
PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR 96 PALEMBANG

Anugra Hidayah¹, Zahrudin Hodsay², Aldora Pratama³

¹²³ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia
Email: anugrahidayah29@gmail.com¹, zhodsay@gmail.com², aldorapratama7271@gmail.com³

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of finding out the effect of giving rewards regarding the learning motivation of class V students at SD 96 Palembang. The research method used is True Experimental, this research method is quantitative. The research subjects were fifth grade students at SD 96 Palembang. Based on the results of research data analysis, it was found that the experimental class posttest data results for the experimental class obtained an average score of (1,627) while the posttest data results for the control class were (1,475), it can be concluded that the average total score for the experimental class was greater than the control class. Based on the results of data research that was carried out at SD 96 Palembang, this statement can be proven by the results of the independent sample T-test, namely that a significant value (2-tailed) was obtained of 0.004 with a significance level of 0.05 because the significant value was $0.004 > 0.05$ and $t_{count} (3,180) < t_{table} (1,706)$ then based on the hypothesis examination criteria H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of giving rewards on the learning motivation of class V students at SD 96 Palembang.

Keywords: Giving Reward, Student Learning Motivations

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah *True Eksperimental*, metode penelitian ini bersifat kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SD 96 Palembang. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh hasil data posttest kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata (1.627) sedangkan hasil data posttest kelas kontrol sebesar (1.475), maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor total untuk kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian data yang telah dilakukan di SD 96 Palembang, pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji independent sample T-test yaitu diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,004 dengan taraf signifikansi 0,05 karena nilai signifikan $0,004 > 0,05$ dan thitung (3,180) < t-tabel (1,706) maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang.

Kata Kunci: Pemberian *reward*, Motivasi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Menurut Triwiyanto (2014, p. 21). Pendidikan adalah proses manusia yang bertujuan untuk memberdayakan diri. Maksudnya, pendidikan dimulai dari diri sendiri dalam mencerna dan memahami mata pelajaran yang telah didapat agar memiliki manfaat bagi dirinya sendiri dan mengasah kemampuan yang dimiliki seperti berhitung, menulis, membaca dan banyak lagi.

Pendidikan sangat penting karena bisa mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, kreatif dan bertanggung jawab. Hal tersebut diperkuat dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2023 Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negara (Syahfril, 2017, p. 32).

Masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013, p. 34).

Pelaksanaan pembelajaran pada intinya masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, guru masih mengimplementasikan pelajaran dengan metode ceramah. Apabila hal tersebut dilakukan secara terus menerus maka kondisi pembelajaran di dalam kelas tidak dapat berkembang dengan baik, oleh sebab itu sebaiknya pembelajaran di dalam kelas harus diarahkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang mandiri dalam menyelesaikan berbagai suatu permasalahan yang dihadapinya, didalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan hal terpenting. Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan di dalam proses dan pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Djmarah, 2022. p,1).

Guru perlu menciptakan suasana kelas yang mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan dengan penerapan yang menarik dan bervariasi agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara memotivasi siswa adalah dengan memberikan hadiah kepada siswa. Hadiah itu imbalan merupakan kompensasi sebagai balas jasa atas perbuatan baik. Dalam pendidikan, hadiah atau imbalan menyangkut aspek psikologis, karena imbalan (hadiah atas perbuatan positif) akan mendapatkan respon dari siswa hingga akan ikut menguatkan dorongan dan motivasi siswa untuk melakukan aktivitas.

Berdasarkan yang observasi peneliti lakukan pada Januari 2024 pada proses belajar mengajar pelajaran IPA, dalam proses belajar mengajar terlihat kurang maksimal, seperti di kegiatan pendahuluan guru menanyakan kabar dan materi terakhir apa, kemudian dikegiatan menguasai materi yang diajarkan. Selanjutnya pada kegiatan penutup yang sudah dipelajari pada hari itu. Kreativitas guru kurang menarik perhatian siswa sehingga mengakibatkan pembelajaran IPA siswa masih kurang maksimal. Kurang maksimalnya pembelajaran IPA siswa diakibatkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA, Selain itu juga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran dan terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, terlihat juga beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya.

