



PENGARUH PEMBERIAN REWARD DI MASA PANDEMI COVID19 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SMP AL-WAFAA CABANGBUNGIN BEKASI

Hendri Supriadi, Irvia Eriza

Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Ekonomi, hendrisupriadi828@yahoo.com, Universitas Panca Sakti Bekasi

Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Ekonomi, irvia.eriza@yahoo.com, Universitas Panca Sakti Bekasi

ABSTRAC

Teachers play an important role in the world of education. For this reason, as a teacher, you must have the principle of lifelong learning in order to find the best way to educate. The teacher plays a role in controlling the course of the learning process, which is expected to carry out the task as well as possible.

The reward method is one way to motivate students to achieve achievements. This reward method is motivated by the concept of behavioristic theory, namely that learning is a change in behavior as a result of the interaction between stimulus and response (Ginanjari. 2013:2). Motivated students are initiated and motivated by a need. According to Abraham Maslow reward (award) is one of the basic needs that encourage a person to actualize himself (Wantah. 2005:164).

Human needs consist of five levels from the lowest to the highest, starting from physiological needs, security, belonging and being loved, self-esteem, and self-actualization. If, a level of need has been met, then the need no longer functions as a motivator.

This will then be able to strengthen the teacher regarding the appropriate response so that it can stimulate students. In addition to the basic needs factor, the student's family background also affects the strength of the response given by the student.

Keywords; Giving Rewards, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara terbaik yang dapat menjawab tantangan jaman saat ini. Perubahan paradigma dan kelengkapan serta teknologi yang makin canggih perlu diintegrasikan dengan baik dalam dunia Pendidikan. Pendidikan akan melahirkan sumber daya yang unggul jika dikelola dengan baik. Sebab sumber daya manusia yang berkualitas merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Untuk mencapai tujuan tersebut tentu banyak tantangan yang dihadapi. Kondisi perekonomian dan era teknologi yang serba instan saat ini memunculkan reaksi yang baik dan juga kurang baik. Sikap egois pada diri anak atau siswa saat ini semakin terlihat dengan asikny mereka bermain game di handpone.

Salah satu cara untuk memotivasi siswa adalah menggunakan metode *reward* (hadiah). Metode *reward* ini dilarbelakangi dari konsep teori behavioristik dimana menurut belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Ginanjari. 2013:2).

Reward (penghargaan) merupakan hal yang menggembirakan bagi anak, dan dapat menjadi pendorong atau motivasi. Hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh Djamarah, bahwa hadiah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan. Di dunia Pendidikan, hadiah atau reward bisa dijadikan sebagai alat motivasi agar dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar (Syaiful Bahri Djamarah. 2002:124-134).

Penempatan *reward* yang tepat dapat menjadi motivasi tersendiri bagi peserta didik. Dengan adanya dorongan eksrinsik berupa hadiah dapat menumbuhkan keaktifan dan minat siswa untuk lebih memahami materi.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Motivasi Belajar

Menurut Saifurrijal, motivasi belajar berasal dari dua kata, yaitu motivasi dan belajar. Dalam dunia pendidikan kedua kata tersebut sangat berpengaruh dan memiliki hubungan yang sangat berkesinambungan (Saifurrijal. 2010:30). Hamzah B. Uno (2008:3) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak dan berbuat. Sementara Poerwanto mengemukakan bahwa motivasi diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang dalam keadaan sadar atau tidak sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu (Poerwodarminto. 1995:705).

Dapat disimpulkan, bahwa motivasi merupakan komponen yang mengawali belajar yang membuat siswa terdorong melakukan aktivitas belajar.

2.2 Macam-Macam Motivasi Belajar

Ada beberapa macam-macam motivasi belajar. Dorongan dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam pembelajaran di sekolah. Motivasi sendiri bisa berasal dari dalam maupun luar diri setiap individu. Sehingga motivasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu;

2.2.1 Motivasi Instrinsik

Menurut Sardiman, motivasi instrinsik merupakan suatu tindakan yang digerakkan dari dalam diri individu. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Teori ini menjelaskan kesadaran tentang keingintahuan, memahami lingkungan, kesadaran eksistensi diri dan merealisasikan kemampuan (Sardiman A. M. 2012:88).

