

**PENGARUH PEMBERIAN PUJIAN (*REWARD*) TERHADAP  
 MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
 MATEMATIKA KELAS IV UPTD SD NEGERI 124385 JLN SAWI  
 PEMATANGSIANTAR**

**PUTRI ARTHA ULINA<sup>1</sup>, CANNI LOREN SIANTURI<sup>2</sup>, APRIDO BERNANDO  
 SIMAMORA<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Correspondency e-mail: [putriarthaulina08@gmail.com](mailto:putriarthaulina08@gmail.com)

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel :**

Diterima: 30- 12-2025

Disetujui: 12- 01-2026

**Kata Kunci :**

Penggunaan Reward, Motivasi Belajar

**ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa, Mengidentifikasi bentuk pujian yang efektif dalam konteks motivasi, dan Menganalisis hubungan motivasi dengan hasil belajar kelas IV UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan "Pre-Experimental Design" bentuk one grup pretest post-test design, yang dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar, pada siswa kelas IV dengan jumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu pretest (Sebelum diberikan perlakuan) dan posttest (Sesudah diberikan perlakuan) dan Angket. Teknik analisis data yang dilakukan dengan N-Gain dan uji hipotesis, hasil nilai yang diperoleh adalah 0,67, ini menunjukan bahwa motivasi belajar yang digunakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnay hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung - 13,062 > 2,048. Ini berarti t hitung > t table, berarti Ha ini diterima dan Ho ditolak. maka dapat disimpulkan ada pengaruh pemberian pujian (*reward*) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV UPTD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar.

**ARTICLE INFO**

**Article History :**

Received : 30-12-2025

Accepted : 12-01-2026

**Keywords:**

Use of Rewards, Learning Motivation.

**ABSTRACT**

*The study aims to determine the effect of the use of rewards on student learning motivation, Identify effective forms of praise in the context of motivation, and Analyze the relationship between motivation and learning outcomes of class IV UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar. This study is a quantitative study with "Pre-Experimental Design" in the form of one group pretest post-test design, which was carried out at UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar, on class IV students with a total of 29 students. The data collection technique for this study used 2 tests, namely pretest (Before being given treatment) and posttest (After being given treatment) and Questionnaires. The data analysis technique used N-Gain and hypothesis testing, the results of the value obtained were 0.67, this indicates that the learning motivation used was quite effective in improving student learning outcomes. Furthermore, the results of the t test showed that the t*

count value was  $-13.062 > 2.048$ . This means that  $t_{count} > t_{table}$ , meaning that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Therefore, it can be concluded that there is an effect of giving praise (rewards) on learning motivation in mathematics for fourth-grade students at UPTD Negeri 124385, Sawi Street, Pematangsiantar.

## PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang di dalamnya anak-anak berusia 7-12 tahun. Diketahui anak-anak pada 7 – 12 tahun memasuki proses perkembangan yang kritis dan aktif. Pada undang-undang terdapat usia minimum untuk masuk SD diatur dalam Pasal 6 ayat (1) Permendikbud Nomor 1 Tahun 2021 yaitu 7 tahun atau paling rendah 6 tahun pada tanggal 1 Juli tahun berjalan. Dalam konteks global saat ini, dunia pendidikan sedang menghadapi berbagai tantangan kompleks, termasuk transformasi digital, tuntutan abad ke 21, dan kebutuhan akan sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan inovatif. Hal ini mengharuskan sistem pendidikan untuk tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan motivasi belajar sebagai fondasi utama untuk pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Dalam pelaksanaan proses pendidikan, pembelajaran menjadi suatu aktivitas yang paling pokok. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, belajar dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan bersumber dari siapapun. Pendidikan bertujuan membentuk individu yang memiliki kemampuan kognitif, sosial, emosional yang baik, serta memiliki kesadaran kritis dan nilai-nilai. Pendidikan juga dapat menjadi sarana untuk mencapai perubahan sosial dan pembebasan individu dari penindasan dan ketidaksetaraan. Tegasnya pendidikan harus bisa memainkan peran dan fungsinya mencerdaskan warga masyarakat, karena pendidikan adalah kunci terpenting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam membangun kehidupan ini. Sosial yang positif. Dengan kata lain bahwa pendidikan adalah kehidupan. Artinya, pendidikan adalah segala pengalaman belajar di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu. Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proses*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, untuk diperlihatkan pada manusia masa depan, berpedoman nilai-nilai budaya dan Pancasila (Sujana, 2019).

