

Penerapan Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kegiatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV di MI Islamiyah Babakan

Khalimatus Sadiyah

halimatuss703@gmail.com

MI Islamiyah Jatimulya

ABSTRACT

This study aims to determine whether giving rewards can increase the learning motivation of fourth grade students of MI Islamiyah Babakan, the method or approach taken in this research is classroom-based research that is qualitative and carried out in the classroom, which is carried out in stages. This type of research is PTK (Classroom Action Research) or Classroom Action Research, with steps of planning, action, observation, and reflection. This research was conducted at Madrasah Ibtidaiyyah Islamiyah Babakan Lebaksiu Tegal, with the research subjects being class IV students in the 2022/2023 academic year totaling 23 students. The results showed that the application of rewarding was effectively used in learning Mathematics, especially fourth grade students of MI Islamiyah Babakan Lebaksiu. This is evidenced by an increase in student learning motivation.

Keywords: *Reward, Learning Motivation, Mathematics, Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Babakan, metode atau cara pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan berbasis kelas yang bersifat kualitatif dan dilakukan di dalam kelas, yang dilakukan secara bertahap. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau Classroom Action Research, dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah Islamiyah Babakan Lebaksiu Tegal, dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas IV Tahun Ajaran

2022/2023 yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pemberian reward efektif digunakan pada pembelajaran Matematika khususnya siswa kelas IV MI Islamiyah Babakan Lebaksiu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Reward, Motivasi Belajar, Matematika, Penelitian Tindakan Kelas.*

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak lepas dari peran seorang guru yang merupakan pusat pembelajaran. Setiap media, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, baik hasil belajar dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Ahmad Rifa'i, 2009, p. 85).

Di sekolah yang dikenal sebagai komunitas belajar (*learning community*), guru adalah orang yang bertanggung jawab penuh atas perkembangan perilaku dan prestasi peserta didiknya. Dalam kegiatan belajar mengajar, peran motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Sekarang ini masih dijumpai guru mengabaikan hal-hal kecil seperti kurangnya memberi suatu penghargaan atau apresiasi kepada peserta didik, atau memberikan reward kepada peserta didik, seperti pemberian hadiah berupa benda ataupun ucapan verbal yang bersifat pujian terhadap kebaikan ketika peserta didik bisa melakukan sesuatu dengan hasil ketekunannya.

Reward yaitu segala yang diberikan guru berupa penghormatan yang menyenangkan peserta didik atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan, tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat melakukan hal terpuji dan berusaha untuk meningkatkan prestasi.

Dalam agama Islam, reward terbukti dengan adanya pahala, Allah Swt. akan melipat gandakan pahala bagi siapa saja yang berbuat kebaikan

termasuk dalam hal memberi reward ini, dikarenakan kita telah berbuat baik pada orang lain (peserta didik) yaitu memberi hadiah yang dapat menyenangkan orang lain. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa reward merupakan alat pendidikan yang menyenangkan, reward juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi peserta didik untuk belajar yang lebih baik lagi (Amir Daien Indrakusuma, 1973, p. 159).

Pemberian reward memberikan dampak yang positif bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak, yaitu sebagai pemicu timbulnya motivasi untuk berbuat baik yang tidak bisa muncul begitu saja dari seseorang di usia dini. Namun dalam prakteknya, hal ini harus senantiasa diawasi dan diarahkan, baik oleh orang tua maupun pendidik, sehingga anak diawasi dan diarahkan, baik oleh orang tua maupun pendidik, sehingga anak tidak menjadi salah paham dan orientasinya tetap terkontrol pada motivasinya untuk bertingkah laku sesuai yang diharapkan, bukan semata-mata untuk mencapai reward saja.

Pada saat peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan, dalam pembelajaran matematika masih dijumpai peserta didik yang banyak diam dan terlihat enggan mengikuti proses pembelajaran, hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi. Hal tersebut adalah satu faktor peneliti ingin meneliti di MI Islamiyah Babakan. Alasan peneliti mengambil pada pembelajaran matematika karena peneliti menjumpai masih kurangnya antusias peserta didik pada mata pelajaran Matematika, peserta didik cenderung menganggap pelajaran matematika itu sulit dan merasa cepat bosan.

Dalam hal ini, agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika, maka peneliti melakukan cara agar peserta didik termotivasi untuk belajar matematika, salah satunya dengan cara penerapan pemberian reward kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

Banyak yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam pendidikan, salah satunya melalui perbaikan proses pembelajaran, guru sebagai komponen yang terlibat langsung dalam interaksinya dengan

peserta didik, seharusnya menguasai materi dengan baik, mampu menggunakan strategi atau metode yang tepat serta mengenal karakteristik materi dan peserta didik. Motivasi merupakan bagian penting yang perlu mendapatkan perhatian dari guru sebagai pendidik maupun orang tua. Seorang peserta didik dapat terdorong untuk melakukan kegiatan karena mereka mempunyai motivasi. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang tinggi berusaha untuk mencapai tujuan belajarnya.

Penerapan reward merupakan sarana untuk memotivasi peserta didik agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mencoba meneliti dan memilih judul "Penerapan Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Islamiyah Babakan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Babakan.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang bersifat kualitatif dan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dengan tindakan penggunaan penerapan reward dirancang sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin, yang mengemukakan suatu model penelitian tindakan yang berbentuk siklus. Hal ini didasarkan bahwa tindakan yang diberikan tidak hanya diberikan satu kali, tetapi dapat lebih dari satu kali. Dan Kurt Lewin juga menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok, yaitu: (a) Perencanaan (planning), (b) Pelaksanaan (acting), (c) Pengamatan (observing), dan (d) Refleksi (reflecting) (Suharsimi Arikunto, 2007, p. 25).

2. Kehadiran dan Peran Peneliti di Lapangan

Kehadiran peneliti dalam hal ini sangatlah penting dan utama, kehadiran peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Sesuai dengan penelitian tindakan kelas, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting dan diperlukan secara optimal. Peneliti merupakan instrument kunci utama dalam mengungkapkan makna dan sekaligus sebagai alat pengumpul data. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Peneliti melakukan penelitian di MI Islamiyah Babakan. Adapun data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data-data mengenai penerapan reward dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas IV MI Islamiyah Babakan.

3. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah MI Islamiyah Babakan Desa Jatimulya, Kec. Lebaksiu, Kab. Tegal. Peneliti menggunakan penelitian ini karena lokasi tersebut menjawab persoalan dan fenomena yang terjadi sesuai dengan pokok fokus masalah yang diajukan.

Subjek penelitian menurut S. Nasution adalah sumber dimana data diperoleh (S. Nasution, 1996, p. 1). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Islamiyah Babakan yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 16 putra dan 7 putri.

4. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini berupa kata-kata, tindakan dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Kata-kata dan tindakan yang diamati, di dalam kelas merupakan sumber data utama dan dicatat melalui catatan tertulis. Karena itu, data penelitian berdasarkan fokus dan tujuan penelitian dengan paparan lisan, tertulis, dan perbuatan yang menggambarkan fenomena implementasi reward untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran matematika.

Sumber data dalam penelitian ini berupa informasi tentang proses pembelajaran di dalam kelas, motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi: (a) Informan atau narasumber, yaitu pesertadidik dan guru, (b)

Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran matematika dan aktivitas lain yang berkaitan, dan (c) Dokumen atau arsip, yang antara lain berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

5. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti menggunakan beberapa metode, diantaranya adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan jurnal harian.

a. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi ini dilakukan dengan mengamati jalannya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan reward di kelas IV MI Islamiyah Babakan. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti yang sedang melaksanakan kegiatan praktik mengajar sebagai guru mata pelajaran matematika.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam teknik ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri, atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi (Sugiyono, 2010, p. 317).

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang.

Dokumen yang berbentuk tulisan merupakan catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Hasil penelitian akan lebih dapat dipercaya apabila didukung oleh foto-foto.

d. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

6. Analisis Data, Evaluasi, dan Refleksi

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami. Untuk mengumpulkan data diperlukan nilai peserta didik yang diperoleh melalui penilaian proses dan hasil. Setelah data terkumpul, maka data tersebut diolah dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan mencari tingkat keaktifan, hasil belajar, dan ketuntasan belajar.

Evaluasi dilaksanakan terhadap pelaksanaan tindakan berdasarkan lembar observasi terfokus, dan tes penguasaan konsep. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dalam proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi.

7. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

- a) Perencanaan Tindakan: rencana tindakan ini mencakup seluruh langkah tindakan secara rinci. Dalam tahapan ini perlu juga diperhitungkan segala kendala yang mungkin saja muncul saat pelaksanaan PTK, mulai dari materi/bahan ajar, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, sampai pada instrument pengamatan/observasi dan evaluasi.
- b) Pelaksanaan Tindakan: tahap ini merupakan tahap implementasi dari semua rencana tindakan yang telah dibuat. Strategi dan skenario pembelajaran yang telah ditetapkan pada perencanaan harus benar-benar diterapkan dan mengacu pada kurikulum yang berlaku.
- c) Tahap Pengamatan/Observasi: tahap pengamatan atau observasi ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Tahap pelaksanaan dan observasi berlangsung dalam waktu yang sama. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar/instrument observasi yang telah disusun.
- d) Tahap Refleksi: tahap ini mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Siklus II

- a) Tahap perencanaan: mencari faktor yang menjadi penghambat siklus I.
- b) Pelaksanaan tindakan: melaksanakan semua kegiatan yang sudah direncanakan dalam RPP sebagai perbaikan dari siklus II, dan menerapkan pemberian reward dalam proses pembelajaran.

- c) Pengamatan: mengamati proses pembelajaran dengan penerapan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar matematika.
- d) Refleksi: pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dan evaluasi bersama guru berdasarkan hasil temuan selama proses pembelajaran berlangsung. Jika di siklus II ini dapat menghasilkan kesimpulan yang sesuai indikator, maka penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam II siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reward adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut.

Menurut Mulyasa tujuan penggunaan reward yaitu: (a) Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, (b) Merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, (c) Meningkatkan kegiatan belajar dan membina perilaku produktif (Mulyasa, 2010, p. 78).

Sebagaimana pendekatan-pendekatan pendidikan lainnya. Pendekatan dengan pemberian reward juga tidak bisa terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Untuk lebih jelasnya, akan dikemukakan sebagai berikut (Arief, 2002, p. 128):

a. Kelebihan

Diakui bahwa penerapan reward memiliki banyak kelebihan, namun secara umum dapat disebutkan sebagai berikut: (1) Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa peserta didik untuk melakukan perbuatan positif dan bersifat progresif, dan (2) Dapat menjadi pendorong bagi peserta didik lainnya untuk mengikuti peserta didik yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik.

b. Kekurangan

Di samping mempunyai kelebihan, penerapan reward juga memiliki kekurangan antara lain:(1) Dapat menimbulkan dampak negative apabila guru melakukannya secara berlebihan, sehingga bisa mengakibatkan peserta didik merasa dirinya lebih tinggi dari teman-temannya, dan (2) Umumnya reward membutuhkan alat tertentu serta membutuhkan biaya dan lain-lainya.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah proses didalam individu, pengetahuan tentang proses ini membantu kita untuk menerangkan tingkah laku yang kita amati dan meramalkan tingkah laku dari orang tua.

Menurut Purwa Atmaja Prawira guru menggunakan hasil belajar yang tidak memuaskan dipakai sebagai cambuk untuk mempergiat balajar agar nilainya lebih baik lagi, atau konsep untuk mendorong motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan pujian. Dengan pujian peserta didik akan lebih bersemangat untuk belajar sehingga prestasi peserta didik juga semakin tinggi. Artinya dengan motivasi yang tinggi maka prestasi belajar peserta didik juga tinggi (Purwa Atmaja Prawira, 2012, p. 349).

Menurut Oemar Hamalik motivasi dapat mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Jadi fungsi motivasi itu meliputi: (1) Mendorong timbulnya kelakuan dan suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar, (2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencaapaian tujuan yang diinginkan, dan (3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan (Oemar Hamalik, 2001, p. 158).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada peserta didik agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan pada suatu bilangan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara umum maupun secara khusus. Secara umum matematika digunakan dalam transaksi perdagangan, pertukangan, dll. Hampir di setiap aspek kehidupan ilmu matematika yang di terapkan. Karena itu matematika mendapat julukan sebagai ratu segala ilmu (A. Dadi P, 2005, p. 68).

Langkah-langkah Penelitian

1. Pra Siklus

Pada proses pembelajaran Matematika, peserta didik kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti tidak ada motivasi untuk lebih fokus ketika guru menjelaskan materi dan kurangnya semangat peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, dan juga guru yang kurang dalam menggunakan strategi atau cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Siklus I

a. Penerapan pemberian reward

Pada siklus I ini, dalam proses pembelajaran Matematika dengan penerapan pemberian reward dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik mulai termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, akan tetapi masih ada peserta didik yang belum semangat dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika dan masih ada yang kebingungan dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.

b. Motivasi belajar peserta didik

Setelah diterapkan pemberian reward dalam proses pembelajaran mulai terlihat adanya peningkatan minat dan motivasi peserta didik dibandingkan tahap sebelumnya, akan tetapi masih ada peserta didik yang belum begitu antusias dalam proses pembelajaran.

3. Siklus II

a. Penerapan pemberian reward

Pada siklus II ini, peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik terlihat antusias memperhatikan penjelasan guru dan menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Pada tahap ini, reward yang diberikan oleh guru pun lebih banyak sehingga peserta didik lebih semangat lagi dari tahap sebelumnya.

b. Motivasi belajar peserta didik

Pada siklus II, peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, motivasi peserta didik untuk menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dikatakan lebih meningkat dari siklus I, karena peserta didik saling berinteraksi dengan guru dan aktif ada timbal balik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian pada proses pembelajaran, adanya peningkatan motivasi dalam proses pembelajaran dari yang semula kurang begitu aktif menjadi lebih aktif yang dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian pada motivasi belajar, adanya peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan pemberian reward. Ketika peserta didik diberi penjelasan tentang materi pelajaran, peserta didik terlihat jenuh, tetapi ketika diterapkan dengan pemberian reward, peserta didik lebih berantusias dalam pembelajaran.

Analisis

Dalam penerapan pemberian reward, sekolah dituntut mampu agar dapat merencanakan, melaksanakan, dan menciptakan kondisi suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih baik dan efektif. Kondisi pembelajaran yang baik dari kualitas pendidikan yang lebih baik dan lebih berkomitmen, penerapan pemberian reward merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Disini guru diharapkan agar dapat menerapkan pemberian reward dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih semangat. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Edward Lee Thorndike dalam hukum akibatnya (Law of effect) bahwa factor penting yang mempengaruhi

motivasi belajar adalah reward (hadiah) atau pernyataan kepuasan dari suatu kejadian (Sri wuryani dijiwandono, 2013, p. 126).

Dalam proses penerapan pemberian reward dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pembahasan sebagai berikut:

1) Penerapan Pemberian Reward dalam Pembelajaran Matematika kelas IV MI Islamiyah Babakan Lebaksiu

Permasalahan yang nampak pada proses belajar Matematika adalah kurangnya antusias peserta didik dalam belajar. Peserta didik cenderung bosan dengan materi Matematika yang diberikan guru. Hal ini akan bertambah parah jika metode pembelajaran yang digunakan guru monoton yaitu dengan metode ceramah seperti yang sering dilakukan pada masa lalu. Peserta didik pun dituntut untuk mampu menguasai materi yang guru berikan dan peserta didik pun merasa bosan dengan situasi yang demikian. Berkaitan dengan hal tersebut maka tidak heran jika prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran Matematika terus menurun. Secara teori, banyak terdapat faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Secara garis besar faktor tersebut terbagi menjadi dua, yaitu faktor intern dan ekstern. Kedua faktor tersebut sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Faktor intern peserta didik biasanya bisa dilihat melalui motivasi, minat, dan keadaan peserta didik tersebut. Sedangkan faktor ekstern biasanya berada pada lingkungan dimana peserta didik berada, baik keluarga, teman, kerabat, tetangga, dan lain-lain.

Dalam hal ini, agar bisa meningkatkan keinginan belajar peserta didik pada pelajaran Matematika, maka ada beberapa cara yang harus dilakukan agar peserta didik lebih suka pelajaran Matematika. Salah satunya yaitu dengan cara pemberian reward kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Pemberian reward kepada peserta didik menjadikan sesuatu yang mungkin bisa menjadi proses belajar mengajar menjadi lebih aktif pada mata pelajaran Matematika.

Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memilih peserta didik mana yang memperoleh reward dan mana peserta didik yang belum layak mendapatkan reward agar dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemberian reward merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi prestasi belajar Matematika.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pemberian reward yang berupa gambar bintang pada pra siklus, makanan dan minuman sehat pada siklus I dan siklus II. Pada tahapan pra siklus peneliti menerapkan pemberian reward yang berupa gambar bintang, akan tetapi masih banyak yang belum antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika, kemudian pada siklus I peneliti menerapkan pemberian reward yang berupa makanan dan minuman sehat sebanyak 3 buah yang diberikan kepada peserta didik yang aktif dan berani maju ke depan untuk menjawab soal yang diberikan oleh peneliti meskipun jawabannya masih kurang tepat, akan tetapi sudah berantusias mengikuti pembelajaran, dari pra siklus ke siklus I ada peningkatan motivasi belajar Matematika, akan tetapi masih ada yang belum antusias mengikuti karena beberapa peserta didik cenderung pesimis dan merasa yang akan mendapat reward peserta didik itu-itu saja.

Kemudian di siklus II peneliti memperbaiki apa kekurangan yang ada pada siklus I, akhirnya peneliti menambah reward yang berupa makanan dan minuman sehat dengan jumlah yang lebih banyak lagi, dan peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran Matematika dan berani maju sendiri dengan mengacungkan tangan, peneliti memberi peraturan bagi peserta didik yang sudah maju ke depan untuk memberi kesempatan bagi peserta didik yang belum maju ke depan, dengan tujuan peneliti mengharapkan semua dapat antusias mengikuti pembelajaran Matematika.

2) Penerapan Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika kelas IV di MI Islamiyah Babakan
Lebaksiu

Berdasarkan angket motivasi yang sudah peneliti sebar menyimpulkan bahwa motivasi yang dialami peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, dikatakan signifikan karena jumlah presentase mulai dari pra siklus itu 40%, pada siklus I mengalami peningkatan 60%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan 80%, hasil data di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara reward terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran dengan memberikan reward lebih baik dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional.

Dalam teori connectionisme bahwasannya stimulus berupa reward yang tepat dapat mempengaruhi respon peserta didik yakni berupa motivasi belajar. Kemudian diperkuat oleh pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa hadiah (reward) merupakan salah satu cara menumbuhkan motivasi berprestasi (Sardiman AM, 2002, p. 89).

Melalui pemberian reward dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, pengaruhnya dapat kita lihat pada peserta didik, mereka lebih aktif dan giat dalam belajar Matematika, lebih semangat saat proses pembelajaran, dan guru lebih mudah mengondisikan kelas, Hal ini sesuai dengan teori belajar menurut Guthrie sebagaimana dikutip Purwa Atmaja Prawira menyatakan bahwa stimulus atau juga dapat disebut dengan rangsangan (Purwa Atmaja Prawira, 2012, p. 263).

Dari pernyataan tersebut maka jelas bahwa pemberian reward kepada peserta didik memberikan rangsangan atau motivasi untuk bergerak melakukan kegiatan belajar yang lebih baik lagi. Selain itu, pemberian reward diterapkan dalam proses pembelajaran lebih efektif, karena akan membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi untuk bersaing dalam hal belajar guna menjadi yang lebih baik dari temannya. .

Dalam hal ini, yang dikatakan reward bukan hanya berbentuk barang, namun pemberian ucapan bagus, pintar, dan pemberian tepuk tangan

juga termasuk dalam reward. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, peserta didik lebih termotivasi bergerak melakukan kegiatan pembelajaran, dibandingkan sebelum diterapkan pemberian reward, salah satu contohnya yaitu peserta didik termotivasi untuk mengacungkan tangan saat guru memberikan pertanyaan dan berani untuk maju ke depan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis bab IV dapat disimpulkan tentang penerapan pemberian reward untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV MI Islamiyah Babakan sebagai berikut:

1. Penerapan pemberian reward dalam pembelajaran Matematika kelas IV MI Islamiyah Babakan, guru merencanakan untuk menerapkan pemberian reward pada proses pembelajaran Matematika, Reward yang diberikan pada pembelajaran Matematika berupa makanan dan minuman sehat serta apresiasi verbal. Dengan penerapan pemberian reward ini, peserta didik terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika yang awalnya terlihat malas dan bosan dengan pembelajaran Matematika. Jadi dengan diterapkannya pemberian reward pada pembelajaran Matematika ini sangat tepat dan signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.
2. Penerapan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas IV MI Islamiyah Babakan berhasil menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta lebih aktif dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Matematika, sehingga peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran Matematika. Jadi terbukti bahwa penerapan pemberian reward mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Dadi P. (2005). *Mudah dan Aktif Belajar Matematika*. Setia Purna Inves.
- Ahmad Rifa'i, A. C. (2009). *Psikologi Pendidikan*. UNNES.
- Amir Daien Indrakusuma. (1973). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Usaha Nasional.
- Arief, A. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Ciputat Press.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif*. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Purwa Atmaja Prawira. (2012). *Psikologi Pendidikan Dalam Prespektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- S. Nasution. (1996). *Metodologi Penelitian Naturalistik*. Tarsito.
- Sardiman AM. (2002). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sri wuryani dijiwandono. (2013). *Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.