

PENGARUH PEMBERIAN REWARD DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV SD PUTRA BANGSA BERBUDI DELITUA

R.L Holmes Parhusip¹⁾, Hartono Sembiring²⁾, Aderson Situngkir³⁾, Genni Udurna
Simatupang⁴⁾, Sabrina Ikhvani⁵⁾

¹⁾Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Quality

²⁾Dosen Program Studi Matematika FKIP Universitas Quality

³⁾Dosen Program Studi PKn FKIP Universitas Quality

^{4,5)}Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Quality

*Email:holmesphsp720@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif, baik secara spiritual, kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sekolah menjadi lingkungan strategis dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa melalui kegiatan pembelajaran, pembiasaan, dan ekstrakurikuler. Dalam Kurikulum Merdeka, diperkenalkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengintegrasikan dua bidang pengetahuan, yakni IPA dan IPS. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh dan kontekstual kepada siswa, sekaligus mendorong mereka berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi isu-isu global dan lokal. Meski demikian, IPAS masih kurang diminati siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, salah satunya melalui penerapan reward (penghargaan). Reward dapat merangsang minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang positif, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Belajar sendiri merupakan aktivitas utama dalam pendidikan yang mencerminkan perubahan perilaku melalui pengalaman dan latihan. Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi dan memotivasi siswa agar proses belajar berjalan efektif. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan strategi yang tepat, seperti integrasi IPAS dan pemberian reward, siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dan menyeluruh.

Kata Kunci: Reward, Hasil Belajar, Pembelajaran

ABSTRACT

Education is a conscious and planned process aimed at creating a learning environment that enables students to actively develop their potential spiritually, cognitively, affectively, and psychomotorically. Schools serve as strategic environments for shaping students' character and abilities through learning activities, habituation, and extracurricular programs. In the Merdeka Curriculum, a new subject called Natural and Social Sciences (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial or IPAS) is introduced, integrating two previously separate fields: natural sciences (IPA) and social sciences (IPS). The goal is to provide students with a more comprehensive and contextual understanding while encouraging critical and creative thinking in addressing global and local issues. However, IPAS remains less favored among students. Therefore, an instructional approach that enhances motivation is needed one of which is the use of rewards. Rewards can stimulate students' interest in learning, create a positive learning atmosphere, and promote active participation in the learning process. Learning itself is a core activity in education that reflects behavioral change through experience and practice. Teachers play a vital role in facilitating and motivating students to ensure an effective learning process. Learning outcomes reflect the extent to which students have mastered the material after completing the learning process. With the right strategies, such as IPAS integration and the use of rewards, students are expected to achieve more comprehensive and improved learning outcomes.

Keywords: Reward, Learning Outcomes, Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat mendasar bagi setiap individu. Pendidikan memperhatikan perubahan tingkah laku manusia yang konotasinya pada pendidikan etika

dan dan budi pekerti yang baik dan taraf kehidupannya lebih baik juga. Di samping itu pendidikan menekankan aspek kualitas dan kreativitas manusia sehingga mereka bisa berperan serta berprofesi dalam kehidupan bermasyarakat. Semakin tinggi pendidikan yang akan dicapai seseorang maka akan semakin meningkat taraf kehidupannya. Proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua pihak yakni guru sebagai pihak pembelajar dan guru sebagai pihak yang subyek dengan sebagai siswa obyek pokoknya. Peranan dan tugas yang diemban guru sangat kompleks tugas guru tidak hanya mengajar, tetapi juga harus dapat mendidik, membimbing, membina, dan memimpin kelas yang memberikan pengarahan dan penuntun bagi siswa dalam belajar. IPAS merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan sains di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar (Depdiknas, 2020:33).

Oleh karena itu seorang guru harus memiliki kompetensi akademik, pedagogik dan pengalaman, dan karakter mulia sosial, dalam dirinya sendiri yang menjadi bagian dari kehidupannya, kompetensi kepribadian yang berkaitan dengan karakter personal wajib dimiliki seorang guru harus bisa jadi tauladan siswanya dan mampu mendidik siswanya supaya memiliki attitude yang baik. Keberhasilan anak didik sangat dipengaruhi kualitas, seorang pendidik tugas guru tidaklah hanya berhenti sebagai pengajar yang melakukan transfer ilmu, tetapi sebagai motivator yang mampu membangkitkan motivasi atau keinginan siswa untuk mendapat berprestasi yang jauh lebih baik. Sikap guru yang tidak menentu selama proses pembelajaran mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kurikulum Merdeka adalah penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan sifat evaluasi yang semakin dilupakan. Konsep merdeka belajar adalah mengembalikan sistem Pendidikan nasional pada pusat hukum, memberikan kebebasan kepada sekolah untuk menginterpretasikan kompetensi inti kurikulum untuk penilaian sekolah. (Marwiyah & Kriswanto, 2023).