2.2.2 Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu dan mendorong untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian atau hadiah, peraturan dan tata tertib sekolah, suri teladan orangtua, guru, dan seterusnya merupakan contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk belajar (Muhibbin Syah. 2011:153).

Adapun indikator siswa yang termotivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Tekun mengerjakan hingga tuntas
- b. Ulet dan siap menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa).
- c. Minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Senang bekerja mandiri.
- e. Mampu mempertahankan pendapatnya
- f. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Djamarah. 2007:83).

Apabila seseorang memiliki indikator di atas berarti seseorang itu memiliki motivasi yang baik.

2.3 Reward (hadiah)

Hadiah (*Reward*) menurut kamus Bahasa Inggris berarti penghargaan atau hadiah. Sedangkan menurut Sadirman adalah salah satu bentuk motivasi belajar yang dapat diberikan oleh guru (Sardiman. 2012:22). Senada dengan Ngalm Purnomo bahwa *Reward* adalah alat mendidik anak-anak agar anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan (Purwanto. 2006:182). Pemberian *reward* ini sebagai reinforcement (penguatan) bagi siswa agar termotivasi mengulang tindakan baik atau positif yang sebelumnya telah dilakukan.

Dalam teori belajar behaviorisme dikenal dengan stimulus dan respon yang artinya tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau *reward* dan penguatan.

Ada beberapa prinsip dalam pemberian *reward*, yaitu:

- a. *Reward* diberikan berkaitan dengan responsibility anak didik.
- b. *Reward* diberikan secara langsung
- c. *Reward* diberikan secara wajar dan realistis (Rasimin. 2012).

Sementara tujuan pemberian hadiah atau reward menurut Hamid adalah sebagai berikut :

Pengaruh Pemberian Reward di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Wafaa Cabangungin Bekasi. (Hendri Supriadi)

- a. Merangsang kemauan belajar anak
- b. Mendorong anak melakukan perbuatan yang lebih baik.
- c. Menambah semangat atau kegairahan dalam belajar.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari hadiah adalah agar siswa menjadi lebih giat lagi memperbaiki atau mempertahankan prestasi yang telah dicapai.

Hadiah mempunyai beberapa bentuk yakni, materi dan non materi seperti yang dikemukakan oleh Usman, bahwa penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respon apakah bersifat verbal ataupun non verbal sebagai modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi si penerima atas perbuatannya (Moh Uzer Usman. 2000:80). Ibnu Miskawaih pun demikian, bahwa hadiah berupa materi dan non materi atau verbal dan non verbal dengan tujuan untuk memotivasi terjadinya pengulangan dan memperbaiki perilaku yang salah (Komarudin. 2008). Kemudian Usman membagi keterampilan dasar penerapan *reward* terdiri atas *reward* verbal (pujian) dan non verbal.

2.4 Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi.

Pemberian *Reward* (ganjaran) berfungsi sebagai perantara memunculkan motivasi belajar, sehingga diharapkan siswa selalu semangat belajar di kelas. Dengan pemberian *reward* ini diharapkan bisa memunculkan perasaan senang dalam belajar. Hal ini karena siswa yang belajar dalam kondisi senang akan mudah termotivasi untuk selalu tekun dan ulet belajar. Sesuai yang disampaikan E. L Thorndike dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono bahwa faktor penting yang mempengaruhi belajar adalah *reward* (Sri Esti Wuryani. 2009:126).

Percobaan Thorndike yang terkenal dengan koneksionisme menggunakan binatang kucing yang lapar kemudian diletakkan di sangkar tertutup (*puzzle box*). Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan berupa ikan sebagai *reward* yang diletakkan di muka pintu *puzzle box*. Ternyata ikan tersebut bisa memunculkan respon dari si kucing yang berusaha mencapai ikan dengan cara meloncat-loncat (Yulista. 2015:12).

Dari penelitian Thorndike ini dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar pemberian *reward* sangat penting karena bisa memunculkan motivasi belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Wafaa Cabangbungin Bekasi kelas VII semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Adapun waktu penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 4 April 2020 sampai dengan 4 Juni 2020

3.2 Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni proses pendekatan dari penemuan pengetahuan yang menggunakan angka-angka sebagai data dan alat untuk menemukan hasil yang ingin diketahui (Sugiyono. 2011:7).

