



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PEMBERIAN *REWARD*
PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
DI MIS AL KHOIRIYAH PAKIS**

Aurellia Fairuzzia Maghfirotul Laila¹, Devi Wahyu Ertanti², Zuhkhriyan Zakaria³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22001013017@unisma.ac.id , ²deviwahyu@unisma.ac.id ,

³zakaria@unisma.ac.id

Abstrak

Students think that mathematics is a scary and boring subject, which causes them to not be motivated to learn the mathematics material taught by the teacher. To increase students' learning motivation, giving effort is needed to reward students' learning motivation, especially in mathematics lessons at MIS Al Khoiriyah Pakis. This research aims to 1) describe planning to increase learning motivation in fifth grade mathematics lessons at MIS Al Khoiriyah Pakis, 2) to analyze the implementation and results of increasing learning motivation at MIS Al Khoiriyah Pakis. To achieve this goal, research was carried out using the type of classroom action research which was carried out in three research cycles. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation, questionnaires and written tests. The results of this research show that, 1) planning learning by giving reward can increase students' learning motivation to be active in learning, 2) the implementation of learning is carried out through III activity cycles, based on the results of observations, an increase in learning activities and student learning activities is obtained. 3) the results of increasing students' learning motivation by giving reward in class V mathematics lessons at MIS Al Khoiriyah.

Kata kunci: *Learning Motivation, Reward, Mathematics Lessons*

A. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar matematika yang dilaksanakan pada peserta didik kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan berdasarkan hasil musyawarah guru dengan kepala sekolah di satuan pendidikan dengan nilai 75, namun rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah 53. Selain itu, mereka menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan, sehingga menyebabkan mereka tidak termotivasi untuk belajar serta sulit untuk memahami materi matematika yang diajarkan oleh guru.

Mata pelajaran matematika pada kelas atas memiliki kompleksitas materi yang cukup tinggi, sehingga jika tidak diberikan motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami secara terus menerus. Hal ini berdasarkan pada penelitian terdahulu bahwa kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika

dapat mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik yang semakin turun (Purwati, 2020). Sudut pandang peserta didik terkait mata pelajaran matematika yang menakutkan akan berdampak hingga masa depan, oleh karena itu guru diharuskan mampu untuk mengubah atau memperbaiki sudut pandang terkait mata pelajaran matematika.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik guru juga mengimplementasikan pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika dalam bentuk sederhana dan tergolong minimalis yang berupa kata pujian dan tepuk tangan, sehingga motivasi belajar peserta didik kurang terpacu untuk semangat dalam belajar matematika. Motivasi belajar yang rendah menyebabkan mereka kesulitan untuk memahami materi dan konsep matematika. Pemahaman materi matematika pada setiap jenjang akan mengalami peningkatan kesulitan, oleh karena itu peserta didik diharuskan memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk memudahkannya dalam memahami konsep matematika yang disampaikan oleh guru. Ini berdasarkan pada penelitian terdahulu bahwa motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar yang juga akan meningkat (Fitriani, 2022).

Motivasi belajar yang meningkat dapat dipengaruhi oleh pemberian *reward* dari guru, hal ini berdasarkan pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemberian *reward* pada peserta didik memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Pemberian *reward* yang diberikan peserta didik dalam bentuk sertifikat prestasi, piala, uang saku, dan peralatan sekolah. Penggunaan *reward* harus dilaksanakan secara rutin dan terprogram dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Iskandar, 2021). Pemberian *reward* pada peserta didik harus dilaksanakan secara rutin agar motivasi belajar peserta didik tidak menurun. Bentuk *reward* yang diberikan pada peserta didik dapat berupa hadiah yang memiliki nilai untuk meningkatkan motivasi belajar seperti perlengkapan dan peralatan sekolah, serta dapat disesuaikan dengan kreativitas guru.

Adapun permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika di kelas V MIS Al Khoiriyah adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang aktif dalam menjawab berjumlah 7 dari 29 jumlah peserta didik di kelas, maka kelas tersebut di dominasi oleh peserta didik yang pasif. Kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika juga disebabkan *reward* yang diberikan guru masih tergolong sederhana seperti dalam bentuk tepuk tangan dan pujian kepada peserta didik yang aktif. pada hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang memiliki bobot nilai 75, akan tetapi dari 29 peserta didik 7 di antaranya telah mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, kegiatan belajar pembelajaran pada mata pelajaran matematika belum mencapai capaian pembelajaran, yang disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM yang telah ditetapkan guru.

Motivasi belajar menjadi salah satu komponen keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat maka motivasi belajarnya akan meningkat, sebaliknya peserta didik yang tidak memiliki minat maka motivasi belajarnya akan menurun. Motivasi yang besar diperlukan pada proses pembelajaran, maka guru dapat melaksanakan suatu teknik penguatan dalam pembelajaran dengan memberikan suatu *reward*. *Reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik yang turut aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dengan adanya pemberian *reward* pada pelajaran matematika. *Reward* diberikan kepada peserta didik setelah menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaiknya guru tidak membicarakan pemberian *reward* di awal pembelajaran, hal ini bisa menyebabkan peserta didik akan mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa. Menjaga perasaan peserta didik untuk senantiasa senang pada setiap pembelajaran di mulai, merupakan salah satu bentuk upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap matematika cenderung pasif dalam pembelajaran dan sulit memahami materi. Hal ini akan berdampak di masa depan, dengan peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi maka pada jenjang pendidikan selanjutnya motivasi belajar terhadap pelajaran matematika semakin menurun. Peserta didik juga tidak akan memiliki kemampuan matematika yang nantinya berguna untuk mampu ikut bersaing di masa depan.

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian tindakan dengan tema pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Penerapan dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika diharapkan motivasi belajar peserta didik yang semula rendah menjadi meningkat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran matematika.

B. Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2015), menyatakan bahwa, penelitian tindakan kelas adalah studi tentang perilaku yang disengaja dan terjadi secara bersamaan yang terjadi di ruang kelas untuk memfasilitasi pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus penelitian. Tujuan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dalam pendidikan dan pembelajaran adalah untuk terus menyempurnakan dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIS Al Khoiriyah Pakis yang berlokasi di Jalan Raya Tirtomoyo 196, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIS Al Khoiriyah Pakis yang berjumlah 29 orang terdiri dari

7 peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan 22 peserta didik berjenis perempuan pada pelajaran matematika. Sumber data diperlukan untuk menjamin keberhasilan penelitian sekaligus mendukung pelaksanaannya (Nufiari, 2018). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil ulangan harian peserta didik dan sumber data sekunder berupa data sekolah (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dengan tujuan mengukur kognitif peserta didik yang berupa *pre test* dan *post test* (Arikunto, 2016) dan teknik non tes untuk mengevaluasi sikap peserta didik berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (Arikunto, 2016). Dalam penelitian ini, analisis data komparatif digunakan, yang melibatkan data kuantitatif yang dikumpulkan untuk penelitian korelasional dan diolah menggunakan rumus statistik yang diterapkan dalam analisis deskriptif komparatif. Analisis deskriptif berfungsi untuk mengelola data hasil observasi penelitian untuk mendeskripsikan keefektifan dan keberhasilan peningkatan motivasi belajar dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Data tersebut diperoleh dari penilaian lembar observasi dan lembar kuesioner. Pada penelitian ini, metode komparatif digunakan untuk membandingkan hasil dari pra siklus dengan siklus pertama dan siklus kedua dan siklus berikutnya. Kredibilitas data diperlukan untuk memperoleh kesimpulan yang tepat, hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Adapun empat kriteria yang digunakan yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) (Sugiyono, 2016).

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Perencanaan Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Pemberian Reward pada Pelajaran Matematika Kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis*

Perencanaan pada pelajaran matematika kelas V yang telah dilaksanakan di MIS Al Khoiriyah Pakis dengan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni, membuat dan menyusun modul ajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, membuat dan menyiapkan instrumen pembelajaran yang terdiri dari, lembar observasi, lembar kuesioner, dan lembar tes di akhir pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam pelajaran matematika yang telah disampaikan serta peneliti melakukan koordinasi dengan guru matematika kelas V dan teman sejawat mengenai pelaksanaan tindakan.