Untuk mengatasi itu perlu dikembangkan sikap demokratis dan terbuka serta perlu ada keaktifan dari pihak pendidik dan siswa harus bersikap ramah, perhatian begitu juga sebaliknya, siswa juga harus bersifat sopan, saling menghormati antar sesama. Lingkungan belajar yang harmonis dapat memberi rangsangan pada anak lebih efektif dan aktif untuk melakukan kegiatan belajarnya dalam mencapai prestasi belajar yang baik. Sikap guru dalam kelas sangat mempengaruhi tercapainya prestasi belajar siswa. Karena interaksi siswa dan guru tidak dibatasi pembelajaran klasikal saja, tetapi pembelajaran yang diciptakan guru untuk peserta didik juga dapat berlangsung di luar kelas. Itu artinya, ada posisi dan level penting yang ditepati guru bagi perbaikan sekolah menuju kualitas keunggulan yang diharapkan. Di antara kendala tersebut adalah guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang belum bervariasi, seperti guru menominasi penggunaan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran.

Hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih mengembangkan keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari di sekolah kedalam dunia nyata. Untuk mengatasi masalah tersebut guru mempunyai peran-peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan memicu rasa ingin tahunya, demikian siswa akan tertarik untuk mempelajari IPAS. IPAS merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan sains di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan sains diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar (Depdiknas, 2020:33).

Berdasarkan observasi pada pembelajaran IPAS IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 Pelaksanaan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka Masih terdapat beberapa kendala yang terjadi di lapangan baik secara substansi maupun teknis. Masalah-masalah tersebut menimbulkan kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi. Problematika pembelajaran adalah suatu masalah dalam pembelajaran yang harus ditemukan cara penyelesaiannya guna mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai harapan. Ditemukan beberapa kendala pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar kemampuan berpikir, keterampilan, gaya belajar, tingkat percaya diri, dan tingkat konsentrasi sangat rendah, selaras dengan hal tersebut, berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan wali kelas serta penelusuran dokumen hasil belajar IPAS siswa pada semester ganjil 2025/2026 diketahui terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran diantaranya adalah hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal tersebut dapat terlihat saat guru memberi pertanyaan, hanya sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru.

Demikian pula, dalam hal berpendapat dan bertanya, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keaktifan berpendapat dan bertanya. Kebanyakan dari siswa yang lainnya masih malu, takut atau ragu mengajukan pertanyaan atau pendapat mereka. Di antara kendala tersebut adalah Guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang belum bervariasi, seperti guru mendominasi penggunaan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih mengembangkan keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari di sekolah kedalam dunia nyata. Untuk mengatasi masalah tersebut guru mempunyai peran-peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan memicu rasa ingin tahunya, demikian siswa akan tertarik untuk mempelajari IPAS.

METODOLOGI PENELITIAN

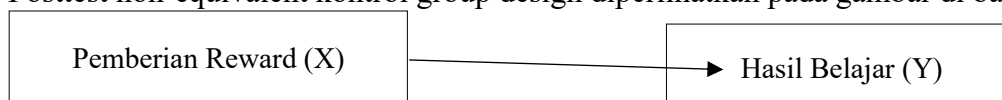
Penelitian ini dilakukan di SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 pada Januari 2025 s/d Juni 2025.

Variabel Penelitian

Penelitian ini mempunyai variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut: variabel bebas (X) adalah pemberian reward dan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar. Pemberian reward adalah sebuah bentuk apresiasi suatu prestasi tertentu yang diberikan, baik oleh dan dari perseorangan ataupun suatu lembaga yang biasanya diberikan dalam bentuk material ataupun ucapan. Selanjutnya Sri Anitah (2014:7-25) menyatakan bahwa “*Reward* adalah respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut”. Mulyasa dalam Zaiful Rosyid dan Aminol (2018:8) menyatakan bahwa “*Reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulang kembalinya tingkah laku tersebut”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Reward* adalah suatu bentuk penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh seseorang agar dapat menambah semangat serta menambahkan perasaan bahagia di dalam pembelajaran yang dilakukan dengan hasil yang baik.

Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah penelitian Quasi eksperimen dengan desain Pretest Posttest non-equivalent kontrol group design diperlihatkan pada gambar di bawah ini.



Noor (2017:108) menyatakan “Desain penelitian adalah penggambaran tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan adanya desain yang berkepentingan mempunyai gambaran yang jelas dengan keterkaitan antar variabel yang ada dalam konteks penelitian yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel terikat (dependen) merupakan variabel pemberian *reward* (X) hasil belajar (Y) yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) yakni model pembelajaran jigsaw berbantuan media audio visual (X), sedangkan variabel terikat (dependen) yakni hasil belajar siswa (Y). Pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan Januari sampai bulan Mei 2025. Penelitian dilaksanakan pada semester genap T.A 2025/2026.

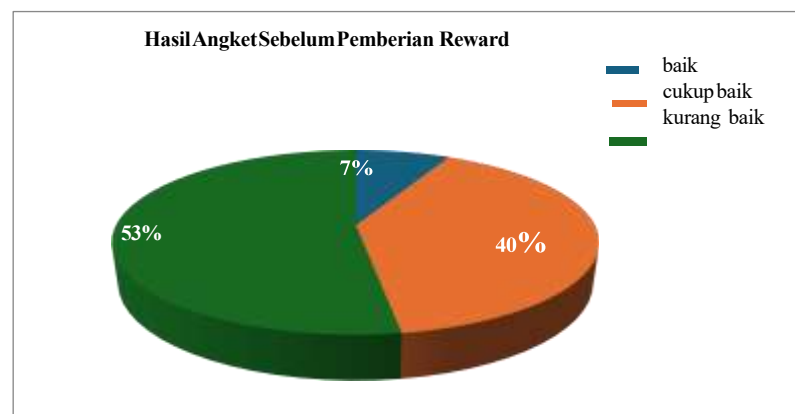
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Angket Sebelum Pemberian Reward

No	Nama	Skor	Nilai
1	Monika	39	65
2	Karlen	32	53
3	Vincent	35	58
4	Firzya	35	58
5	Putri	44	73
6	Zastin	34	56
7	Dessy	30	50
8	Aileen	43	71
9	Abit	37	61
10	Nicogaria	33	55
11	Elizabeth	38	63
12	Melvin	35	58
13	Yuna	39	65
14	Jeceline	37	61
15	Selena	30	50
16	Herlinta	36	60
17	Rapael	33	55
18	Rizky	34	56
19	Shalita	37	61
20	Diva	31	51
21	Dian	32	53
22	Fury	27	45
23	Claudya	26	43
24	Axella	32	53
25	Alexandria	38	63
26	Maika	47	78
27	Wilson	32	53
28	Rayya	36	60
29	Darren	33	55
30	Elisa	25	41
31	Dea aginta	33	55
32	Razan	32	53
33	Yuwanita	33	55

No	Nama	Skor	Nilai
34	Willis	34	56
35	Assyla	27	45
36	Felix	36	60
37	Felicia	31	51
38	Setiven	28	46
39	Lydia	28	46
40	Nicogaria	33	55
Σ	Nilai Rata-rata		56,45
	Standard Deviasi		7,84

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata hasil angket siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 sebelum diberikan *reward* adalah 56,45 dengan standar deviasi 7,84. Hasil angket siswa sebelum pemberian *reward* dapat dijabarkan ke dalam tiga kategori yaitu kategori baik, kategori cukup baik dan kategori kurang, antara lain terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai berada pada rentang 71-85 pada kategori baik, 16 siswa memperoleh nilai berada pada rentan 56-70 pada kategori cukup baik dan terdapat 21 siswa yang memperoleh nilai berada padl6a rentang ≤ 55 pada kategori kurang dan digam17barkan dalam bentuk *pie chart* sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram *Pie Chart* Sebelum Pemberian Reward

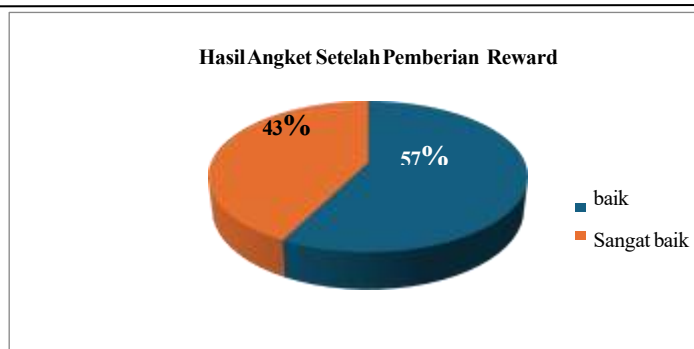
Berdasarkan gambar 1 diagram di atas pada *pie chart* terdapat sebanyak 53% siswa pada kategori kurang, 40% siswa pada kategori cukup baik, dan 7% pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil angket siswa kelas kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 sebelum diberikan *reward* tergolong cukup dengan nilai rata-rata 56,46. Setelah pretes, selanjutnya diberikan angket pos test kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 diberikan pembeajaran pada materi aku dan kebutuhanku dan diperoleh hasil pada tabel di bawah ini. Selama proses pembelajaran, peneliti memberikan *reward* kepada siswa dimana *reward* tersebut dapat berupa isyarat positif seperti senyum, kata-kata penyemangat, serta penghargaan simbolis. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa setelah pemberian *reward*. Berikut adalah hasil angket siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 setelah pemberian *reward*.

Tabel 2. Angket Setelah Pemberian Reward

No	Nama	Skor	Nilai
1	Monika	55	91
2	Karlen	53	88

No	Nama	Skor	Nilai
3	Vincent	55	91
4	Firzya	53	88
5	Putri	56	93
6	Zastin	52	86
7	Dessy	52	86
8	Aileen	56	93
9	Abit	50	83
10	Nicogaria	54	90
11	Elizabeth	52	86
12	Melvin	49	81
13	Yuna	60	100
14	Jeceline	59	98
15	Selena	48	80
16	Herlinta	48	80
17	Rapael	49	81
18	Rizky	45	75
19	Shalita	48	80
20	Diva	48	80
21	Dian	50	83
22	Fury	51	85
23	Claudia	46	76
24	Axella	45	75
25	Alexandria	51	85
26	Maika	59	98
27	Wilson	51	85
28	Rayya	53	88
28	Darren	55	91
30	Elisa	51	85
31	Dea aginta	48	80
32	Razan	51	85
33	Yuwanita	54	90
34	Willis	47	78
35	Assyla	45	75
36	Felix	50	83
37	Felicia	47	78
38	Setiven	44	73
39	Lydia	50	83
40	Nicogaria	56	93
Σ	Nilai rata-rata	85,25	
	Standard deviasi	6,72	

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui nilai rata-rata hasil angket siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudhi Delitua T.A 2025/2026 setelah pemberian *reward* adalah 85,25 dengan standar deviasi 6,7257. Hasil angket siswa setelah pemberian *reward* dapat dijabarkan kedalam dua kategori yaitu kategori baik, dan kategori sangat baik, terdapat 23 siswa yang memperoleh nilai berada pada rentan 71-85 pada kategori baik, dan terdapat 17 siswa yang memperoleh nilai berada pada rentang 86-100 pada kategori sangat dan digambarkan dalam bentuk *pie chart* sebagai berikut



Gambar 2. Diagram *Pie Chart* Setelah Pemberian Reward

Berdasarkan tabel 2 dan diagram lingkaran atau *pie chart* siswa diketahui terdapat sebanyak 43% siswa pada kategori baik, dan 57% siswa pada kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2025/2026 tergolong baik dengan nilai rata-rata 82,25.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka disimpulkan;

1. Pemberian reward dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua.
2. Pemberian reward dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua. Siswa yang mendapatkan reward menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keaktifan dalam mengikuti pelajaran, dan hasil evaluasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menerima reward.
3. Reward yang diberikan, baik berupa pujian verbal, penghargaan simbolik, maupun hadiah sederhana, mampu membangkitkan semangat belajar dan memperkuat perilaku positif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Guru disarankan menggunakan reward secara konsisten sebagai strategi pembelajaran.
5. Reward sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., et al. "*Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan.*" Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam 2.1 (2022): 1-8.
- Praekanata, I. W. I. (2024). *Kajian Perspektif Filsafat Pendidikan Terhadap Profil Pancasila Di Sekolah.* Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru, 5(1), 47- 57.
- Margono, (2010), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet-8 (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).118. Rosdakarya
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Slamet dan Samsul Maarif, "Pengaruh Bentuk Tes Formatif Asosiasi Pilihan Ganda Dengan Reward Ddan Punishment Score Pada Pembelajaran Matematika Siswa SMA" dalam Jurnal INFINITY, (Bandung: Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung), Vol. 3, No. 1/Februari 2014
- Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung:Remaja
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 206.
- Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012).