Pada peneliti tidak hanya melakukan observasi pada proses pembelajaran tetapi juga melakukan wawancara singkat dengan guru kelas V. Melalui wawancara dengan guru peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan pertama, yang ditemukan masih terdapat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan kurang menanggapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Permasalahan kedua yang ditemukan adalah motivasi belajar siswa yang kurang. Motivasi belajar siswa yang masih kurang terlihat sekali pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak seorang pun menguncungkan jari untuk menjawab. Dengan permasalahan tersebut mampu merubah siswa yang mulanya memiliki motivasi belajar kurang, dan mampu merubah dirinya agar motivasi belajarnya tinggi. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar pemberian *reward* belum sepenuhnya menjadi sarana pembelajaran berupa *reward* pemberian hadiah (barang). penggunaan pemberian *reward* pujian dan hadiah (barang) diharapkan dapat memberikan suntikan motivasi belajar siswa di SD 96 Palembang oleh sebab itu, maka guru menggunakan pemberian *reward* yang berbentuk hadiah (barang) dan pujian untuk membangkitkan rasa semangat belajar dalam diri siswa dan agar motivasinya tinggi di SD 96 Palembang.

Menurut peneliti memahami karakteristik siswa kelas V SD 96 Palembang termasuk rentang usia, minat belajar, dan tingkat kognitif mereka, akan membantu dalam memahami bagaimana pemberian *reward* dapat memengaruhi motivasi belajar mereka. Faktor-faktor seperti perhatian, minat terhadap materi pelajaran dan motivasi intrinsik mereka akan memengaruhi bagaimana mereka merespon insentif eksternal seperti *reward*. Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang dapat mencakup beberapa aspek. Pertama, perhatian perubahan dalam pendekatan pembelajaran di era digital dan informasi yang semakin berkembang pesat. Kedua, pemahaman terhadap teori teori motivasi belajar, termasuk perbedaan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta peran insentif eksternal seperti *reward*. Ketiga, konteks sosial dan budaya di Palembang yang memengaruhi persepsi dan respon siswa terhadap pemberian *reward*. Keempat, pengalaman siswa dengan pemberian *reward* sebelumnya, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, yang bisa memengaruhi sikap dan motivasi mereka dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD 96 Palembang, peneliti akan melakukan penelitian berjudul **Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar 96 Palembang**. Dengan harapan pemberian *reward* dapat memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *True Experimental*, metode penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD 96 Palembang yang berjumlah 28 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas VA yang terdiri dari 14 siswa dan kelas VB yang terdiri dari 14 siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih sampel dari siswa kelas VA dan kelas VB di SD 96 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji *independent sample T-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD 96 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam 2 tahap yaitu *treatment* (pemberi perlakuan) dan *posttest* (pemberian tes akhir).

Tabel 1. Hasil Data *Posttest* Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		
	Nama Siswa	Skor Total	No	Nama Siswa	Skor Total
1	AFR	120	1	MN	120
2	AA	117	2	AR	114

3	AN	110	3	DAP	90
4	AAR	116	4	HLF	102
5	JFA	114	5	KA	99
6	KPA	120	6	MDAH	120
7	MSP	90	7	MRZ	101
8	NRP	120	8	SB	99
9	RO	120	9	AK	115
10	SA	120	10	JAP	112
11	AW	120	11	MDY	109
12	MAR	120	12	RA	101
13	BMN	120	13	RQ	103
14	DNP	120	14	YA	90
Nilai rata-rata		1.627	Nilai rata-rata		1.475

Uji Normalitas Data

Tabel 2. Data Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai siswa	kelas Eksperimen	,166	14	,200*	,934	14	,345
	kelas Kontrol	,322	14	,080*	,544	14	,036

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil belajar IPA siswa kelas V SD 96 Palembang. Menyatakan bahwa nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen $0,200 >$ dari $0,05$ dan nilai signifikan *posttest* kelas kontrol $0,080$ maka berdasarkan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* data yang didapatkan dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Tabel 3. Data Hasil Coba Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi belajar siswa	Based on Mean	2,402	1	26	,133
	Based on Median	2,304	1	26	,141
	Based on Median and with adjusted df	2,304	1	24,244	,142
	Based on trimmed mean	2,856	1	26	,103