Pada tahap perencanaan di siklus I peneliti perlu mempersiapkan dengan lebih baik lagi untuk penguasaan pengelolaan kelas ketika kegiatan diskusi dan tanya jawab dalam pembelajaran yang berlangsung, sehingga ditemukan banyaknya peserta didik yang ramai dan asyik sendiri dan menyebabkan suasana pembelajaran kurang kondusif.

Pada siklus II peneliti telah memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan menguasai pengelolaan kelas dengan baik, sebelum pembelajaran di mulai peneliti memulai dengan menggunakan metode belajar yang beragam dan media pembelajaran yang ada di sekolah, hal ini untuk menarik minat dan motivasi mereka mengikuti pelajaran matematika dengan suasana yang tenang serta mudah untuk memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada *post test* untuk mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Siklus II beberapa peserta didik kurang mempercayai adanya hadiah yang akan diberikan ketika mereka telah mengumpulkan banyak stiker di sebaran, sehingga pada siklus III peneliti membawa satu hadiah yang akan diberikan pada akhir semester. Hal ini untuk merangsang mereka untuk semangat dalam belajar dan memiliki motivasi untuk belajar matematika serta menumbuhkan jiwa kompetitif antar peserta didik.

Reward merupakan bentuk menghargai peserta didik yang berprestasi atau memiliki kelebihan daripada teman yang lainnya. Guru dalam memberikan reward kepada peserta didik diharuskan mampu menyesuaikan kemampuan apa yang telah dicapai oleh mereka. Jika sebaliknya maka dapat mengakibatkan peserta didik menjadi materialisme terhadap reward yang diberikan. Pada dunia pendidikan saat ini, memberikan reward merupakan metode yang digunakan untuk mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara mereka (Hamid, 2020).

Pemberian *reward* merupakan salah satu implementasi dari teori belajar behavioristik. Teori belajar behavioristik menitikberatkan pada perubahan perilaku peserta didik (Hadi, 2022). Dalam teori belajar behavioristik, pengalaman dengan penguatan atau rangsangan dari luar dapat membentuk tingkah laku, yang kemudian dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan (Arifin, 2021). Teori behavioristik merupakan salah satu teori belajar yang memiliki pengaruh besar pada pemahaman bagaimana teori dan praktik pendidikan dikembangkan. Tujuan dari teori ini adalah untuk membentuk pola perilaku yang terlihat dari hasil belajar. Teori ini menggunakan model koneksi stimulus-respons, selain itu juga menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Metode pembiasaan dapat digunakan untuk mengondisikan respons atau perilaku tertentu. Jika suatu tindakan yang dilakukan baik, maka tindakan tersebut dapat menjadi lebih kuat, namun sebaliknya dapat menjadi hukuman (Deniati, 2023).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pemberian *reward non verbal*. Sejalan dengan Risasongko dalam jurnalnya (2023) yang mengatakan bahwa *reward non verbal* yang digunakan merupakan gabungan dari verbal, artinya *reward* yang diberikan berupa kata-kata pujian dengan diiringi perhatian berupa tindakan. *Reward non verbal* memiliki berbagai macam bentuk yang diberikan yang berupa gerakan (acungan jempol, tepuk tangan), simbol (stempel, sertifikat, peralatan sekolah, stiker), perhatian dan sentuhan

(berjabat tangan). Pemberian *reward* berupa stiker bintang yang dikategorikan menjadi 3 warna yang masing-masing warna memiliki nilai tersendiri sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama pada pelajaran matematika di kelas V sering dipandang sulit. Selain itu, pemberian *reward* juga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menjawab, tanpa terbebani dengan rasa takut dan salah akan menjawab, hal ini seperti pada Rosyid (2018) yang mengatakan dalam bukunya. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri peserta didik pada proses pembelajaran melalui dorongan motivasi dari luar berupa pemberian *reward* stiker yang telah dikumpulkan, dan ditukarkan dengan hadiah. Peserta didik dapat termotivasi untuk terus belajar dengan giat dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Pelaksanaan Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Pemberian Reward pada Pelajaran Matematika Kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis

Pada setiap siklus, hasil belajar dan kuesioner telah meningkatkan motivasi belajar. Empat instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai pembelajaran yakni, penilaian aktivitas peserta didik, penilaian aktivitas guru, penilaian hasil belajar, dan penilaian hasil kuesioner.

Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis dengan penerapan pemberian *reward*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga siklus, tiga kali pertemuan. Peneliti telah melaksanakan pembelajaran matematika pada kegiatan awal dengan melakukan aktivitas rutin yang berupa berdo'a bersama, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Selanjutnya, pada kegiatan inti peneliti menyampaikan materi matematika dengan jelas bersama menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman peserta didik terkait materi, peneliti juga memimpin jalannya diskusi pembelajaran namun, pada siklus I peneliti mengalami kesulitan dalam menguasai pengelolaan kelas sehingga diskusi yang dilaksanakan kurang optimal banyak ditemukan peserta didik yang masih pasif dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan peneliti memberikan *reward* di akhir pembelajaran dan mereka tidak mengetahui adanya *reward* yang didapatkan ketika aktif dalam pembelajaran. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan dari siklus I, dengan mengaplikasikan beberapa *iced breaking* untuk menguasai pengelolaan kelas dan ketika peneliti memulai kegiatan pembelajaran pada tahap bertanya dan menjawab keaktifan peserta didik mulai meningkat. Kemudian, pada siklus III keaktifan peserta didik semakin meningkat dengan antusias dan semangat untuk turut menjawab, bertanya dan berpendapat dalam pembelajaran. Sehingga, menyebabkan peneliti sedikit kebingungan untuk memberikan kesempatan menjawab peserta didik kepada siapa, karena hampir satu kelas mengangkat

tanggannya. Akhirnya peneliti memutuskan untuk memberikan kesempatan menjawab dan bertanya pada tiap baris tempat duduk peserta didik.

Pada setiap siklus, aktivitas belajar peserta didik meningkat. Peneliti memaksimalkan untuk melaksanakan perbaikan pada pembelajaran siklus berikutnya dengan meminimalisir kesalahan pada aktivitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan peneliti berusaha mengoptimalkan aktivitas belajar peserta didik agar termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Peningkatan pada setiap siklus juga terlihat pada hasil belajar dan hasil kuesioner peserta didik. Setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan penerapan pemberian *reward* motivasi belajar peserta didik.

Reward yang diberikan dalam bentuk stiker bintang yang dikategorikan dalam tiga warna berbeda, sehingga menjadikan mereka antusias dan bersemangat untuk mengumpulkan stiker pada lembaran yang telah diberikan peneliti. Adapun syarat pemberian stiker pada peserta didik jika turut aktif dalam pembelajaran dengan bertanya, menjawab, dan berpendapat. Stiker yang terkumpul dapat ditukarkan dengan hadiah yang sebelumnya telah disiapkan peneliti untuk tiga peserta didik teratas.

Stiker yang diberikan dalam bentuk bintang dengan warna latar dan nilai berbeda, stiker yang diberikan termasuk dalam *reward* dengan kategori tanda hal ini seperti dalam teori Borba (2020) yang mengemukakan bahwa kategori tanda *reward* dapat berupa seperti bintang, sertifikat, stempel, stiker, dan benda yang berbentuk tanda. Pada penelitian ini menggunakan stiker bintang warna merah yang bertuliskan “*Good*” ditujukan pada peserta didik yang berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran dengan nilai skor 1, kemudian stiker bintang warna hijau yang bertuliskan “*Very Good*” ditujukan untuk peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan tetapi jawaban yang diberikan kurang benar dengan nilai skor 3, dan stiker bintang warna kuning yang bertuliskan “*Excellent*” ditujukan kepada peserta didik yang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dengan benar nilai skornya 5. Pada siklus III peserta didik sangat senang dengan pemberian *reward* yang diterapkan peneliti, sehingga mereka memiliki motivasi untuk belajar matematika terlebih dahulu bahkan belajar bersama agar bisa menjawab, sebelum mata pelajaran matematika dimulai. Mereka juga terlihat antusias dan kompetitif untuk memperebutkan hadiah yang akan didapatkan dari pengumpulan stiker secara sehat tanpa menjatuhkan teman lainnya.

Peneliti juga memberikan soal *post test* kepada peserta didik untuk mengerjakan soal selama 15 menit, dengan bentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk bertanya apabila ada soal yang belum dipahami. Seusai peserta didik mengerjakan, peneliti memberikan kuesioner untuk mengukur variabel penelitian dengan jumlah pernyataan sebanyak 10.

Pada kegiatan akhir, peneliti bersama peserta didik menyimpulkan bersama dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, peneliti juga memberikan penguatan

pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi matematika, serta peneliti mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a bersama dan dilanjutkan pemberian stiker kepada peserta didik dengan mengantri yang dapat menjaga suasana kondusif di kelas juga dapat menanamkan kejujuran pada peserta didik.

Hal itu, juga terbukti efektif sesuai dengan teori behavioristik oleh Burrhus Frederick Skinner, yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran. Menurut Skinner, teori ini menjadi landasan bagi perkembangan tingkah laku, yang ditimbulkan oleh pembiasaan dan tingkah laku yang diulang-ulang, sehingga menjadi suatu kebiasaan yang tidak dapat dihilangkan (Deniati, 2023). Adapun teori bertentangan, yang dikemukakan oleh Edward Deci dan Richard Ryan (2000) dalam teori penentuan diri (*self determination theory*) tentang motivasi intrinsik dan ekstrinsik mengatakan bahwa motivasi intrinsik dari dalam diri seseorang lebih kuat dan bertahan lama daripada motivasi ekstrinsik dari luar diri seseorang. Hal ini disebabkan, pemberian *reward* eksternal dapat mengurangi motivasi intrinsik dengan mengalihkan fokus atau konsentrasi peserta didik dari aktivitas itu sendiri ke *reward* yang dijanjikan (Nurishlah., 2023).

Jadi, berdasarkan pada teori ahli dapat disimpulkan bahwa, pemberian *reward* terhadap peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dalam bentuk motivasi ekstrinsik. Guru juga mampu menjaga keseimbangan antara motivasi ekstrinsik dan intrinsik dalam pembelajaran, hal ini penting untuk mendorong peserta didik belajar dan mencapai hasil yang maksimal, serta mendukung pembelajaran peserta didik dalam jangka panjang. Selain itu guru juga harus memiliki kesadaran tinggi dan memiliki keterampilan yang kuat (Ertanti, 2024). Ini untuk membimbing dan mengarahkan mereka untuk memiliki kedua motivasi dengan sama dan setara baik dalam maupun luar lingkungan sekolah

3. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Pemberian Reward pada Pelajaran Matematika Kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis

Pada hasil belajar peserta didik yang diperoleh mulai dari siklus I sampai siklus III, peserta didik yang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 22 dari 29 peserta didik kelas V MIS Al Khoiriyah Pakis. Terdapat 7 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, hal ini dikarenakan 3 dari 7 peserta didik sakit, sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Jadi, terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Untuk terus meningkatkan hasil belajar dan perbaikan pembelajaran yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal guru dapat berkolaborasi dengan sesama guru (Zakaria, 2023).

Adapun faktor yang menyebabkan 4 peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dikarenakan peserta didik tersebut memiliki kemampuan kognitif

yang kurang, sehingga untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru cukup lama. Oleh karena itu, guru melakukan pembelajaran dengan pendampingan ekstra untuk keempat peserta didik tersebut. Selain itu, salah satu peserta didik memiliki konsentrasi yang mudah teralihkan, sehingga dalam mengerjakan tes dikerjakan dengan tergesa-gesa dan segera bermain. Namun, guru dapat mengatasi hal tersebut dengan berkolaborasi sesama guru untuk meningkatkan hasil belajar dan perbaikan pembelajaran

Hasil pembelajaran matematika dengan penerapan pemberian *reward* di kelas V MIS Al Khoiriyah Pakis ini dapat dikatakan cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada dari kriteria ketuntasan minimal yang didapatkan peserta didik. Kriteria ketuntasan minimal pada hasil belajar pra tindakan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 54 dengan presentase peserta didik 24 %, kemudian pada *pre test* mendapatkan nilai 51 dengan presentase 31 %. Pada siklus I rata-rata yang didapatkan sebesar 58 dengan presentase 45 %, dilanjutkan siklus II sebesar 70 dengan presentase 55 %, dan siklus III sebesar 78 dengan presentase 76 %. Hal ini membuktikan tingkat presentase peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada setiap siklus mengalami peningkatan, sehingga bisa diartikan bahwa penerapan pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis.