Kajian tentang kapasitas manusia untuk belajar ini, terutama tentang bagaimana proses belajar terjadi pada manusia mempunyai sejarah panjang dan telah menghasilkan berbagai teori. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Salah satu teori yang ada dalam proses pembelajaran adalah Teori Behaviorisme yang memandang bahwa belajar adalah mengubah perilaku siswa dari yang tidak paham menjadi paham dan tugas guru adalah untuk mengontrol stimulus dan lingkungan belajar sehingga berubah mendekati tujuan yang diinginkan, dan guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menunjukkan perubahan yang signifikan. Motivasi belajar sendiri dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik), maupun dari lingkungan luar (motivasi ekstrinsik). Salah satu bentuk ekstrinsik yang terbukti efektif adalah pemberian reward atau penghargaan. Reward memiliki kekuatan psikologis untuk memperkuat perilaku positif, menumbuhkan rasa pencapaian, dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dalam praktik pendidikan, reward

sering dijadikan sebagai alat untuk mendorong siswa agar lebih aktif, tekun dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajar. Lebih jauh, dalam dunia psikologi pendidikan, teori teori *behaviorisme* menempatkan reward sebagai penguat positif yang dapat membentuk perilaku belajar yang diinginkan. Sementara itu, dalam teori *self-determination*, reward yang diberikan secara tepat juga dapat mendukung kebutuhan dasar psikologis siswa :otonomi, kompetensi, dan keterikatan sosial. Oleh karena itu, reward tidak boleh dianggap sekedar hadiah material semata, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang strategis dalam membangun iklim pembelajaran yang mendukung pertumbuhan motivasi secara menyeluruh.

Dalam konteks Indonesia, pendidikan matematika sering kali menghadapi berbagai permasalahan, mulai dari rendahnya minat belajar siswa, pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, hingga rendahnya hasil belajar siswa di bidang ini. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran dalam pengembangan pola pikir logis dan analitis di jenjang Sekolah Dasar (SD) adalah matematika. Yus (2015) matematika merupakan ilmu tentang sesuatu yang memiliki pola keteraturan dan urutan yang logis, menemukan dan mengungkapkan keteraturan atau urutan ini dan kemudian memberi arti makna dari mengerjakan matematika. Berdasarkan hasil assemen nasional dan studi internasional seperti PISA, kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih berada dibawah rata rata. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pad pendekatan afektif dan motivasional. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Pemberian reward dalam proses pembelajaran matematika menjadi salah satu alternative yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan reward yang di rancang secara edukatif dan professional, guru dapat menumbuhkan semangat belajar siswa serta menumbuhkan persepsi positif terhadap matematika sebagai mata pelajaran yang penting dan menarik untuk dipelajari. Namun demikian, penting untuk dicermati bahwa penggunaan reward juga memiliki potensi resiko jika tidak diterapkan dengan bijak. Penggunaan reward secara berlebihan atau tidak konsisten justru dapat menurunkan motivasi intrinsic siswa. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman yang mendalam tentang cara merancang system reward yang edukatif, kontekstual, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Dengan latar belakang yang luas dan kompleks tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan agar diperoleh gambaran empiris mengenai sejauh mana pemberian reward dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan tidak hanya bahan evaluasi dalam praktik pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih manusiawi, memotivasi dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kerap dianggap sulit dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Fenomena ini juga terjadi di UPTD SD Negeri 124385 Jl. Sawi, khususnya pada siswa kelas IV. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Gejala yang tampak antara lain siswa kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, enggan bertanya ketika menemui kesulitan memahami materi, serta rendahnya ketekunan dalam mengerjakan tugas. Bahkan, sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan pasif, terutama pada saat pelaksanaan ujian. Hasil Ujian Tengah Semester (Oktober 2024) menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa beberapa siswa merasa tidak