Berdasarkan tabel perhitungan nilai uji homogenitas data dalam penelitian di atas, maka diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,133$ dengan nilai $\alpha = 0,05$. Dengan itu, nilai signifikan yaitu $0,133 > \alpha = 0,05$ sesuai dengan syarat uji homogenitas menggunakan uji *levene*. Menyimpulkan dari nilai uji homogenitas yang telah dilakukan bahwa data tersebut dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi belajar siswa	Equal variances assumed	2,402	,133	3,180	26	,004	10,857	3,414	3,839	17,875
	Equal variances not assumed			3,180	25,104	,004	10,857	3,414	3,827	17,887

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Independent sample T-test* menggunakan *Spss 26* diatas, maka diperoleh nilai signifikan (2-tailed) yaitu 0,004 dengan taraf signifikan) 0,05, sehingga dapat disimpulkan $0,004 < 0,05$ dan $t_{hitung} (3,180) > t_{tabel} (1,706)$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang. Penelitian ini menggunakan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang dengan Tema 7 peristiwa dalam kehidupan materi "sifat sifat benda". Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu VA yang berjumlah 14 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VB berjumlah 14 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan pemberian *reward* sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang hanya diberikan pembelajaran seperti biasa.

Sebelum dilakukan uji hipotesis untuk menentukan pengaruh dari pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang, peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu. Sebelum angket diujicobakan, peneliti melakukan validasi soal ke validator yaitu dosen PGRI ibu Dr. Sulistiawati., M.Si. dan 1 guru kelas Bpk Muhammad Fitriansyah, S.Pd. Selanjutnya setelah angket validasi ke validator dan sudah layak digunakan untuk uji coba, peneliti menguji lembar angket ke kelas yang menjadi untuk uji coba penelitian. Sampel pada uji validitas instrument yaitu kelas VI uji validitas ini dilakukan untuk melihat keakuratan angket yang akan digunakan untuk penelitian sehingga menghasilkan data yang akurat. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas instrument terdiri dari 2 uji yang dilakukan yaitu validitas dan reliabilitas.

Pertama peneliti melakukan uji validitas menggunakan rumus *product moment*, dari 30 pernyataan yang di ujicoba keseluruhan mendapatkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga 30 pernyataan dinyatakan valid semua. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas untuk melihat data yang dihasilkan reliabel atau tidak dengan menggunakan rumus *Cronbach alpha*, data yang di peroleh yaitu $r_{hitung} 0,806 > r_{tabel} 0,444$ sehingga data dinyatakan reliabel.

Setelah peneliti melakukan uji validitas, angket dinyatakan dapat digunakan pada penelitian. Peneliti memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah *posttest* dikerjakan siswa, peneliti menganalisis data nilai dari *posttest* siswa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pemberian *reward* mendapatkan hasil yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran seperti biasa. Hasil data *posttest* kelas eksperimen

didapat skor rata-rata (1.627) sedangkan hasil data *posttest* kelas kontrol (1.475) maka dapat disimpulkan bahwa skor total rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Langkah pertama analisis data penelitian yaitu dengan melakukan pengujian prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pertama peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov*. Uji normalitas yang diperoleh sebesar $0,200 >$ dari $0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang dihasilkan pada penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas, berdasarkan uji homogenitas dengan uji *levene* yang sudah dilakukan perhitungan oleh peneliti data yang dihasilkan adalah homogen, hal tersebut dikarenakan nilai signifikan lebih besar dibandingkan nilai α yaitu $0,133 > 0,05$ maka data yang berasal dari sampel ini dinyatakan homogen. Kemudian setelah pengujian prasyarat analisis terpenuhi, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang data hasilnya dinyatakan normal dan homogen, lalu berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-*t independent sample T test* dengan hipotesis yaitu nilai signifikan adalah $0,004$ jika dibandingkan dengan $0,05$ maka nilai signifikan $0,004 < 0,05$ dalam hal ini H_a diterima H_0 ditolak. Dapat disimpulkan berarti hipotesis ini yang menyatakan bahwa *reward* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang.