Jenis penelitian ini bersifat regresi karena hendak berusaha mencari pengaruh antara Variabel bebas (X) terhadap Variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini variabel Independent (variabel bebas) adalah *reward* sedangkan dependent (variabel terikat) berupa Motivasi belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah deskripsi atau penjelasan keberadaan lokasi penelitian dan mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 1 Maret -30 Mei 2020.

Tabel 1
Kondisi Siswa SMP AI-Wafa Cabangbungin Bekasi

Th. Ajaran	Jml Pendaftar	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah	
		Siswa	Rombel	Siswa	Rombel	Siswa	Rombel	Siswa	Rombel
T.A 2017/2018	155	112	3	101	3	118	3	330	9
T.A 2018/2019	202	165	5	121	4	99	3	383	12
T.A 2019/2020	205	150	5	163	5	118	4	431	14

Bagian ini dijelaskan mengenai distribusi jawaban responden terhadap variabel-variabel dalam penelitian. Variabel *reward* dilambangkan dengan X sedangkan Motivasi belajar sebagai variabel Y .

4.1 Variabel Reward (Hadiah)

Reward dapat diukur menggunakan indikator *reward* verbal dan non verbal. Hal ini untuk mengetahui respon siswa terhadap stimulus (*reward*) yang telah diberikan oleh guru. Ada 18 pertanyaan dengan skor 1 - 5 dari setiap pertanyaan. Hal tersebut sesuai dengan alternatif jawaban yang ada dalam penelitian ini. Berdasarkan data tersebut panjang kelas interval dapat ditentukan melalui selisih nilai skor tertinggi dikurangi skor terendah kemudian hasilnya dibagi dengan banyak kelas interval. Rumus yang dipakai adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{rentan kelas}}{\text{banyak kelas}} = \frac{\text{data tertinggi} - \text{data terendah}}{\text{Banyaknya kelas}} = \frac{72}{5} = 14$$

Keterangan:

P = Panjang kelas interval

Rentang = Data tertinggi data terendah

Data *reward* siswa kelas VII IPS SMP AIWafaa Cabangbungin Bekasi Tahun Ajaran 2019/2020 yang berhasil dikumpulkan dari 38 responden, menunjukkan skor tertinggi adalah 90 dan total terendah adalah 18. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

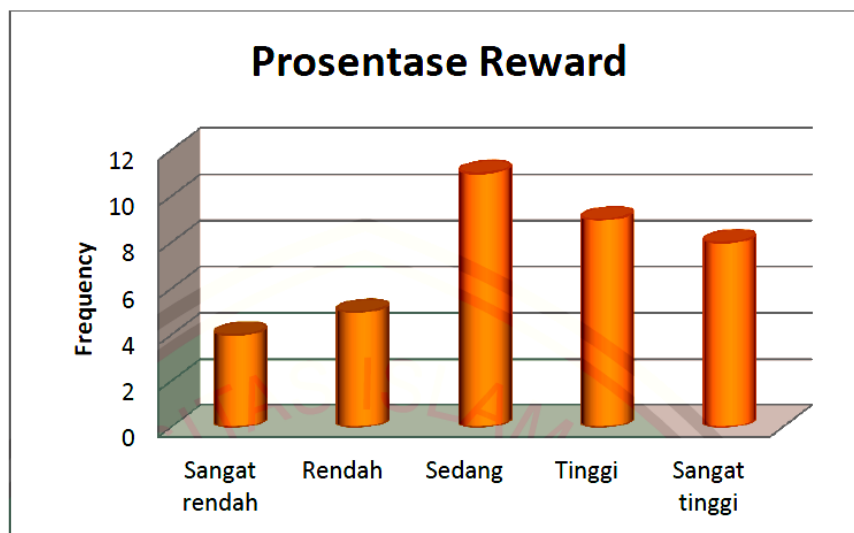
Tabel 2
Distribusi Frekuensi tentang pemberian Reward

No.	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	18-31	Sangat Rendah	4	11
2	32-45	Rendah	5	13
3	46-59	Sedang	11	30
4	60-73	Tinggi	9	24
5	74-90	Sangat Tinggi	8	22
Jumlah			37	100%