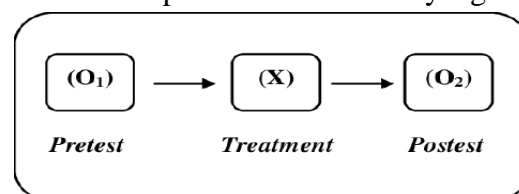
memiliki dorongan khusus untuk belajar lebih giat karena usaha mereka tidak mendapatkan pengakuan atau penghargaan. Akibatnya, motivasi belajar menurun dan berdampak pada prestasi akademik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya strategi pembelajaran yang mampu merangsang motivasi belajar siswa. Guru di SD Negeri 124385 Jl. Sawi cenderung menggunakan pendekatan konvensional dan jarang memberikan penghargaan (reward) kepada siswa atas usaha maupun pencapaian yang telah diraih. Padahal, pemberian reward merupakan salah satu bentuk stimulus eksternal yang efektif untuk mendorong semangat belajar. Reward dapat berupa pujian, stiker bintang, hadiah kecil, atau bentuk penghargaan lainnya yang membuat siswa merasa dihargai. Sayangnya, penerapan reward di sekolah ini belum berjalan secara optimal. Hal ini menyebabkan siswa tidak mendapatkan penguatan positif yang mampu menumbuhkan semangat belajar mereka. Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Feri Nasrudin pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.” Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dan berbentuk penelitian survei deskriptif. Kesimpulan dari penelitian Feri Nasrudin adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa. Besar kecilnya maupun naik turunnya motivasi belajar dapat diprediksi dengan nilai dari skor pemberian reward dan punishment dengan persamaan regresi  $Y = 111,381 + 0,794 X$ . Besarnya pengaruh pemberian reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa sebesar 40% yang diperoleh melalui analisis koefisien determinasi. Sedangkan 60% yang mempengaruhi motivasi belajar siswa berasal dari faktor lain. Perbedaan penelitian relevan yang pertama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu: tempat penelitian, dan variabel penelitiannya. Apabila dalam penelitian Feri Nasrudin variabel bebasnya menggunakan reward dan punishment, sedangkan pada peneliti hanya reward. Adapun persamaan antara penelitian Feri Nasrudin dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu pada variabel terikatnya sama-sama motivasi belajar, serta metode penelitiannya sama-sama kuantitatif.

Selanjutnya pada penelitian Nur Hana L pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward terhadap motivasi belajar murid kelas V SDN 7 Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep, penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dan berbentuk penelitian survei deskriptif. Kesimpulan dari penelitian Nur Hana L adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas V SD N 7 Pulau Karanrang dengan pretest yaitu, 56 yang berada pada kategori rendah. Adapun untuk ketuntasan hasil belajarnya sebelumnya diberikan reward, dari 30 murid terdapat 20 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 66,67 %, dan 10 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 33,33%, sedangkan skor rata-rata pada posttest yaitu, 80,33 yang berada pada kategori tinggi. Adapun untuk ketuntasan hasil belajarnya setelah diberikan reward dari 30 orang murid, terdapat 5 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 16,67%, dan 25 orang murid yang berada pada kategori tuntas. Selanjutnya pada penelitian Sinta Devi Widi Astuti pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran Fiqh MTs Negeri 2 Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan pengolahan datanya menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan rumus Korelas PPM (Person Product Moment). Kesimpulan dari penelitian Sinta Devi Widi Astuti adalah ada pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar peserta

didik kelas VIII mata pelajaran Fiqh MTs Negeri 2 Lampung Timur. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Korelas PPM (Person Product Moment) diperoleh harga  $r_{xy} 0,426$  lebih besar dari  $r$  table  $0,176$  sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Perbedaan penelitian relevan yang ke tiga dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu: mata pelajaran, tempat penelitian, dan juga variabel terikat. Apabila dalam penelitian Sinta Devi Widi Astuti terikatnya hasil belajar, sedangkan pada peneliti variabel terikatnya motivasi belajar. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dan variabel bebasnya sama-sama pemberian reward. Berdasarkan hasil observasi peneliti-peneliti terdahulu sebagaimana dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemberian reward memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan Feri Nasrudin (2015) menunjukkan bahwa reward, baik berdiri sendiri maupun dikombinasikan dengan punishment, mampu memprediksi naik turunnya motivasi belajar hingga sebesar 40%. Sementara itu, penelitian Nur Hana L (2016) memperkuat bukti tersebut dengan menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan siswa setelah diberikan reward. Selanjutnya, penelitian Sinta Devi Widi Astuti (2017) juga mengonfirmasi bahwa pemberian reward memberikan pengaruh nyata terhadap capaian belajar peserta didik, meskipun variabel terikat yang dikaji adalah hasil belajar, bukan motivasi. Dari keseluruhan penelitian yang relevan, terlihat adanya kesamaan bahwa pemberian reward efektif sebagai strategi penguatan positif untuk mendorong siswa lebih bersemangat, berpartisipasi aktif, dan berprestasi dalam pembelajaran. Persamaan tersebut terletak pada penggunaan pendekatan kuantitatif dan penempatan reward sebagai variabel bebas. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, mata pelajaran yang dikaji, serta perbedaan variabel terikat yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara lebih spesifik “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV UPTD SD Negeri 124385 Jl. Sawi Pematangsiantar”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu where eksperimental/ bentuk on group pretest - poster desain. Di mana desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Sehingga dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan treatment yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar . Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Untuk mendapatkan 20 butir soal yang valid maka peneliti menggunakan 30 kisi kisi soal pilihan berganda. Peneliti melakukan uji instrument di UPTD SD Negeri 125543 Jl Farel Pasaribu Pematang siantar untuk mengetahui kelayakan tes maka peneliti menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda berikut dijelaskan secara detail. Untuk menganalisis tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa dokumen, gambar, foto dan materi sejenis lainnya. Uji N-Gain biasanya dipakai untuk mengukur peningkatan (gain) hasil belajar siswa antara pretest dan posttest.

Rumusnya:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Post pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Uji statistic pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variable bebas dalam menerangkan variasi variable terikat. Dengan rumus uji signifikansi korelasi produk moment. Dengan berbantuan alat aplikasi SPSS 26. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sugiyono, 2017})$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diterapkan strategi pemberian reward dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung sebesar -13,062 yang lebih besar dibandingkan dengan ttabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, variabel X (pemberian reward) terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y (motivasi belajar Matematika siswa kelas IV). Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat jelas dari adanya kenaikan rata-rata hasil belajar pada saat posttest dibandingkan dengan pretest. Siswa yang sebelumnya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif, bersemangat, dan menunjukkan kesungguhan dalam mengerjakan tugas maupun latihan yang diberikan guru. Reward yang diberikan, baik dalam bentuk pujian, penghargaan verbal, maupun hadiah sederhana, mampu menumbuhkan dorongan internal dan eksternal pada siswa untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Secara psikologis, reward berfungsi sebagai penguat positif (positive reinforcement) yang menumbuhkan rasa dihargai dan diakui atas usaha yang telah dilakukan siswa. Hal ini membuat mereka merasa lebih percaya diri, tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, dan termotivasi untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkan prestasi yang telah dicapai. Pengaruh reward tidak hanya terbatas pada aspek motivasi, tetapi juga berdampak pada peningkatan interaksi sosial antar siswa, karena mereka saling mendorong untuk berkompetisi secara sehat dalam meraih penghargaan dari guru. Dari sudut pandang pedagogis, penerapan reward dalam pembelajaran Matematika juga menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Matematika yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit menjadi lebih menarik karena adanya faktor eksternal berupa penghargaan. Reward berperan sebagai jembatan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Dengan kata lain, siswa awalnya termotivasi oleh faktor luar (reward), namun dalam jangka panjang hal tersebut mendorong munculnya motivasi dari dalam diri untuk belajar dengan lebih giat tanpa harus selalu bergantung pada hadiah. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru dapat menjadikan reward sebagai salah satu

strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman logis dan sistematis seperti Matematika. Reward tidak selalu harus berbentuk materi, tetapi bisa berupa pengakuan, pujian, kesempatan, atau simbol penghargaan sederhana yang dapat menumbuhkan rasa bangga pada siswa. Dengan demikian, pemberian reward bukan hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam jangka pendek, tetapi juga membantu membangun karakter siswa yang disiplin, ulet, percaya diri, dan termotivasi untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi.

### Hasil Uji Validitas

Validitas adalah tingkat akurasi suatu pengukuran, atau sejauh mana suatu alat ukur atau instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana butir soal benar-benar mampu mengukur kompetensi yang seharusnya diukur. Dalam menguji validitas dari butir soal yang sudah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26. Setelah itu peneliti melakukan pengimputan data di SPSS 26. Butir soal yang dikatakan valid adalah jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan tariff signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika,  $r$  hitung  $<$   $r$  table maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan  $r$  hitung dapat dilihat dari tabel  $r$  *product moment* dengan  $N$  29 maka diperoleh = 0,367 . Jadi dari 30 butir soal uji instrument analisis validitas dapat di sebut dari table berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal**

Butir Soal	$r$ hitung	$R$ tabel	$N$	Keterangan
1	0,390	0,367	29	Valid
2	0,536	0,367	29	Tidak Valid
3	0,393	0,367	29	Valid
4	0,485	0,367	29	Valid
5	0,470	0,367	29	Valid
6	0,395	0,367	29	Valid
7	0,437	0,367	29	Valid
8	0,416	0,367	29	Valid
9	0,440	0,367	29	Valid
10	0,392	0,367	29	Valid
11	0,483	0,367	29	Tidak Valid
12	0,386	0,367	29	Valid
13	0,406	0,367	29	Valid
14	0,439	0,367	29	Valid
15	0,388	0,367	29	Tidak Valid
16	0,448	0,367	29	Valid
17	0,280	0,367	29	Tidak Valid
18	0,355	0,367	29	Tidak Valid
19	0,041	0,367	29	Tidak Valid
20	0,460	0,367	29	Valid
21	0,401	0,367	29	Valid
22	0,428	0,367	29	Valid
23	0,378	0,367	29	Valid
24	0,211	0,367	29	Tidak Valid
25	0,454	0,367	29	Valid
26	0,418	0,367	29	Valid
27	0,187	0,367	29	Tidak Valid
28	0,392	0,367	29	Valid
29	0,081	0,367	29	Tidak Valid
30	0,185	0,367	29	Tidak Valid
<b>Jumlah</b>		<b>Valid</b>		<b>20</b>

	Tidak Valid	10
--	-------------	----

Berdasarkan Tabel diatas, diketahui bahwa dari 30 butir soal yang diajukan, dapat dilihat butir soal yang memiliki nilai valid ada sebanyak 20 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 10 butir soal. Soal yang valid digunakan untuk pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari sejumlah siswa yang mengikuti tes, hanya sebagian kecil yang mencapai atau melampaui KKTP, sedangkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar. Adapun data hasil pretest dapat dilihat dari table berikut.

**Tabel 2. Data Hasil Pretest Siswa Kelas IV**

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Pretest	Keterangan
1	AR	65	67	Tuntas
2	AP	65	60	Tidak Tuntas
3	AS	65	60	Tidak Tuntas
4	AP	65	36	Tidak Tuntas
5	DP	65	63	Tidak Tuntas
6	FT	65	50	Tidak Tuntas
7	IN	65	36	Tidak Tuntas
8	JS	65	60	Tidak Tuntas
9	J.S	65	43	Tidak Tuntas
10	LR	65	63	Tidak Tuntas
11	MS	65	60	Tidak Tuntas
12	MZ	65	47	Tidak Tuntas
13	MS	65	43	Tidak Tuntas
14	BS	65	60	Tidak Tuntas
15	NP	65	27	Tidak Tuntas
16	NH	65	33	Tidak Tuntas
17	QS	65	63	Tidak Tuntas
18	RN	65	53	Tidak Tuntas
19	SS	65	85	Tuntas
20	SR	65	53	Tidak Tuntas
21	RH	65	47	Tidak Tuntas
22	SM	65	50	Tidak Tuntas
23	SW	65	57	Tidak Tuntas
24	YH	65	67	Tuntas
25	FZ	65	30	Tidak Tuntas
26	RL	65	56	Tidak Tuntas
27	FA	65	40	Tidak tuntas
28	PK	65	57	Tidak tuntas
29	AP	65	63	Tidak Tuntas
<b>Rata Rata</b>			<b>54,03</b>	

Berdasarkan data pada table, diketahui bahwa hasil belajar siswa 1 tergolong masih rendah. Dimana jumlah siswa yang mencapai KKTP sebanyak 3 siswa dan yang tidak melampaui KKTP sebanyak 26 siswa. Setelah melakukan pretest dan juga posttest, peneliti melakukan pengimputan data tentang hasil dari pembelajaran tersebut ke aplikasi SPSS 26 untuk memperoleh nilai N-Gain. Hasil yang diperoleh nantinya akan menjadi tolak ukur tentang sejauh mana efektifitas penggunaan reward terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di UPTD SD Negeri 124385 jln Sawi Pematangsiantar. Tingkat ke efektifitas dari perlakuan yang telah dilaksanakan terhadap siswa bisa dilihat dari kriteria pengelompokkan N-Gain berikut ini:

1. Jika nilai N-Gain > dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi.

2. Jika nilai N-Gain  $\geq 0,3$  atau  $\leq 0,7$  maka tingkat ke efektifitasan dari perlakuan adalah sedang
  3. Jika nilai N-Gain  $<$  dari 0,3 maka tingkah ke efektifitasan dari perlakuan adalah rendah
- Berikut hasil pengujian N-Gain yang telah dilakukan peneliti dalam aplikasi SPSS 26.

**Tabel 3. Uji N-Gain Descriptive Statistics**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	29	0	1	.58	.130
NGain_Persen	29	35	81	57.96	13.044
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan table diatas, maka hasil pengujian N-Gain yang diperoleh adalah 0,58. Maka tingkat keefektifitasan penggunaan reward terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar ada pada tingkat tinggi. Pengujian ini diperoleh melalui perbandingan skor pretest siswa dengan skor posttest siswa yang dimana dapat diperoleh siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan. Setelah melakukan N-Gain, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah serta membuktikan lebih kuat pengaruh reward terhadap motivasi siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar. Berikut hasil dari uji Hipotesis yang telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar.

**Tabel 4. Uji Hipotesis**

Paired Samples Test							t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-28.069	11.573	2.149	-32.471	-23.667	-13.062	28	0.000

Berdasarkan hasil uji paired samples test pada table di atas, diketahui nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0.000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai t hitung yang diperoleh sebesar -13.062 dengan derajat kebebasan (df) =28. Jika dibandingkan dengan t table pada taraf signifikansi 5%, maka t hitung lebih besar dari t table ( $-13,062 > 2,048$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum (pretest) dan sesudah (Posttest) perlakuan. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berpengaruh terhadap motivasi siswa.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar tahun ajaran 2025/2026 mulai 28 Agustus 2025 sampai dengan 30 Agustus 2025. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar. Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Pemberian Pujian (*Reward*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar”. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata rata hasil belajar siswa 52,76 dengan sebanyak 26 siswa mendapat nilai

dibawah KKTP dan sebanyak 3 siswa mendapat nilai diatas KKTP. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa belum menggunakan strategi Pemberian *reward* masih tergolong sangat rendah. Selanjutnya nilai rata rata hasil posttest adalah 80,72 setelah menggunakan teknik dan strategi dengan *reward* siswa memperoleh motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menerapkan *reward*, yang dimana seluruh siswa yaitu 29 siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKTP. Setelah dilakukan uji N-Gain diperoleh 0,6796 yang dimana jika nilai N-Gain > dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Setelah dilakukan uji N-Gain untuk membuktikan serta menjawab rumusan masalah dilakukan uji hipotesis. Dari hasil tes peserta didik diperoleh t hitung sebesar -13,062 dan t table sebesar 2,048 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian t hitung > t table yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menandakan bahwa adanya pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa. *Reward* juga membuat siswa memperhatikan penjelasan guru dan serius pada saat mengikuti pembelajaran serta mengemukakan pendapat ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk membantu teman jika ada teman yang mengalami kesulitan dan bertanya kepada guru jika tidak dimengerti. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keuar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan atau pun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan merasa senang sehingga menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Matematika materi Bangun datar. Hasil ini sesuai dengan penelitian Anggita Happy Febriana (2023) yang berjudul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMPN 5 Metro Kecamatan Metro Selatan” diperoleh hasil data sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh t hitung 4, 903 dan t table pada taraf 5 % sebesar 1,68595. Hal ini berarti t hitung lebih besar dari t table ( t hitung > t table). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh pemberian pujian (*reward*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV UPTD SD Negeri 124385 Jln Sawi Pematangsiantar, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemberian pujian (*reward*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian *reward*.
2. Pemberian pujian (*reward*) dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran matematika, menumbuhkan semangat dalam mengerjakan tugas, serta meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri siswa dalam belajar.
3. Pemberian pujian (*reward*) yang efektif dapat berupa pujian lisan, pengakuan di kelas, penghargaan simbolis, penghargaan tertulis, maupun hadiah sederhana yang relevan dengan pencapaian siswa.

4. Pemberian pujian (reward) sebaiknya dilakukan secara konsisten dan bervariasi agar tidak menimbulkan ketergantungan pada hadiah atau persaingan yang tidak sehat antar siswa.

## REFERENSI

- Ansory, A. (2018). Reward sebagai strategi pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(3), 299–310.
- Aqiba, Z. (2015). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Devi Widi Astuti, Sinta “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran Fiqh MTs Negeri 2 Lampung Timur, Dipresentasikan dalam ujian skripsi, 2017.
- Dimiyati, and Mudjono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009 : 91..
- Fadillah, R. 10(2021). Penerapan Reward untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Febriana H Anggita (2023) “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMPN 5 Metro Kecamatan Metro Selatan, Skripsi , Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Hana L, Nur. (2016). Pengaruh Pemberian Reward terhadap motivasi belajar murid kelas V SDN 7 Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Melati (2023) “Pengaruh pemberian Reward terhadap peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas IV MIM Banjarsari Kota Metro”, Skripsi, Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Nasrudin, Feri. (2015). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Di Sekolah Binaan 02 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja, Rosdakarya 2011),61.
- Noer Rohmah, *Psikologis Pendidikan* (Surabaya: CV Jakad Media Publishng, 2020), 230.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudrajat, A. (2017). Pengaruh reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 45–53.
- Sujana. (2019). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Winkel, W. S. (2012). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yus, Anita. (2015). Penilaian Hasil Belajar dan Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-17.