

EFEKTIFITAS *REWARD* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 06 ANDALEH BARUH BUKIK

Putri Handayani¹, Refni Dayu², Wahyu Andriani³

¹SMPN 3 Pariangan, Batusangkar, Indonesia

²Universitas Terbuka, Tangerang, Indonesia

³SDN 6 Baruh Bukik, Batusangkar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: dayurefni31@gmail.com

ABSTRACT

This research method is a quantitative method using experimental types, while this research approach is a pre-experimental design type one group pretest-posttest. The research sample was obtained through a saturated sample technique or total sampling where all populations were sampled, namely all class V students totaling 25 people. Data collection uses essay test questions and questionnaires with statistical data analysis techniques with t-tests. From the final test result data, it shows that the final average score of students in the pretest is 44.6 with a percentage of completeness of 20% and posttest which is 86.04 with a percentage of completeness of 88%. the results of student learning motivation scores on the questionnaire test at SDN 06 Andaleh Baruh Bukik were 25 students with a total score of 2206 and an average score of 88.24. It can be concluded that students' learning motivation is in a very high category. In this study, a hypothesis test was also carried out with a posttest pretest t-test with an SPSS application of $0.000 < 0.005$, then H_0 was rejected and H_a was accepted so that a decision could be made that giving rewards was effective in increasing the learning motivation of grade V students in mathematics subjects at SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

Keywords: *Effectiveness, Reward, Learning Motivation, Elementary School*

ABSTRAK

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan jenis eksperimen, sedangkan pendekatan penelitian ini adalah *pre-eksperimen design* tipe *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian diperoleh melalui teknik sampel jenuh atau *total sampling* dimana semua populasi dijadikan sampel yaitu semua siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data menggunakan soal tes essay dan angket dengan teknik analisis data secara statistik dengan *uji-t*. Dari data hasil tes akhir menunjukkan bahwa nilai rata-rata akhir siswa pada *pretest* yaitu 44,6 dengan persentase ketuntasan sebanyak 20% dan *posttest* yaitu 86,04 dengan persentase ketuntasan sebanyak 88%. hasil skor motivasi belajar siswa pada tes angket di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik sebanyak 25 orang siswa dengan total skor 2206 dan rata-rata skor 88,24. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Pada penelitian ini juga dilakukan uji hipotesis dengan uji-t *pretest posttest* dengan aplikasi SPSS $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat diambil keputusan bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik

Kata Kunci: *Efektifitas, Reward, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon, yaitu proses manusia untuk memberikan respons tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar. Proses stimulus dan respons ini terdiri beberapa unsur yaitu: dorongan, stimulus atau rangsangan, respons, dan penguatan. Menurut (Soemanto, 2012) mengatakan bahwa belajar adalah proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Sedangkan menurut teori Pavlov, dimana pada teori tersebut dilakukan percobaan pada seekor anjing akan berliur jika mencium bau daging. Bau daging merupakan stimulus yang tak terkondisi, sementara liur merupakan respons (*refleks*) yang juga tak terkondisikan. Kemudian daging ditambah dengan cahaya lampu dan digunakan sebagai stimulus. Setelah melakukan percobaan berulang kali, diperoleh hasil bahwa anjing akan berliur hanya oleh cahaya lampu, tanpa ada daging (proses asosiasi). Dengan demikian cahaya lampu menjadi stimulus yang terkondisi dan air liur menjadi respons yang terkondisi.

Teori Pavlov tersebut berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan terjadi apabila siswa memiliki dorongan untuk belajar. Dimana motivasi belajar tersebut menurut (Suprihatin, 2015) mengatakan sebagai berikut: Motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi belajar yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Pendapat lain juga mengatakan bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan” (Ernata, Y. 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah dorongan siswa dalam melakukan suatu kegiatan proses belajar mengajar yang dipengaruhi oleh stimulus dan respons yang dapat menggerakkan psikis di dalam diri peserta didik untuk kegiatan belajar, menjamin dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri bisa tumbuh karena adanya semangat untuk meraih prestasi tertinggi yang didasari oleh kesadaran yang tumbuh dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi belajar siswa yang berasal dari luar sehingga siswa terpacu untuk menanggapi rangsangan-rangsangan tersebut dengan cara menjadi lebih rajin.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut (Sardiman, 2018) adalah sebagai berikut : 1). Kemasakan, 2) usaha yang bertujuan, goal dan ideal, 3) pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi, 4) penghargaan dan hukuman, 5) partisipasi, 6) perhatian. Dilihat dari faktor-faktor tersebut sudah disebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah penghargaan atau *reward*. Oleh sebab itu, pemberian *reward* sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

(Ernata, Y. 2017) mengemukakan pemberian *reward* sebagai berikut : Pemberian *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan dapat menyenangkan para peserta didik, untuk itu *reward* dalam suatu proses pendidikan dibutuhkan keberadaannya demi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Suharni Dan Purwanti (2018) maksud dari pendidik memberi *reward* kepada peserta didik adalah supaya peserta didik menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain peserta didik menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik. *Reward* yang diberikan kepada peserta didik bentuknya bermacam-macam.

Sedangkan menurut (Moh, Z. R., Rahmah, U., 2019) mengatakan bahwa pemberian *reward* adalah hadiah atau memberi penghargaan yang diberikan kepada seseorang terhadap tingkah laku yang diinginkan. Pemberian *reward* yang merupakan pemberian berupa sesuatu kepada seseorang sebagai salah satu bentuk apresiasi atau penghargaan atas pencapaian yang mereka dapatkan. Sebagai salah satu cara dalam memberikan motivasi kepada seseorang. pemberian *reward* merupakan balasan atau pemberian sesuatu yang baik berupa benda atau pujian kepada seseorang sebagai salah satu penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan (Cleopatra, M. 2015) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya motivasi belajar yang tinggi dan untuk meningkatkan motivasi salahsatunya dengan memberikan *reward* ke peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward (reinforcement)* merupakan penggunaan konsekuensi untuk memperkuat perilaku. Artinya bahwa sebuah perilaku yang dilakukan oleh peserta didik dan dianggap sesuai kemudian diikuti dengan penguat (*reinforcement*), maka hal tersebut akan meningkatkan peluang bahwa perilaku tersebut akan dilakukan lagi oleh anak. Saat ingin memberikan *reward*. ada tiga peranan penting yang harus diperhatikan untuk mendidik anak dalam berperilaku yaitu *reward* sebaiknya mempunyai nilai mendidik, *reward* berfungsi sebagai motivasi untuk mengulangi berbuat baik, dan *reward* berfungsi untuk memperkuat perilaku yang lebih baik. (Lestari, Endang Titik. 2020).

Tujuan guru memberi *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik. *Reward* yang diberikan kepada siswa bentuknya bermacam-macam. Adapun bentuk *reward*

yang diberikan kepada siswa menurut (Moh, Z. R., Rahmah, U., 2019) adalah *reward* berbentuk pujian, hadiah, dan penghormatan. *Reward* dalam bentuk pujian dapat diungkapkan dengan kata-kata positif sehingga siswa bersemangat untuk meningkatkan prestasinya. Sedangkan pemberian *reward* dalam bentuk hadiah bisa diberikan dalam bentuk barang, misalnya alat tulis, botol minum, maupun buku tulis. Dan pemberian *reward* dalam bentuk penghormatan dapat diberikan kepada siswa dengan bentuk penghargaan berupa juara kelas, nilai tertinggi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas, sudah seharusnya guru menerapkan pemberian *reward* dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di lapangan pada tanggal 19 Mei 2021 ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut : *Pertama*, siswa asyik dengan diri sendiri dalam mengikuti pembelajaran. *kedua*, guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton. *Ketiga*, guru hanya fokus memberikan materi pelajaran dalam pembelajaran di kelas dan menyuruh siswa mencatat materi pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru di buku catatan masing-masing. *Keempat*, proses pembelajaran masih berpusat kepada guru.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara langsung kepada Wali Kelas V di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik pada tanggal 19 Mei 2021. Wali Kelas V mengatakan: *Dalam proses pembelajaran Ibuk memang jarang menggunakan metode belajar seperti ini, sehingga sering Ibuk perhatikan banyak siswa yang tidak fokus belajar saat Ibuk mengajarkan materi di depan kelas. Apalagi dalam materi pelajaran matematika pada kelas V sudah tergolong rumit bagi siswa, sehingga banyak siswa tidak semangat dalam belajar. Sesekali ibuk membuat kuis di papan tulis dan menyuruh siswa menjawab kuis tersebut untuk meriview materi yang ibuk ajarkan pada hari itu. Bagi siswa yang mau tampil dan bisa menjawab dengan benar akan diberikan tepuk tangan yang meriah dari teman-temannya. Hanya itu mungkin reward yang bisa ibuk berikan kepada siswa yang berani tampil dan menjawab pertanyaan di depan kelas.*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan di kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dapat dipahami bahwa pemberian *reward* masih kurang diberikan oleh guru kepada siswa, sehingga dalam proses pembelajaran motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah. Jadi dapat diartikan bahwa pemberian *reward* pada kelas V masih sangat minim diberikan, sehingga pembelajaran matematika menjadi kurang menarik dan siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan jenis eksperimen, sedangkan pendekatan penelitian ini adalah *pre-eksperimen design* tipe *one group pretest-posttest* (Sujarweni, V. Wiratna. 2014). Sampel penelitian diperoleh melalui teknik sampel jenuh atau *total sampling* dimana semua populasi dijadikan sampel yaitu semua siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data menggunakan soal tes *essay* dan angket dengan teknik analisis data secara statistik dengan *uji-t*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang Efektifitas Pemberian *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. Untuk mengetahui efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V, terlebih dahulu perlu dianalisis tentang (1) motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik, sebelum pemberian *reward* (*Pretest*) dan (2) motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik, setelah pemberian *reward* (*Posttest*). Hasil penelitian tersebut merupakan hasil penelitian kuantitatif yang dinyatakan dengan angka.

1. Data Hasil Tes Pretest dan Postest

Data hasil *pretest* dan *postest* pada ranah kognitif siswa diperoleh dari tes *pretest* dan *postest* yang diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan pemberian *reward*. Soal tes yang diberikan berupa soal tes *essay* berjumlah 10 butir soal. Dalam melaksanakan tes *pretest* dan *postest* siswa diberikan waktu 60 menit setiap tes, jadi total waktu yang digunakan untuk 2 tes tersebut adalah 120 menit. Berdasarkan hasil tes *pretest* dan *postest* yang dilakukan, terdapat perbedaan nilai tertinggi, terendah, rata-rata pada *pretest* dan *postest*. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel. 1

Nilai Rata-Rata, Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Dan Ketuntasan

No	Jenis	N	Rata	Nilai	Nilai	Tuntas	Tidak
1	Pretest	25	44,6	75	20	20%	80%
2	Postest	25	86,04	100	60	88%	12%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti tes *pretest* dan *postest* sebanyak 25 orang siswa. Dari 25 orang siswa ini dapat dilihat dari tabel diatas adalah nilai rata-rata pada soal pretest dan postest secara berturut-turut adalah 44,6 dan 86,04, Nilai tertinggi 75 dan 100, nilai

terendah 20 dan 60, siswa yang mencapai batas ketuntasan sebanyak 20% dan 88%, dan siswa yang tidak mencapai batas ketuntasan adalah 80% dan 12%.

2. Data Hasil Angket Melalui Pemberian Reward

Klasifikasi untuk mengetahui persentase motivasi belajar siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel. 2
Rentang Skor Motivasi Belajar

No	Rentang Skor	Klasifikasi	F	%
1	85-104	Sangat Tinggi	18	72%
2	65-84	Tinggi	6	24%
3	45-64	Sedang	1	4%
4	25-44	Rendah	0	0%
Jumlah			25	100%

Tabel di atas menunjukkan hasil angket penelitian di atas terhadap subjek penelitian yang berjumlah 25 orang, didapatkan dari data angket berdasarkan 25 item pernyataan. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 18 siswa terklasifikasi memiliki motivasi yang sangat tinggi dengan persentase 72%, 6 siswa terklasifikasi tinggi dengan persentase 24%, 1 siswa terklasifikasi sedang dengan persentase 4%, dan 0 siswa terklasifikasi rendah dengan persentase 0%. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian termotivasi dengan adanya pemberian *reward* ini. Pemberian *reward* dan *panisment* bisa mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa (Kusyairy, Umi dan Sulkipli. 2018). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nasrudin, Feri. 2015) menyimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *penisment* sangat berpengaruh terhadap prestasi siswa.

3. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk dapat mengetahui hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS dengan data yang digunakan adalah hasil tes *pretest* dan *posttest* materi matematika volume balok dan kubus, dan penyajian data. Jika $sig > taraf\ sig\ \alpha$ maka kedua data tersebut normal dan Jika $sig < taraf\ sig\ \alpha$ maka kedua data tersebut tidak normal (Sudijono, Anas. 2010). Berikut pemaparan uji normalitas kedua kelas :

Tabel. 3
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* Dan *Posttest*

Data	Sig	Taraf sig (α)	Keputusan
Eksperimen	Pretest	0,10	Normal
	Posttest	0,24	Normal

Dari tabel 4.6 dapat diperoleh data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal, karena hasil uji normalitas pada kelas tersebut menunjukkan $sig > taraf\ sig (\alpha)$ dengan ketentuan 0,05.