Hasil kuesioner respons peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III pada tiap variabel. Siklus I mendapatkan rata-rata 60% yang artinya cukup, siklus II 70 % yang artinya baik, dan siklus III 75 % yang artinya baik. Hal ini membuktikan dari respons peserta didik pada kuesioner bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah, sehingga telah mencapai kriteria yang ditentukan dengan perolehan rata-rata yang awalnya 60 % menjadi 75 %, serta untuk memperbaiki pandangan peserta didik tentang pelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga mereka tidak akan merasa tertekan untuk belajar matematika secara mandiri.

Reward yang diberikan dianjurkan dalam bentuk yang sederhana dan memiliki nilai manfaat untuk menunjang proses pembelajaran, tidak dianjurkan pemberian *reward* yang berlebihan dan berbahaya. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Firdaus (2020) dalam jurnalnya ketika guru memberikan *reward* secara berlebihan, maka peserta didik akan merasa unggul dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya karena menerima *reward* yang berlebihan dan tidak sejalan dengan kontribusinya. Pemberian *reward* yang berlebihan juga dapat menyebabkan teman yang lain mengalami kecemburuan sosial. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk menerapkan *reward* dengan seadil-adilnya tanpa memihak salah satunya, untuk menghindari adanya kecemburuan pada peserta didik. Selain itu, peneliti juga tetap memberikan *reward* dalam bentuk *snack* kepada peserta didik lainnya yang tidak memenangkan pengumpulan stiker terbanyak.

Adapun kelebihan dan kekurangan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah, antara lain :

1. Kelebihan pemberian *reward* di MIS Al Khoiriyah Pakis

a. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Pemberian *reward* kepada peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, terutama dalam pelajaran matematika di mana mereka harus memecahkan masalah yang diberikan. *Reward* yang diberikan akan memotivasi peserta didik untuk menjawab pertanyaan atau soal dari guru, sehingga mereka akan mempersiapkan diri dengan belajar terlebih dahulu agar jawaban mereka benar dan mendapatkan *reward*. Selain itu, mereka juga akan lebih memahami dan mendalami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka meningkat.

b. Meningkatkan motivasi belajar

Reward yang diberikan kepada peserta didik harus disesuaikan dengan lingkungan dan tingkat sekolah mereka. Hal ini penting agar *reward* tersebut dapat memaksimalkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, *reward* yang diberikan harus menarik dan menyenangkan. Adapun faktor yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi termasuk kemandirian, menyelesaikan tugas dengan baik, konsistensi dalam mengemukakan pendapat, ketabahan dalam menghadapi tantangan, minat dalam memecahkan masalah, dan ketekunan. Penerapan pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar dengan mendorong peserta didik untuk terus berusaha lebih keras dan mencapai prestasi.

c. Meningkatkan semangat untuk belajar

Reward dapat meningkatkan semangat dan antusiasme belajar peserta didik. Hal ini terjadi dikarenakan *reward* dapat mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih bersemangat dan antusias untuk belajar. Selain itu, semangat belajar yang meningkat membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

d. Menumbuhkan jiwa kompetitif

Reward dapat menumbuhkan jiwa kompetitif pada peserta didik dengan mendorong mereka untuk menunjukkan kemampuan, terutama kemampuan kognitif mereka. Jika guru dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif bertanya, menjawab, dan berbicara tentang topik yang disampaikan, guru juga akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Namun, penting untuk memastikan bahwa kompetisi yang dihasilkan tetap sehat dan positif, sehingga pemberian *reward* harus dilakukan dengan bijak.

e. Membiasakan belajar mandiri

Reward memiliki dampak positif terhadap peserta didik dengan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Motivasi belajar mereka meningkat untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri guna mendapatkan *reward* yang diinginkan. Selain itu, melalui belajar mandiri demi meraih *reward*, peserta didik akan mengembangkan kebiasaan untuk melakukannya secara konsisten.

2. Kekurangan pemberian *reward* di MIS Al Khoiriyah Pakis

a. Cenderung sombong

Pemberian *reward* berpotensi membuat peserta didik merasa sombong karena mereka mungkin merasa lebih unggul dari teman-temannya. Untuk mengatasi hal ini, *reward* sebaiknya difokuskan pada usaha dan proses belajar, bukan hanya hasil akhir. Oleh karena itu, peserta didik akan lebih menghargai kerja keras dan kemajuan mereka.

b. Egois

Jika pemberian *reward* dalam pembelajaran diberikan dengan kondisi kompetisi yang tidak sehat, peserta didik akan melihat teman-temannya sebagai pesaing dan hanya berfokus pada kemenangan pribadi. Selain itu, ini bisa menyebabkan peserta didik hanya mementingkan pencapaian pribadi dan mengabaikan kerja sama dengan temannya.

D. Simpulan

Perencanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* berupa stiker bintang yang dikategorikan dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan *reward* kepada peserta didik yang turut aktif dalam bertanya dan menjawab. *Reward* yang diberikan akan dikumpulkan pada selebaran kertas yang kemudian dapat ditukarkan dengan hadiah, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, serta melakukan aktivitas belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui III siklus kegiatan, di mana setiap siklus diamati oleh guru sebagai pengamat dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman. Observasi dilakukan dari segi aktivitas pembelajaran peneliti dan aktivitas belajar peserta didik. berdasarkan hasil observasi diperoleh peningkatan aktivitas pembelajaran maupun aktivitas belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran semakin baik dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* berupa stiker bintang yang diterapkan pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al

Khoiriyah menunjukkan ketuntasan belajar yang diperoleh pada *pre test* sebesar 31 %, siklus I sebesar 45 %, siklus II sebesar 55 %, dan siklus III sebesar 76 %, serta peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari rata-rata hasil kuesioner pada siklus I sebesar 60 %, siklus II sebesar 70 %, dan siklus III sebesar 75 %. Pemberian *reward* berupa stiker bintang dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan skor rata-rata pada hasil belajar peserta didik dan kuesioner peserta didik yang mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar dari *pre test* sampai *post test* siklus III meningkat dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal, hal ini juga sama pada rata-rata hasil kuesioner peserta didik dari siklus I sampai siklus III.

Daftar Rujukan

- Arifin, Z., & Humaedah, H. (2021). Application of Theory Operant Conditioning BF Skinner's in PAI Learning. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 1(2), 101–110. <https://doi.org/10.25217/cie.v1i2.1602>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. S. S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. PT. Bumi Aksara.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p079>
- Ernia Deniati, D. (2023). Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 7(1), 187–192. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:AP:616b59b9-c318-490f-8fe8-48d507849f80>
- Ertanti, Devi Wahyu; Nusantara, Toto; Mashfufah, Aynin; Zuniga, K. (2024). Systematic literature review (slr): characteristics of self-awareness in shaping the character of. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6.
- Firdaus, F. (2020). Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 19–29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882)
- Fitriani, L. i. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Math Tadris*, 2(2), 125–140. <https://doi.org/10.55099/jurmat.v2i2.62>
- Hadi, A., & Sari, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 5(2), 100–106.

- Iskandar, K., Khusniyah, E., & Anam, S. (2021). Relevansi Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 70–75. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.27>
- Nufiari. (2018). *Teori dan Praktis Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu*. UB Press.
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). *Jurnal murabbi*. 2, 1–12.
- Risasongko, A. A., Fardani, M. A., & Riswari, A. (2023). *Teknik Reward and Punishment dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Abstrak*. 4.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117. <http://jurnal.ppsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zakaria, Z., Ardiansyah, A., Srinin, W., Kurniawan, C., & Hidajat, R. (2023). The Mask of Leadership: Reflection on Art-Based Learning for Preservice Teachers. *Journal of Leadership in Organizations*, 5(1), 65–79. <https://doi.org/10.22146/jlo.75522>