Sumber: Data primer sekolah

Keterangan: R (jarak) = 76
 K (jumlah kelas) = 5
 I (interval kelas) = 15

Gambar 2



Sumber: Diagram *reward* (Hadiah) penulis

Dari tabel dan diagram di atas diketahui bahwa guru memberikan kelas VII di SMP Al-Wafaa Cabangbungin Bekasi *reward* untuk prosentase kategori sangat rendah sebesar 4 siswa atau 11%, kategori rendah sebesar 5 siswa atau 13 %, kategori sedang sebesar 11 siswa atau 30 %, kategori tinggi sebesar 9 orang atau 24 %, dan kategori sangat tinggi sebesar 8 atau 22%.

Dari prosentase tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa masuk kategori sedang sebesar 30%. Hal ini menandakan bahwa metode pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa berhasil.

4.2 Variabel Motivasi Belajar

Pemberian motivasi dapat diukur menggunakan indikator motivasi belajar. Indikator dibuat 16 pertanyaan dengan skor 1 - 5 dari tiap pertanyaan. Hal ini sesuai dengan alternatif jawaban yang ada dalam penelitian ini. Berdasarkan data tersebut panjang kelas interval dapat ditentukan melalui selisih nilai skor tertinggi dikurangi skor terendah kemudian hasilnya dibagi dengan banyak kelas interval.

Data tentang kondisi motivasi belajar dalam menunjang kegiatan belajar siswa kelas VII di SMP Al-Wafaa Cabangbungin Bekasi tahun ajaran 2015/2016 yang berhasil dikumpulkan dari responden sebanyak 38 siswa, secara kuantitatif Tabel 1.12 Distribusi Frekuensi tentang motivasi belajar menunjukkan bahwa total skor tertinggi adalah 80 dan total skor terendah adalah 16. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3
Distribusi Frekuensi tentang Pemberian Motivasi

No.	Interval Skor	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	16-28	Sangat Rendah	0	0
2	29-41	Rendah	3	8

3	42-54	Sedang	12	32
4	55-67	Tinggi	15	41
5	68-80	Sangat Tinggi	7	19
Jumlah			37	100%

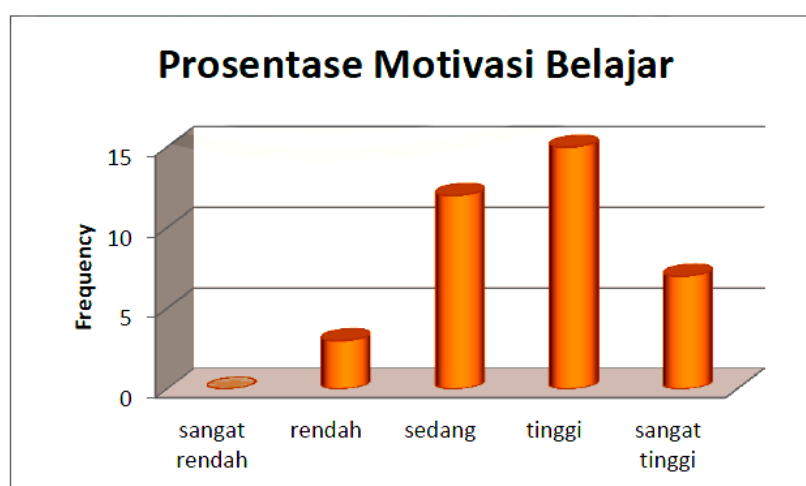
Sumber: Data primer sekolah

Keterangan: R (jarak) = 76

K (jumlah kelas) = 5

I (interval kelas) = 15

Gambar 3



Sumber: Data Primer diolah dari Diagram Motivasi Belajar

Dari tabel dan diagram di atas diketahui bahwa guru memberikan motivasi dengan prosentase kategori sangat rendah tidak ada, kategori rendah sebesar 3 siswa atau 8 %, kategori sedang sebesar 12 siswa atau 32%, kategori tinggi sebesar 15 orang atau 41%, dan kategori sangat tinggi sebesar 7 siswa atau 19%.

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa motivasi belajar sebagian besar siswa termasuk kategori tinggi sebesar 41%. Artinya motivasi belajar siswa dapat dikatakan baik.

Pembahasan

4.3 Pengaruh *Reward* terhadap Motivasi Belajar

Dalam teori *conectionisme*, stimulus berupa *reward* yang tepat dapat mempengaruhi respon siswa berupa motivasi belajar. Kemudian diperkuat oleh pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa hadiah (*reward*) merupakan salah satu cara menumbuhkan motivasi (Sardiman. 2002:89).

Analisis yang dilakukan menyatakan bahwa $(7,808) > (3,28)$ dengan nilai signifikansi $(0,002) < \alpha (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Hal ini berarti ada pengaruh positif *reward* terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Al-Wafaa.

W.S. Winkel dalam buku psikologi pengajaran bahwa *reward* (ganjaran) merupakan salah satu cara yang paling efektif dan sudah banyak dimanfaatkan oleh guru di suatu lembaga Pendidikan (WS Wingkel. 1991:100). Senada dengan yang Muhibbin Syah bahwa motivasi ekstrinsik berupa *reward* ini berfungsi untuk menjaga kondisi siswa yang dinamis dan selalu berubah-ubah (Muhibbin. 2011:90).

Dengan demikian, penelitian ini mengindikasikan bahwa untuk menciptakan motivasi belajar, guru dianjurkan menerapkan metode *reward* dalam setiap kegiatan pembelajarannya. Beberapa psikologi berpendapat bahwa *reward* sebagai hal penting dalam pelajaran di sekolah. Seseorang akan berhasil jika dalam diri ada keinginan untuk belajar (WS Wingkel, 2011:92). Oleh karena itu guru dapat memberikan *reward* secara tepat dan bijak.

Motivasi ekstrinsik berupa *reward* jika diberikan dengan tepat bisa membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran dikelas dan sekaligus berfungsi merubah perilaku siswa. Pemberian *reward* membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Sebab siswa menjadi semangat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dari pemberian *reward* terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Al-Wafa Cabangbungin Bekasi. Yang artinya bahwa pemberian *reward* yang tepat bisa mempertinggi motivasi belajar siswa.
2. *Reward* secara bersama-sama terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPS kelas VII SMP Al-Wafa Cabangbungin Bekasi memberikan dampak positif dalam motivasi belajar siswa.
3. Hasil analisis yang dilakukan menyatakan bahwa $(7,808) > (3,28)$ dengan nilai signifikansi $(0,002) < \alpha (0,05)$, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Hal ini artinya ada pengaruh positif dari *reward* terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP AlWafa.

Metode *reward* ini merupakan salah satu keterampilan dasar dalam mengajar yang harus dikuasai oleh guru. Sebab guru sering terkendala dalam memotivasi siswanya. Jadi, Dengan metode *reward* yang tepat diharapkan siswa bisa aktif dan menjadikan proses pembelajaran menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit Rajawali
- An-Nahlawi, Abdurrahman. 1992. *Prinsip-prinsip dan Metode Pendidikan dalam Islam*, Alih Bahasa Herry Noer Ali, Bandung: Penerbit CV. Diponegoro.
- Ahmad, Abdurrahman, 2011. "Pengaruh Kompetensi Siswa terhadap pemilihan Program Keahlian Akuntansi di SMK (SMEA) Negeri Sekota Semarang", Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang,
- Budaiwi, A. Ali. 2002. *Imbalan Dan Hukuman Pengaruhnya Bagi Pendidikan Anak*, Jakarta: Gema Insani,.
- A. Uno, Hamzah, 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Komarudin. *Konsep reward* (<http://sas.ilbn.info/gdl.php?mod=browse&op=com>, diakses, 5 desember 2008 jam 00:59 wib).
- Poerwodarminto, 1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto, Ngalm. 1985. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya CV.
- Rasimin, Kontekstualisasi Metode *reward* dalam pembelajara. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Salatiga.
- Saifurrijal, Nanang. 2010. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar di Madrasah Alhayatul Islamiyah Kedung kandang Malang*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang.
- Sardiman, 1990. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers,

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.

Usman Moh Uzer, 2000. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

WS.Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Penerbit Grasindo.