

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 14 KAYU BAONG KECAMATAN SAYAN

Sela Mardiana¹, Waridah², Nurul Apsari³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Melawi, Indonesia
Coreesponden E-mail; sellamardiana495@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan pada materi pengolahan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental Desigs* dan desain *One-Group Pretest-Posttest Desigs*. Sampel penelitian berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis soal pilihan ganda yang terdiri dari 15 soal *Pretest* dan 15 soal *Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan *Reward*, terdapat 20 siswa yang belum tuntas dan hanya 2 siswa yang tuntas. Setelah diberikan *Reward*, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 18 siswa. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan pemberian *Reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa. Dengan demikian, pemberian *Reward* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan.

Kata kunci: Hasil Belajar; Reward; Matematika

Abstract

This study aims to determine the effect of giving rewards on the learning outcomes of Mathematics students in grade V of SDN 14 Kayu Baong, Sayan District on data processing materials. This study uses a quantitative approach with the *Pre-Experimental Desigs* method and the *One-Group Pretest-Posttest Desigs* design. The research sample was 22 students. The data collection technique used a written test of multiple-choice questions consisting of 15 *Pretest* questions and 15 *Posttest* questions. The results of the study show that before being given the *Reward*, there were 20 students who had not completed and only 2 students had completed. After being given the *Reward*, the number of students who completed it increased to 18 students. The results of the *Paired Sample T-Test* showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant influence of giving Rewards on students' Mathematics learning outcomes. Thus, the provision of rewards has proven to be effective in improving the learning outcomes of Mathematics students in grade V of SDN 14 Kayu Baong, Sayan District.

Keywords: Learning Outcomes; Rewards; Mathematics

1. Pendahuluan

Matematika pengetahuan merupakan produk dari sosial dan budaya digunakan sebagai alat pikir dalam memecahkan masalah dan di dalamnya memuat sejumlah aksioma, definisi, teorema, pembuktian, masalah, dan solusi. Matematika merupakan mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan menantang bagi sebagian siswa. Hasil Belajar Matematika siswa penting untuk diteliti karena tingkat minat dapat mempengaruhi hasil belajar dan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran tersebut (Hutauruk,2018).

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar

(Susanto,2013:5). Hasil belajar seorang siswa dapat meningkat karena beberapa alasan. Baik itu rangsangan dari diri sendiri, rangsangan dari lingkungan sekitar siswa, lingkungan belajar yang nyaman, cara mengajar guru, atau pemberian *Reward* belajar sebagaimana dipahami dapat diartikan sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman. Kata lain, perilaku belajar dikendalikan oleh imbalan, sehingga dalam praktiknya merupakan tindakan memberi penghargaan dan menghukum yang digunakan oleh guru sebagai penguat dan insentif bagi pendidikan siswanya. Hadiah adalah tindakan memberikan sesuatu kepada seseorang sebagai hadiah.

Reward adalah imbalan atau penghargaan yang diberikan sebagai respons positif atas perilaku yang diinginkan atau prestasi yang dicapai seseorang (Maghfira, 2023:13). Dalam konteks pendidikan, *Reward* sering kali diberikan kepada siswa sebagai bentuk pengakuan atas usaha atau pencapaian mereka dalam pembelajaran. *Reward* dapat berupa pujian, pemberian hadiah, pengakuan publik, atau bentuk lain yang dianggap memotivasi siswa untuk terus berprestasi. Tujuan dari pemberian *Reward* adalah untuk meningkatkan motivasi siswa, memperkuat perilaku positif, dan merangsang pencapaian akademis yang lebih baik.

Menurut teori behavioristik, stimulus yang tepat dapat menghasilkan respon yang diinginkan. Dengan memberikan penghargaan, siswa cenderung lebih terdorong untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik karena mereka merasa usaha mereka dihargai. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang masih mengalami kurangnya stimulus dan respon yang efektif dalam pembelajaran Matematika. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini adalah minimnya variasi dalam metode pembelajaran, kurangnya umpan balik positif, serta tidak adanya sistem penghargaan yang jelas dan konsisten. Akibatnya, siswa merasa kurang tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana pengaruh pemberian *Reward* terhadap hasil belajar Matematika, terutama dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa kelas V.

Penelitian yang ditulis oleh Hanifah Humairoh yang berjudul Pengaruh *Reward* dan hukuman terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Islamiyah Rejomulyo Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa: *Reward* berpengaruh signifikan secara parsial terhadap motivasi belajar siswa/siswi kelas IV di MI Islamiyah Rejomulyo. Selain itu penelitian yang ditulis Nursid Choirul Huda yang berjudul Penerapan Metode *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Semester Genap Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Singosaren Jenangan Ponorogo Tahun Pelajaran 2017/2018. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran sains di kelas IV semester genap tahun pelajaran 2017/2018 MI Singosaren melalui metode *Reward* berjalan dengan baik sesuai RPP.

Hasil Observasi awal yang dilakukan pada hari Kamis 29 Agustus di SDN 14 Kayu Baong pada mata pelajaran Matematika terdapat minimnya hasil belajar pada mata pelajaran tersebut. Faktor yang menyebabkan minimnya hasil belajar tersebut karena dalam proses pembelajaran berlangsung biasanya anak suka jalan sana sini di dalam kelas ketika guru sedang menjelaskan materi, dan suasana kelas menjadi tidak kondusif karena anak juga sering mengobrol dengan teman sebangkunya dan ketika guru memberikan pertanyaan mereka tidak bisa menjawabnya, ada juga sebagian anak mengalami kesulitan belajar terutama pada mata pelajaran Matematika. Pada proses pembelajaran berlangsung interaksi guru dan murid tidak beratur karena kondisi kelas yang tidak kondusif sehingga konsentrasi anak untuk mendengarkan materipun tidak konsen bahkan ada anak juga yang susah sekali untuk di tegur, dan setiap kali guru bertanya mengenai materi yang sudah di ajarkan anak tidak langsung menjawab dan bingung.

Penerapan Pemberian *Reward* pada Pembelajaran Matematika sangat tepat dan menguntungkan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Ini dibuktikan dari hasil pertimbangan serta hasil kajian terhadap penelitian sebelumnya serta fakta yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental Desings* dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian *Eksperimen* digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu Sugiyono (2022). Penelitian ini diselenggarakan di SDN 14 Kayu Baong, Kecamatan Sayan yang Bertepatan di Dusun Kayu Baong, Kabupaten Melawi, Kalimantan Barat, Desa Pekawai. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025 Dibulan Maret. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2016: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 14 Kayu

Baong. Sugiyono (2014:81) mengemukakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Desain dalam penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2022), desain ini terdapat *Pretest* sebelum perlakuan dengan demikian hasil dapat lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Instrumen dalam penelitian ini berupa Tes. Tes *Pretest-Posttest* berupa soal pilihan ganda 15 butir. Tes dilakukan untuk melihat kemampuan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Teknik analisis data pada penelitian menggunakan uji *normalitas Shapiro-wilk*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat normal atau tidak. Mengingat jumlah subjek dalam penelitian ini kurang dari 50 orang sebagaimana dianjurkan untuk sampel kecil Sugiyono (2021). Apabila data yang telah diuji normalitas dinyatakan normal maka akan dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh hasil dari *Pretest* dan *Posttest*.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran menggunakan Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan dengan jumlah siswa 22 orang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 April sampai 28 Mei 2024 di SDN 14 Kayu Baong kelas V dengan menggunakan 1 kelas dengan jumlah 22 siswa sebagai sampel. Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan pemberian soal tes pada siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong. Menggunakan pemberian *Reward* berupa bintang kelas ataupun bingkisan sederhana yang diberikan kepada siswa yang aktif dan dapat menjawab soal. Peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi keabsahan soal tes secara langsung yang diberikan kepada siswa dengan materi pengolahan data dalam tes tersebut. Untuk mengetahui data tentang hasil belajar Matematika, peneliti menggunakan soal tes yang ditunjukkan kepada seluruh siswa yang merupakan sampel dalam penelitian. Peneliti memberikan soal tes dikelas V dengan jumlah siswa 22 di kelas SDN 14 Kayu Baong.

a) Uji Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Tinggi rendahnya suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud. Soal yang digunakan harus mampu mengukur kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah perkalian Matematika. Berdasarkan tabel dibawah disimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas butir soal tes terhadap 15 soal yang tergolong valid ada 12 karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal-soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian, dan yang tidak valid ada 3 soal. Dengan demikian soal yang tidak valid tersebut dibuang dan tidak dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Soal	Corrected Item-Total Correlation	Rtabel	Keterangan
Soal_1	0,737	0,367	Valid
Soal_2	0,883	0,367	Valid
Soal_3	0,608	0,367	Valid
Soal_4	0,641	0,367	Valid
Soal_5	0,665	0,367	Valid
Soal_6	0,643	0,367	Valid
Soal_7	0,864	0,367	Valid
Soal_8	0,701	0,367	Valid
Soal_9	0,818	0,367	Valid
Soal_10	0,638	0,367	Valid
Soal_11	0,618	0,367	Valid
Soal_12	0,567	0,367	Valid
Soal_13	0,173	0,367	Tidak Valid
Soal_14	0,267	0,367	Tidak Valid
Soal_15	0,176	0,367	Tidak Valid

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu instrumen dikatakan baik jika Reliabilitasnya tinggi. Untuk mengetahui tinggi rendahnya suatu tes, dapat dilihat dari nilai koefisien Reliabilitasnya. Pengujian untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian dapat menggunakan *Cronbach Alpha*.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,859	15

Berdasarkan uji Reliabilitas Variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai sebesar 0,859 yang artinya $0,859 > 0,6$. Berdasarkan hasil tersebut, maka data yang digunakan adalah reliabel sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

c) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Jika datanya berdistribusi normal maka analisis datanya menggunakan Statistic Parametris namun jika data tidak normal maka analisis datanya menggunakan *Statistic Non Parametris*, untuk menguji normalitas data digunakan uji *Shapiro-Wilk* karena data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 22 siswa atau kurang dari 50 responden. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS versi 26.

Pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi lebih kurang dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk	
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretes Hasil Belajar	0,932	22	0,134
Posttest Hasil Belajar	0,948	22	0,284

Tabel 3. diatas dapat diketahui bahwa hasil uji *One Sample Shapiro-Wilk* dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar Matematika kelas V pada *Pretest* sebesar $0,134 > 0,05$, hasil belajar Matematika *Posttest* sebesar $0,284 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pemberian *Reward* terhadap hasil belajar Matematika pada data berdistribusi normal.

d) Uji Hipotesis (Uji-t)

Sugiyono (2014) uji perbedaan dua rata-rata *Pretest* dan *Posttest*. Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Non Parametrik* karena data dari dua variabel yang data yang sama dan sampel sama dalam penelitian ini jumlah sampel tidak memenuhi persyaratan dalam menentukan alat ukur jika data tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan oleh peneliti sebelumnya. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat implikasi dan perbedaan yang signifikan antara pemberian *Reward* dalam melihat hasil belajar Matematika merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar dan pembelajaran metode pemberian *Reward* diukur dengan tes. Kemudian dilakukan Uji *Paired Sample Test*, Pengujian hipotesis

menggunakan *Uji One Sample T Test* dengan program Excel dan SPSS versi 26,0. Nilai t hitung *Pretest* dan *Posttest* > dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah mendapat perlakuan.

Hasil Uji Hipotesis data hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>						t	Df	Sig. (2-tailed)	
Paired Differences									
95% Confidence Interval									
Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper					
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-27,72727	16,01541	3,41450	-34,82811	-20,62644	-8,120	21	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) dari hasil belajar Matematika yaitu 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh metode pemberian reward terhadap hasil belajar Matematika pada materi pengolahan data kelas V SDN 14 Kayu Baong.

Berdasarkan uji tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberi perlakuan Pemberian *Reward* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika pada siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan dapat diketahui pada hasil *Pretest* menunjukkan bahwa hanya 2 siswa yang tuntas sementara siswa lain belum tuntas, kemudian setelah penggunaan pemberian Reward dan dilakukan *Posttest* dapat diketahui bahwa ketuntasan siswa naik menjadi 18 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pemberian Reward dapat mempengaruhi hasil belajar Matematika pada materi pengolahan data. Hal ini karena membuat siswa belajar secara lebih menyenangkan dan lebih mempunyai semangat dan gairah. Dari hasil analisis data menggunakan uji *t-test* dapat menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh pemberian Reward terhadap hasil belajar Matematika kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan dilaksanakan ini berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Qurrotu. (2015). Penerapan Reward sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa di SDN Pataonan 3 Socah Bangkalan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Alam, Nur. (2023). "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 165-172.
- Gayatri, P. (2015). Pengaruh Reward dalam Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hamdayani, H. (2019). Penerapan Reward dan Hasil Belajar Siswa. Bandung: Alfabeta.
- Hutauruk, L. (2018). Strategi Pemberian Reward dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Yogyakarta: Mitra Wacana Media.
- Hutauruk, L. (2018). Strategi Pemberian Reward dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Yogyakarta: Mitra Wacana Media.
- Maghfira, D. (2023). Reward sebagai Motivasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Muliawan, I. (2016). Manfaat Reward dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nawawi, H. (2013). Evaluasi Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetyo, Atik Heru. (2019). "Analisis Dampak Pemberian Reward dalam Proses Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3).
- Rahmawati, Rosyidah Diyanah. (2024). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD NU Kota Metro. Skripsi. IAIN Metro.
- Sarah, Dinda May, et al. (2022). "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210-219.
- Sipayung, Priskila Rosdiana, et al. (2021). "Pengaruh Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 094097 Simpang Pongkalan Tengah Kabupaten Simalungun." *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 11(2), 117-123.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. (2020). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto, B. (2014). Peran Reward dalam Meningkatkan Kinerja Akademik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). Pengaruh Motivasi dan Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susianti, R. (2022). Efektivitas Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. Jakarta: Graha Ilmu.

- Wasliman, H. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.
- Wijaya, Juhana, dkk. (2010). Pendekatan Reward dalam Pendidikan Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, M. (2010). Pendekatan Reward dalam Pendidikan Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya