

EFEKTIVITAS PEMBERIAN REWARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 29 MARANA KECAMATAN LAU KABUPATEN MAROS

Musdalifah Azzahrah¹, Latri² & Nurhaedah³

1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Mahasiswi Universitas Negeri Makassar

Email: musdalifahazzhrah796@gmail.com

2 Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Dosen Universitas Negeri Makassar

Email: unmlatri2014@gmail.com

³ Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen Universitas Negeri Makassar

Email: nurhaedah7802@unm.ac.id

©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open acces licenci by
CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pemberian reward pada mata pelajaran matematika, untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan mengetahui efektivitas pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 29 Marana Kabupaten Maros. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Experiment dengan tipe nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 29 Marana Kabupaten Maros. Sampel dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas IVA dan 28 siswa kelas VB yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar agket motivasi, lembar observasi keterlaksanaan pemberian Reward (poin tambahan) dan dokumentasi. Data analisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan proses pembelajaran dengan pemberian Reward (poin tambahan) yaitu pada pertemuan pertama berkategori cukup dan pertemuan kedua dengan kategori baik. Hasil analisis inferensial diperoleh dengan menggunakan uji tanda (sing-test) menunjukkan adanya perbedaan hasil postrespond antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Didukung dengan nilai rata-rata hasil postrespond siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa: (1) Proses pembelajaran dengan menggunakan pemberian Reward baik. (2) Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, (3) Pemberian Reward (poin tambahan) cukup efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran matematika kelas IV SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros

Kata Kunci: Reward, Motivasi Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama penunjang kemajuan bangsa. Pendidikan yang sistematis memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh standar nasional pendidikan. Selain itu, pendidikan merupakan suatu upaya dari setiap bangsa dan negara meneruskan dan memberikan pengetahuan ke generasi selanjutnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari siswa disekolah dari kelas rendah sampai kelas tinggi, mata pelajaran matematika salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk menganalisis, berpikir kritis dan fokus oleh karena itu banyak siswa yang cenderung menghindari atau kurang meminati mata pelajaran ini. Karena hal tersebut di butuhkan motivasi atau kemauan agar siswa dapat memunculkan kembali minatnya pada mata pelajaran matematika.

Metode pemberian reward menjadi salah satu metode belajar dengan memberikan suatu hal atau barang kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik. 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. Anggraini, Dkk (2019) Reward dalam bentuk pujian dapat diungkapkan dengan kata-kata positif sehingga siswa bersemangat untuk meningkatkan prestasinya. Berdasarkan pemaparan di atas, sudah seharusnya guru menerapkan pemberian reward dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil pengamatan yang di lakukan peneliti di SDN 29 Marana Kecamatan Maros, ditemukan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa khususnya pada kelas tinggi, hal ini disebabkan materi di kelas tinggi sudah agak sulit, dibutuhkan fokus, banyak menggunakan rumus, ruang interaksi siswa dan guru yang terbatas sehingga motivasi belajar siswa yang menurun. Dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa bukan hanya menyenangkan tetapi juga berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Suatu proses belajar mengajar di katakan berhasil atau efektif, jika kegiatan belajar tersebut dapat membangkitkan proses belajar. Sumatmaja (Syamsudduha, 2021) Berpendapat bahwa pengukuran efektivitas terletak pada waktu yang digunakan dalam pelaksanaan, tenaga yang melaksanakan dan hasil yang di peroleh. Handayani (Iriansyah&Hatiarsih,2020) Dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa reward berdampak pada motivasi serta hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di Kelas IV SDN 29 Marana kabupaten Maros, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut: Siswa asyik dengan diri sendiri cenderung kurang fokus dan bermalasan dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru. 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 IV masih sangat minim diberikan, sehingga pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika menjadi kurang menarik dan siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan penelitian Quasi Experimental Research atau penelitian eksperimen semu. Desain Quasi Exsperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design, desain penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian dengan desain ini dimulai dengan memberikan pre respond sebelum diberikan perlakuan berupa reward, setelah itu di akhiri dengan post respond untuk menilai perubahan motivasi belajar setelah mendapatkan perlakuan berbeda di masing masing kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 29 Marana kecamatan Lau kabupaten Maros tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 80 siswa, terdiri dari tiga kelas yaitu kelas IV A 28 siswa, IV B 28 siswa dan IV C 24 siswa.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling di mana dua kelas dipilih secara acak dari tiga kelas yang ada di SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Dari hasil pemilihan sampel secara acak terpilih kelas IV A dan IVB sebagai sampel, kemudian dari dua sampel tersebut dipilih lagi secara acak untuk menentukan satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Setelah dilakukan pengacakan, maka terpilihlah kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design.

Table 1. Model Eksperimen Pretest Posttest Control Group Design

Kelompok	Prerespond	Perlakuan	Postrespond
A	OA1	X1	OA2
B	OB1	X2	OB2

Keterangan:

A : kelompok eksperimen

B : kelompok kontrol

OA1 : hasil pre respond pada kelompok eksperimen

OB1 : hasil pre respond pada kelompok kontrol

X1 : perlakuan kelas eksperimen (pembelajaran matematika dengan pembelajaran satu arah menggunakan reward)

X2 : perlakuan kelas kontrol (pembelajaran matematika dengan pembelajaran satu arah tidak menggunakan reward)

OA2 : hasil post respond pada kelompok eksperimen

OB2 : hasil post respond pada kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 29 Marana kecamatan Lau kabupaten Maros tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 80 siswa, terdiri dari tiga kelas yaitu kelas IV A 28 siswa, IV B 28 siswa dan IV C 24 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling di mana dua kelas dipilih secara acak dari tiga kelas yang ada di SDN

29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros. Dari hasil pemilihan sampel secara acak terpilih kelas IV A dan IVB sebagai sampel, kemudian dari dua sampel tersebut dipilih lagi secara acak untuk menentukan satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Setelah dilakukan pengacakan, maka terpilihlah kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas. IVA sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang dilakukan secara langsung di lapangan terhadap objek penelitian. Peneliti dapat mengamati secara langsung guru saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan lembar observasi untuk mengetahui kegiatan guru pada saat mengajar serta gambaran penggunaan reward pada proses pembelajaran. Angket/Kuisisioner merupakan serangkaian pertanyaan yang melibatkan responden untuk memberikan jawaban tertulis pada pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun secara sistematis. Angket di berikan kepada siswa, penggunaan angket pada penelitian ini menjadi metode yang digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 29 Marana kecamatan Lau kabupaten Maros. Dalam penelitian ini calon peneliti menggunakan angket tertutup berupa pertanyaan seputar motivasi penggunaan pernyataan yang telah ditetapkan akan mempermudah responden dalam memberikan jawaban secara cepat serta dokumentasi atau mengumpulkan data dengan cara mengambil data-data dari catatan berupa dokumen, informasi, lembar angket profil atau kegiatan pelaksanaan pembelajaran dan persuratan yang sesuai dengan masalah yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya angket yang di tujukan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur motivasi belajar siswa dan angket setelah diberikan perlakuan untuk mengukur motivasi dan lembar observasi yang ditujukan kepada guru untuk melihat gambaran pemberian reward dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistik. Pemanfaatan uji statistik bertujuan untuk melakukan perhitungan terhadap data yang telah dikumpulkan dan selanjutnya dapat dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Analisis data deskriptif merupakan suatu teknik analisis data yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu kelompok data tanpa membuat atau menyimpulkan informasi tentang populasi yang diamati. Statistik inferensial merupakan metode statistik yang digunakan untuk membuat keputusan atau kesimpulan mengenai suatu populasi yang sedang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari sampel. Penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik dengan uji tanda (Sing Test). Sing Test digunakan untuk digunakan untuk mengevaluasi efek dari suatu treatment tertentu pada dua variabel yang berskala ordinal.