Dari penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang yaitu ada pengaruh dan salah satu faktor yang menyebabkan meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen adalah dengan adanya pemberian *reward* sehingga pembelajaran kelas eksperimen lebih aktif dan efektif dan didapat skor rata-rata *posttest* (1.627) dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan pembelajaran seperti biasa, dan didapat skor rata-rata (1.475). Uji normalitas di kelas eksperimen $0,200 >$ dari $0,05$ dan di kelas kontrol $0,80 >$ dari $0,05$. Uji homogenitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu signifikan $0,133$ dengan nilai $\alpha = 0,05$. Dengan itu nilai signifikan yaitu $0,133 > \alpha = 0,05$ sesuai dengan syarat uji homogenitas tersebut dinyatakan homogen. Pembelajaran dengan pemberian *reward* membuat motivasi kemampuan berpikir siswa dapat tergali dengan baik, sehingga dari hasil analisis data dari *posttest* yang sudah dikerjakan siswa terlihat pada nilai siswa di kelas eksperimen yang diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Al Fauzi Nurrohmatullah, Ilma Mulyawati (2022) pengaruh pemberian *reward* and *punishment* terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada Pengaruh Pemberian *Reward and Punishment* Terhadap Motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas 1 dan penelitian ini dilaksanakan di SDN Malaka Jaya 08 Jakarta Timur. Pengambilan sampelnya adalah *Cluster Random Sampling*. Hasil perhitungan menunjukkan $t_{hitung} 0,022 >$ $t_{tabel} 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 1 di SDN Malaka Jaya 08, Jakarta Timur. Persamaan sama-sama untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya dalam penelitian. Perbedaannya pengujian ini menggunakan survei dengan prosedur korelasi. Kesimpulan penelitian ini menurut peneliti yaitu penelitian ini menunjukkan *reward* dan *punishment* mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 1 di SDN Malaka Jaya 08.

Hasil penelitian lainnya seperti yang dilakukan oleh Irma Novriana, Ramanata Disurya, Imelda Ratih Ayu (2022) pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar didik kelas 1 SDN 3 Rambutan. Persamaan sama-sama untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya dalam penelitian dan menggunakan pemberian *reward*. Perbedaannya untuk melihat hasil belajar sedangkan peneliti yaitu motivasi belajar nya. penelitian ini dilakukan di sekolah dasar SDN 1 Rambutan. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikan antara angket motivasi belajar dengan nilai sig. (2tailed) sebesar $0,046 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan penelitian ini menurut peneliti yaitu menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 SDN 3 Rambutan, dengan nilai sig. (2-tailed) $0,046 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Selanjutnya penelitian menurut Hani Subakti 2021 pengaruh pemberian *reward* and punishment terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mulia yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* and punishment terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 015 Samarinda Ulu. Desain penelitian ini menggunakan desain Ex-postfacto. Berdasarkan dari hasil uji hipotesis variabel penelitian dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} 92,918 > t_{tabel} 4,38$. Sehingga terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari pemberian *reward* and punishment terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Persamaan sama-sama untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya dalam penelitian. Perbedaannya desain penelitian ini menggunakan desain Ex-postfacto. Kesimpulan penelitian ini menurut peneliti yaitu Penelitian ini menemukan pengaruh signifikan *reward* dan punishment terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas tinggi di SDN 015 Samarinda Ulu, berdasarkan desain Ex-postfacto dengan $F_{hitung} 92,918 > F_{tabel} 4,38$.

Selanjutnya penelitian menurut Zahrudin Hodsay 2021 Pengaruh manajemen keuangan keluarga dan hasil belajar kewirausahaan pada era pandemi Covid-19 terhadap motivasi berwirausaha. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa bahwa $t_{hitung} 9,375 > t_{tabel} 1,967$ dengan taraf kepercayaan 95 % uji dua pihak. Hal ini berarti H_0 yang berbunyi ada pengaruh hasil belajar kewirausahaan mahasiswa terhadap motivasi berwirausaha diterima, dan dengan demikian H_0 ditolak. Hasil penelitian selanjutnya menurut Zahrudin Hodsay 2021 Pelatihan ekonomi dan manajemen keuangan perusahaan jasa di SMA Negeri 1 indralaya utara ogan ilir. Berdasarkan Hasil kegiatan PkM ini memberikan pemahaman yang semakin bertambah mengenai ekonomi akuntansi. Memahami bagaimana membuat dan memajemen keuangan perusahaan jasa serta membuat dan memajemen keuangan pribadi.

Selanjutnya penelitian menurut Aldora Pratama Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Berbasis Gambar Terhadap Penguasaan Materi IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Hasil analisis Uji hipotesis diperoleh nilai $sig = 0,00 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan signifikan siswa yang belajar menggunakan media flipchart dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media flipchart berbasis gambar materi IPA silus air Adapun kelebihan yang digunakan dari pemberian *reward* melalui pengalaman peneliti siswa yang diberikan *reward* akan lebih termotivasi dalam pembelajaran sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD 96 Palembang serta analisis hasil pengolahan data yang dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil dari uji *independent sample T-test*, yaitu diperoleh nilai signifikan (2tailed) sebesar 0,004 dengan taraf signifikan 0,05 dikarenakan nilai signifikan $0,004 < 0,05$ dan $t_{hitung} (3,180) > t_{tabel} (1.706)$ maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 96 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, M., Nurhasanah, N., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Pengaruh pemberian *reward* dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada muatan ppkn kelas iv sdn pemepek kecamatan pringgarata tahun ajaran 2020/2021.
- Azmi, dkk, "Pengaruh *Reward* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di SD Labschool FIP UMJ" *Jurnal perseda Vol. IV No. 1* (2021).
- Bambang Nugroho, *Reward Dan Punishment* (Jakarta: Buletin Cipta Karya, 2006)
- Budi Darma. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Cet-5* (BANDUNG. PT Remaja Rosdakarya , 2008).
- Hisyam Zaini DKK, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2016).
- Hodsay, Z. (2021). Pengaruh Manajemen Keuangan Keluarga Dan Hasil Belajar Kewirausahaan Pada Era Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Berwirausaha. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 91-103.
- Hodsay, Z., Pramika, D., Toyib, M., Aradea, R., Permatasari, N., & Yulaini, E. (2021). PELATIHAN EKONOMI DAN MANAJEMEN KEUANGAN PERUSAHAAN JASA DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA OGAN ILIR. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 894-900.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusuma, D.C.R., Atika, Z., Hutomo, C.S., Sagita, W., Naningsi, H., Sitompul, E.S., Rusady, Y.P., Eliyana, Y., & Mariati, N. (2023). Pengantar Dokumentasi Kebidanan. *Global Eksekutif Teknologi*.
- M. Ngilim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).
- Moh Zaiful Rosyid & Aminol Rosid Abdullah, *Reward & Punishment Dalam Pendidikan* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2018).
- Muhammad Nur Ubaidillah, "Pengaruh Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Bandung Tulungagung" Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung (2019).
- Mulyasa *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), Vol 8441-8449.
- Niken Vioreza, Marhamah, Bektu Taufiq Ari Nugroho, dkk, *Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)* (Surabaya : CV. Jakad Media Publishing, 2020).
- Novrica, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Berbasis Gambar Terhadap Penguasaan Materi IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1296-1301.
- Novriana, I., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 1 di SDN 3 Rambutan. *Journal on Teacher Education*, Vol 4(1), 685-690.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(20), 333.
- Prof. Dr. H. Syaiful Sagala, M.Pd *KONSEP DAN MAKNA PEMBELAJARAN Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar* (Bandung : Alfabeta, CV, 2013).
- Sarah & Febrina, "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu* Vol. 5 No 3 (2021).
- Sardiman, A.M. (1996). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran*, (Jakart: Rineka Cipta, 1993).
- 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)*, Vol 3(2), 106-117.
- Surbakti, A. S. (2019). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 20182019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 200-221.
- Sudarmanto, E., Kurniullah, A.Z., Revida, E., Ferinia, R., Butarbutar, M., Abdilah, L.

- Surbakti, A. S. (2019). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD Di Sd Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 20182019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 200-221.
- Syahfril dan Zelhendri Zen. 2017. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Prenada Media Group.
- Triwiyanto, Teguh. 2014 *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. (2008). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara