada tabel 1. di atas dapat diketahui hasil angket *reward* yang diberikan kepada 39 siswa dengan min 41, maks 69, dan mean 58.72 serta standar deviation sebesar 6.207. Sedangkan angket minat belajar mendapatkan nilai min 49, maks 65 dan mean 58.00 serta standar deviation 4.371. berikut ini data frekuensi angket *reward* dan angket minat belajar siswa.

Uji Normalitas data penelitian ini sesuai dengan taraf signifikasinya yaitu $> 0,05$ untuk bisa dikatakan berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini ialah uji normalitas *kolmogorov-smirnow (one-sample)* dengan menggunakan program aplikasi SPSS 23 *for windows*.

Dengan pengambilan keputusan ;

Apabila nilai probability sig 2 tailed > 0.05 , maka disimpulkan data normal.

Apabila nilai probability sig 2 tailed < 0.05 , maka disimpulkan data tidak normal.

Adapun hasil yang didapatkan dari data angket tersebut pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *kolmogorov-smirnow*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.41656065
Most Extreme Differences	Extreme Absolute	.091
	Positive	.065
	Negative	.091
Test Statistic		.091
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

. Lilliefors Significance Correction.

l. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber: Data diolah peneliti menggunakan SPSS 23)

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas data di atas dapat diketahui bahwa nilai probabiliti

sig 2 tailed 0.200 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang telah diuji bernilai lebih dari taraf signifikan sebesar 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian maka persyaratan atau asumsi normalitas dalam pengujian sampel t test sudah terpenuhi.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_Belajar * Reward	Between Groups	(Combined)	494.800	17	29.106	2.644	.018
		Linearity	282.430	1	282.430	25.653	.000
		Deviation from Linearity	212.370	16	13.273	1.206	.339
	Within Groups		231.200	21	11.010		
	Total		726.000	38			

Berdasarkan hasil uji linearitas (Uji Anova Tabel) pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai Sig. Linearity sebesar 0.000 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara pemberian *reward* dengan minat belajar peserta didik di SD Negeri 160 Palembang, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel linear.

Tabel 4. Uji Regresi Sederhana

Coefficientsa

Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	Std. Error	Beta	
32.209	.343	.029	
.439	.090	.524	.854

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

(Sumber: Data diolah peneliti melalui SPSS 23)

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas maka menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut. Hasil konstan dari *unstandardized* (a) sebesar 32.209. angka ini merupakan angka konsta yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada pemberian *reward* (X) maka minat belajar siswa (Y) adalah 32.209 (dibulatkan menjadi 32.2). Angka koefisien regresi (b) nilainya sebesar 0.439. angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa adalah 0.439.

Karena nilai koefisien regresi bernilai (+) positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemberian *reward* (X) berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Sehingga

persamaan regresinya adalah $Y = 32.2 + 0.439 X$. Berdasarkan persamaan regresi diatas dapat mengukur pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang.

Tabel 5. Output Regresi Linear Sederhana

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	82.430	1	82.430	3.559	.000 ^b
Residual	43.570	7	6.224		
Total	126.000	8			

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

b. Predictors: (Constant), Reward

(Sumber: Data diolah peneliti melalui SPSS 23)

Berdasarkan hasil output regresi linear sederhana di atas dapat diketahui bahwa nilai F hitung = 3.559 dengan taraf signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel pemberian *reward* (X) terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel minat belajar (Y) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. dengan H_a yang berbunyi "Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang".

Sementara itu, untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian *reward* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) dalam analisis regresi linear sederhana dapat berpedoman pada nilai R Square atau R² yang terdapat pada *output* SPSS bagian *summary*. Berikut hasil output summary.

Tabel 6. *output summary*

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.624 ^a	.389	.373	2.506

a. Predictors: (Constant), Reward

b. Dependent Variable: Minat_Belajar

(Sumber: Data diolah peneliti melalui SPSS 23)

Dari *output* di atas diketahui R Square sebesar 0.389. nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa adalah 38,9 % sedangkan 61,6% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pemberian *reward* pada peserta didik bukan hanya diberikan semata-mata untuk memberi penilaian terhadap setiap kegiatan yang mereka lakukan tetapi dilakukan sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan yang diberikan pada saat interaksi dan keaktifan siswa saat

proses pembelajaran. Dari penelitian ini dapat kita katakan bahwa *reward* dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dari segi pembelajaran maupun hal lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung siswa lebih antusias, lebih aktif dan senang mendapatkan poin bintang saat latihan harian. Selain itu juga siswa memperoleh variasi yang baru dalam kegiatan belajarnya dengan demikian mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil nilai *kolerasi pearson product moment* dan dilanjutkan dengan analisis regresi sederhana yang menunjukkan angka yang signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak, dimana H_a berbunyi "Adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang". Hal tersebut menyatakan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang.

Dari *output modal summary* diketahui R Square sebesar 0.389. nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh pemberian *reward* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) adalah 38,9 % sedangkan 61,6% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil data tersebut diharapkan menjadi acuan dan referensi dalam penerapan/penggunaan *reward* terhadap minat belajar siswa sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dan proses pembelajaran bisa lebih aktif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran dan Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairani, M. (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Prasetya, H. S. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia tema peduli terhadap Makhluk hidup Menggunakan Reward Pada kelas IV SDN 023 Samarinda Utara. *Jurnal Basataka*, 4.
- Prasetya, H. S. (2022). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar bahasa Indonesia Siswa kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal basataka*, 107-110.
- Purwanto, N. (2016). *psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmat, P. S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.