Pengujian hipotesis menggunakan ststistik nonparametrik dapat digunakan bukan untuk skor eksak (keangkaan). Uji tanda (Sing test) digunakan untuk mengevaluasi efek dari suatu treatment tertentu dan uji n-gain untuk mengetahui tingkatan efektivitas pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasi observasi guru dalam penggunaan pemberian reward (pemberian poin) dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan kepada guru untuk melihat keterlaksanaan pemberian reward. Penggunaan reward (pemberian poin) tersebut dilakukan pada dua kali pertemuan dengan mengacu pada modul ajar yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi guru dalam dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Hasil Observasi Guru Menggunakan Metode Pemberian Reward

Pertemuan	Persentase	Kategori
I	79 %	Baik
II	87 %	Sangat Baik

Sumber: Data Primer Terolah 2024

Berdasarkan tabel 2 observasi penggunaan metode pemberian reward berupa pemberian poin tambahan oleh guru, dapat diketahui bahwa penggunaan reward pembelajaran pada pemberian perlakuan (berupa penambahan poin) pada pertemuan pertama didapatkan dengan berkategori baik dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa hanya berfokus pada penjelasan guru dan buku. Dalam proses pembelajaran ini bisa dikatakan kurang kondusif, karena kurang aktif karena kurang interaksi antar guru dan siswa, siswa terkesan pasif karena kurang pemantik dari guru. Kemudian pada pertemuan kedua hasil observasi menggunakan metode pemberian reward (pemberian poin tambahan) berkategori sangat baik dikarenakan guru sudah melaksanakan hampir setiap kategori metode pemberian reward sesuai dengan langkah – langkah, guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa, guru memberikan reward berupa poin tambahan kepada siswa yang aktif dan menjawab pertanyaan, guru juga memberikan poin tambahan kepada 5 siswa dengan nilai tertinggi.

Hasil Rata-Rata Motivasi belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil motivasi belajar siswa dilakukan menggunakan angket motivasi belajar sebanyak 15 pertanyaan pada materi pembagian bilangan bersusun yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbandingan hasil motivasi belajar siswa menggunakan pemberian reward (Pemberian poin) dan tanpa pemberian reward.

Tabel 3 Hasil Rata- Rata Setiap Indikator Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Prerespond)

Indikator	Nomor Soal	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Presentase	Kategori
		Presentase	Kategori		
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3	69,75%	Rendah	70,75%	Rendah
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,5,6	68,57%	Rendah	69%	Rendah
Adanya harapan dan cita cita masa depan	7,8,9,	67,38%	Rendah	62,81%	Rendah
Adanya penghargaan dalam belajar	10,11,12	75,96%	Tinggi	75,70%	Tinggi
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13,14,15	59,03%	Rendah	62,14%	Rendah

Sumber:Data Primer Terolah 2024

Berdasarkan tabel hasil rata-rata indikator motivasi belajar siswa prerespond siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata indikator motivasi, Dari 5 indikator motivasi 4 indikator berkategori rendah dan hanya satu indikator yang berkategori tinggi ,yaitu indiator adanya penghargaan dalam belajar baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama.

. Tabel 4 Hasil Rata- Rata Setiap Indikator Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Postrespond)

Indikator	Nomor soal	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol		
		Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3	83,09%	Sangat Tinggi	75%	Tinggi
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,5,6	82,38%	Sangat Tinggi	73,33%	Tinggi
Adanya harapan dan cita cita masa depan	7,8,9,	87,61%	Sangat Tinggi	67,85%	Rendah
Adanya penghargaan dalam belajar	10,11,12	89,28%	Sangat Tinggi	81,19%	Sangat Tinggi
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	13,14,15	84,28%	Sangat Tinggi	68,09%	Rendah

Sumber:Data Primer Terolah 2024

Tabel diatas merupakan hasil rata-rata indikator motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan reward(pemberian poin tambahan). Dari kelima indikator motivasi belajar memiliki nilai presentase dan berkategori sangat tinggi yaitu 83,09% pada indicator adanya hasrat dan keinginan berhasil,82,38% pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,87,61% pada indikator adaya harapan dan dita-cita masa depan,89,28% pada indikator adanya penghargaan dalam belajar dan 84,28% pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan adanya perbedaan kondisi motivasi belajar matematika siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai presentase dan kategori rata-rata kelas kontrol dari kelima indikator motivasi terdapat satu indikator berkategori sangga tinggi yaitu adanya penghargaan dalam belajar sebesar 81,19%. Terdapat dua indikator yang berkategori tinggi yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil sebesar 75% dan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 73,33%.Untuk kedua indikator berikutnya berkategori rendah yaitu adaya harapan dan cita-cita masa depan sebesar 67,85% dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 68,09%.

Hasil prerespond kelas eksperimen menunjukkan perolehan nilai sebesar 68,14 berkategori rendah dan nilai postrespon sebesar 86,61 berkategori tinggi. Sementara pada saat prerespond kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 67,64 berkategori rendah dan nilai postrespond sebesar 75,21 berkategori

sedang. Selisih dari hasil pengukuran tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang terjadi pada kelas eksperimen dari kategori rendah menjadi kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 18,47%. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 7,57%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen signifikan dibanding dengan kelas kontrol

Uji Hipotesis

Uji Tanda Sing Test Prerespond Postrespond Kelas Eksperimen dan Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil prerespond kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS Statistic Version 29. Data ada perbedaan jika Sig. (nilai probabilitas) < 0,05. Sementara jika nilai Sig. (nilai probabilitas) \geq 0,05, maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Hasil uji tanda sing test prerespond kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel. 6 Uji Tanda (Sing Test) Nilai Prerespond Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Data	Df	Nilai Probilitas	Keterangan
Prerespond - Postrespond kelas Kontrol	28	1,000	$1,000 \geq 0,05 =$ Tidak ada perbedaan
Prerespond- Postrespond kelas Eksperimen	28	0,001	$0,001 < 0,05 =$ Ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah H_0 diterima jika nilai sig \geq 0,05 dan H_0 ditolak jika nilai sig < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($1,000 \geq 0,05$) maka H_0 diterima, artinya ada perbedaan nilai rata - rata prerespond postrespond kelas eksperimen Kriteria pengujian hipotesisnya adalah H_0 diterima jika nilai sig \geq 0,05 dan H_0 ditolak jika nilai sig < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi ($0,001 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan nilai rata-rata prerespond postrespond kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward (poin tambahan) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

Hasil uji efektivitas pemberian reward menggunakan uji N-gain terdapat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Uji N-gain Prerespond Postrespond Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	56.51	22,11
Min	8.00	00
Max	100.00	48.78

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan uji N-gain di atas, menunjukan bahwa rata rata skor N-gain kelas Eksperimen adalah 56.51 atau 56,51% termasuk kategori cukup efektif. Nilai N-gain minimal 8 % dan tertinggi 100%. Sedangkan N-gain kelas kontrol sebesar 22.11 atau 22,11% tidak efektif. Skor N-gain minimal 00% dan tertinggi 48,78%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian reward (poin tambahan) dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran matematika di kelas eksperimen SDN 29 Marana Kabupaten Maros cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk meningkatkan motivasi belajar matematika tidak efektif. Adapun hasil uji N-gain

berkategori cukup efektif karena keterbatasan waktu dalam proses pelaksanaan pemberian reward (poin tambahan), dimana pemberian treatment pada kelas eksperimen hanya sebanyak dua kali di pertemuan dua dan tiga.

Pembahasan

Gambaran Pemberian Reward di Kelas IV SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros

Hasil presentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan pemberian reward (poin tambahan) cukup efektif digunakan. Siswa antusias, aktif dalam bertanya dan mengerjakan tugas. Pemberian reward (poin tambahan) pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas IVB yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pemberian reward (poin tambahan) dan IVA yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (treatment) berupa pemberian reward (poin tambahan). Akibatnya pengaruh penggunaan reward (poin tambahan) pada kelompok eksperimen dapat terlihat dengan jelas. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi mengenai pembagian bilangan bersusun. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan pemberian reward dapat dikatakan berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran

Gambaran Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros

Gambaran motivasi belajar siswa terlihat dari hasil analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian pada hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada mata pembelajaran matematika meningkat dan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya menggunakan metode pemberian reward dengan memberikan poin tambahan sehingga siswa aktif, antusias, mandiri dan bersungguh-sungguh dalam pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa pun meningkat.

Berdasarkan tabel distribusi dan persentase skor nilai prerespond dan postrespond pada kelas eksperimen dan kontrol terhadap motivasi belajar siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode pemberian reward (poin tambahan) dan tanpa menggunakan metode pemberian reward. Metode ini dipilih karena membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam melakukan proses pembelajaran. dengan menggunakan metode pembelajaran ini motivasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Efektivitas Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros

Pengaruh penggunaan reward dengan memberikan poin tambahan terhadap motivasi belajar siswa dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial. Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa pemberian reward (poin tambahan) dalam proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan reward (poin tambahan).

Uji efektivitas dilakukan dengan uji N-gain menunjukkan penggunaan reward (poin tambahan) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran matematika pada kelas eksperimen cukup efektif, hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji N-gain score dengan bantuan IMB SPSS Statistic Version 29, terlihat dari rata-rata skor N-gain kelas eksperimen yang berkategori cukup efektif.

Pemberian reward dengan poin tambahan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV B ini tidak terlepas dari tujuan pemberian reward, hal ini sejalan dengan pendapat (Buchari, 2022) mengatakan, tujuan pemberian reward untuk meningkatkan perhatian siswa, memperlancar atau memudahkan proses belajar, untuk membangkitkan dan mempertahankan motivasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang telah dikemukakan adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

Proses pembelajaran dengan metode pemberian reward (poin tambahan) pada kelompok eksperimen dengan mata pembelajaran matematika kelas IV SDN 29 Marana Kabupaten Maros berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan metode pemberian Reward pada lembar observasi yang mengalami peningkatan yaitu pada lembar observasi guru pada pertemuan pertama menunjukkan kategori cukup dan pertemuan kedua menunjukkan kategori baik.

Motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada mata pembelajaran matematika kelas IV SDN 29 Marana Kabupaten Maros lebih tinggi jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai postrespond yang menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol.

Pemberian Reward (poin tambahan) cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran matematika kelas IV SDN Marana Kabupaten Maros. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan metode pemberian reward (poin tambahan) dan kelompok kontrol tanpa menggunakan reward (poin tambahan)

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

Bagi kepala sekolah, diharapkan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan saran kepada guru agar menggunakan metode pemberian Reward dengan membarikan poin tambahan guna meningkatkan kualitas dan mutu belajar siswa.

Bagi guru, dapat menggunakan metode pemberian Reward dengan menggunakan poin tambahan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bagi siswa, dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif, mandiri, dan mampu memecahkan sendiri permasalahan yang diberikan dengan menggunakan metode pemberian dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Wahyu. (2022). Efektivitas Pemberian Reward dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SDN 06 Andaleh baruh Bukik. *Skripsi*. Batusangkar : Universitas Islam Negri Mahmud yunus Batusangkar
- Deniati, Ernia dkk .(2023). Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Ekonomi untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini 4-6 . *Jurnal OF Childhood Education* .7 (1), 187-192.
- Fauziah, W. R., & Sugiarti, C.(2022). Efektivitas Program Wirausaha Pemuda dalam Upaya Penurunan Angka Pengangguran Terbuka si Kabupaten Tegal pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen*. 14 (2), 367-375.
- Fauziah, A. (2020) Implementasi Pemberian Reward Melalui Penggunaan Tabung Bintang untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di TK AS-Shidiqiyyah Kalisari Kecamatan Kalirejo Lampung tengah. *Skripsi:Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung*.
- Fatonah, A. D. I dkk (2019). Efektifitas Pemberian Reward dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII MTS Negri Margudana Kota Tegal. *Jurnal Pembelajaran IPS*. 1 (2), 169-173.
- Handayani, Patri dkk (2023), Efektivitas Reward dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik. *Jurnal Of Islamic Primary Education*. 7 (1), 1-10
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen Kuasi. *Jurnal UGM Buktin Psikologi*. 27 (2), 187-203.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimental*. Lombok: Nashir AL-Kutub Indonesia.
- Jannah, N. N.,& Afrilianto, M. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Barisan dan Deret dengan Metode Reward. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. 5 (5), 1292-1302.