b. Uji N-Gain

Analisis uji N-Gain adalah analisis tes hasil belajar yang biasanya terdapat nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*, maka akan terdapat selisih nilai yang dapat menunjukkan perbedaan pengetahuan siswa diawal dan diakhir pembelajaran pada kelas eksperimen. Adapun kriteria interpretasi *N-Gain* Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai total *N-Gain* adalah 0,73, hal ini menunjukkan bahwa kriteria interpretasi nilai N-Gain berada pada klasifikasi tinggi atau $N-Gain > 0,7$ sebagai berikut:

Tabel. 4
Kriteria Interpretasi

N-Gain	Kriteria Interpretasi
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,7$	Rendah

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji *N-Gain*, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat apakah hasil tes siswa melalui pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan yang signifikan atau tidak melalui *uji-t one sample test pretest and posttest*, dengan hipotesis statistik $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ dan $H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Ridwan dan Akdon. 2007).

Adapun uji hipotesis yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* melalui SPSS yaitu jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel, begitupun sebaliknya jika signifikan (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Hal ini menunjukkan tidak terdapat efektifitas yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan efektivitas yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikan yang didapatkan adalah $0,000 < 0,005$ menunjukkan adanya efektifitas yang signifikan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil tes soal siswa sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik dengan menggunakan seluruh siswa kelas V sebagai sampel penelitian ini. Materi yang digunakan pada kelas eksperimen ini adalah volume kubus dan balok, dan penyajian data pada mata pelajaran matematika

kelas V dengan ketentuan menggunakan metode eksperimen yang digunakan adalah *Pra-Eksperimental design* dengan tipe *one group pretest posttest*. Menurut (Sugiyono, 2016) penelitian *pra-eksperimental design* adalah “rancangan yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *one group pretest posttest*”. Pembelajaran ini diukur sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil setelah diberi perlakuan akan dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2016).

Adapun langkah-langkah pemberian *reward* ini adalah sebagai berikut:

- 1). Guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa.
- 2) Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran tersebut kepada siswa.
- 3) Di tengah-tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diberikan.
- 4) Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapatkan hadiah tertentu seperti alat tulis dan kebutuhan alat tulis lainnya.
- 5) Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar di beri kesempatan menjawab soal. Jika ia bisa menjawab dengan benar, ia akan mendapat hadiah.
- 6) Semakin banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak.

Dengan adanya pemberian *reward* Peneliti dapat membandingkan hasil *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Dengan hal itu, dapat dilihat sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan pada pembelajaran saat itu.

Pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena pemberian *reward* ini akan membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar, selain itu, siswa akan memiliki jiwa pantang menyerah dalam mencapai tujuan tertentu. Dan juga guru juga bisa menggali lagi pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan pada saat pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Mannan, A. (2020) menyimpulkan bahwa baik *reward* maupun *punishment* yang diberikan guru sama-sama efektif terhadap motivasi belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik mengenai efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada *posttest* dibandingkan pada *pretest*, hal ini dapat dilihat dari persentase yang semakin meningkat. Rata-rata nilai akhir siswa pada *posttest* yaitu 88,04 dengan persentase ketuntasan 88%, sedangkan pada *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 44,6 dengan persentase ketuntasan 20%. Selain itu, hasil angket motivasi belajar siswa sebanyak 25 orang terdapat jumlah skor 2205 dengan rata-rata skor 88,24. Hasil tersebut menjelaskan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Dengan adanya hasil *pretest*, *posttest* dan hasil angket dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa

pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan pemberian *reward*.

Pada penelitian ini, juga dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus uji-*t pretest* dan *posttest* dengan aplikasi SPSS. Dimana hasil hipotesis yang didapat adalah $0,000 < 0,005$ yang berarti adanya efektifitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SDN 06 Andaleh Baruh Bukik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2).
- Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian *reward* dan *punishment* di sdn ngaringan 05 kec. Gandusari kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781-790.
- Kusyairy, U., & Culo, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward* And *Punishment*. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(2), 81-88.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah dasar*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama.
- Nasrudin, Feri. 2015. *Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Mannan, A. (2020). Penerapan *Reward* dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa di SDI-Terpadu Al-Azhar Kelurahan Kowel Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 2(1), 36-50.
- Moh, Z. R., Rahmah, U., & Rofiqi. 2019. *Reward dan Punishment Konsep dan Aplikasi*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ridwan dan Akdon. 2007. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Raja Rafindo Persada.
- Soemanto, R. B., & Haryono, B. (2018). Kenakalan pelajar dalam keluarga single parent: Studi kasus pada pelajar dalam keluarga single parent di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Girimarto, Wonogiri Tahun 2012/2013. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 4(2).

- Sudijono, A. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta. *Ja Grafindo*.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni Dan Purwanti. 2018. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 131-141.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers.
- Sumantri, Moh Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.