Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education
Volume 8, Nomor 3, Mei-Juni 2025
e-ISSN : 2614-6088
p-ISSN : 2620-732X
DOI : https://doi.org/10.31539/judika.v8i3.14649

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Wulanndari Mewalo[1], Mubarik[2], Surahman[3], Azizah[4] , Khairunnisa[5]
Universitas Tadulako[1,2,3,4,5]
wulan5623.mewalo@gmail.com[1]

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Alhidayah Besusu. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu penggunakan rumus Korelasi *Person Product Moment* (PPM). Hasil penelitian setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan rumus korelasi *Person Product Moment* diperoleh harga r_{xy}0,642 lebih besar dari r_{tabel}0,09 yakni 0,642>0,09, dan dilihat dari pedoman interpretasi koefisien korelasi nilai r_{xy}0,642 berada pada intervail koefisien nilai 0,60 – 0,799 pada interval tersebut tingkat hubungannya ialah kuat, Simpulan, ada pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Alhidayah Besusu. Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Korelasi PPM *(Person Product Moment)*.

Kata Kunci: Pengaruh Pemberian *Reward*, Motivasi Belajar, Siswa Kelas V, SD Islam Alhidayah Besusu

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of giving rewards on the motivation to learn mathematics of class V students of SD Islam Alhidayah Besusu. The data analysis technique used in this study is the use of the Person Product Moment (PPM) Correlation formula. The results of the study after testing using the Person Product Moment correlation formula obtained the price of rxy0.642 greater than rtable0.09, namely 0.642>0.09, and seen from the guidelines for interpreting the correlation coefficient the value of rxy0.642 is in the coefficient interval value of 0.60 - 0.799 in that interval the level of relationship is strong, Conclusion, there is an effect of Giving Rewards on the Motivation to Learn Mathematics of Class V Students of SD Islam Alhidayah Besusu. This is evident from the results of hypothesis testing using the PPM (Person Product Moment) Correlation formula.

Keywords: *Effect of Giving Rewards, Learning Motivation, Class V Students, SD Islam Alhidayah Besusu*

PENDAHULUAN

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 diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022).

Salah satu faktor yang dapat diberikan kepada siswa yang lemah dalam motivasinya adalah dengan melalui pemberian *Reward* yang tepat bagi siswa tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut serta mampu memberi motivasi belajar bagi siswa agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan berhasil, maka diperlukan metode yang menarik yaitu dengan pemberian *Reward*. Sehingga melalui pemberian *Reward* tersebut, semangat dan motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat (Putri, 2023).

(Handayani, 2023) *Reward* merupakan bentuk penguatan positif bagi siswa untuk lebih mengembangkan motivasi belajarnya. Dengan demikian dapat diartikan bahwa *Reward* merupakan suatu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

(Muchammad Ibnu Muzakir, 2024) menyatakan terdapat beberapa kelebihan reward yakni, salah satunya yaitu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilam serta pengetahuan kognitif. Disamping itu, reward memiliki beberapa bentuk. Menurut (Muliyah, 2020) bentuk-bentuk reward diantaranya: Kesenangan, Pengakuan, Insentif, Mengingat namanya. Guru dapat menggunakan *Reward* sebagai bentuk penghargaan kepada siswanya karena telah berhasil mengikuti pembelajaran yang diberikan dengan baik, dengan adanya pemberian *Reward* ini siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Sumowono, 2024). Tujuan pemberian *reward* kepada peserta didik dalam proses pembelajaran menurut (Mariani, 2022) yaitu untuk membangkitkan dan memelihara perhatian dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang disajikan dalam pembelajaran.

(Sudirman, 2023) menyatakan bahwa motivasi memang bukan segala-galanya, tapi segalanya ditentukan oleh adanya motivasi. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa motivasi sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. (Nirwana, 2022) mengemukakan "motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai".

Berdasarkan hasil prasurvey melalui wawancara dan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti selama melaksanakan program kampus mengajar selama empat bulan di SD Islam Alhidayah Besusu tepatnya pada kelas V, penerapan pemberian *Reward* dalam pembelajaran sudah diterapkan dengan memberikan *Reward* dalam bentuk isyarat, perkataan, perbuatan dan juga memberikan hadiah berupa benda akan tetapi masih belum maksimal atau dapat di kategorikan cukup dalam pelaksanaan tersebut. Sedangkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika terbilang cukup rendah. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor diantaranya masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran di kelas,

Maka dari itu sangat perlu dalam pembelajaran matematika ini pendidik memberi sebuah *Reward* atau penghargaan agar motivasi mereka untuk belajar semakin meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurrohmatulloh, 2022) dengan judul "Pengaruh pemberian *Reward* and *punishment* terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar". Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh yang signifikan antara Pemberian *Reward* and Punishment Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas I di SDN Malaka Jaya 08 Jakarta Timur.

Penelitian yang dilakukan oleh (Anggini, 2020) dengan judul "Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV A". Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana pada kolom Sig. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IVA di SD Negeri 1 Sribhawono Lampung Timur.

Penelitian yang dilakukan oleh (Aljena, 2020) dengan judul "Pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa". Analisis data penelitian menunjukan terdapat pengaruh signifikan antara pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 033 Tarakan dengan persamaan regresi Y = 27,429 + 0,704X.

Perbedaan Pemberian *Reward* pada penelitian ini dan penelitian terhadulu yaitu pada penelitian terhadulu pemberian *Reward* berupa pujian, pujian adalah alat motivasi yang positif. Pemberian *Reward* yang digunakan peneliti saat ini yaitu berupa benda, penghargaan dalam bentuk benda yang dapat bermanfaat bagi siswa misalnya penghapus, pensil, buku tulis, dan mistar.

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penulis menggunakan metode deskriptif analisis korelasional, metode ini peneliti gunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X (Pemberian *Reward*) dengan Variabel Y (Motivasi Belajar). Maka dari data tersebut diolah dengan menggunakan rumus korelasi (Product Moment (r)) dari Carls Person. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 23 orang dan dilakukan pada kelas V SD Islam Alhidayah Besusu. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi tersebut. Oleh karena itu, sampel diambil dari populasi yang mewakili. Teknik pengumpulan data melalui metode angket dan metode dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh pada motivasi belajar siswa kelas V SD Islam Alhidayah Besusu. maka dapat dijelaskan data hasil pemberian *Reward* dan data motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Data Motivasi Belajar

Adapun data hasil penyebaran angket terkait dengan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.
Data Hasil Angket MotivasiPeserta Didik Kelas V (Kelas Eksperimen)
SD Islam Alhidayah Besusu

Nama	Angket Motivasi Belajar Siswa										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
CA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
FA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
FA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
ZI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
FA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
NU	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
KA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
HA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
HA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39

Menurut hasil angket motivasi belajar pada pembelajaran matematika, skor tertinggi adalah 40 dan terendah adalah 39. Untuk mencari mean (μ) atau rata-rata dan standar deviasinya (σ). Menghitung mean (μ) hipotetik, dengan rumus:

$\mu = \frac{1}{2}(imax + imin) \sum k$

$\mu = \frac{1}{2}(4+1)\ 10\ \mu$

$= 25$

Keterangan:
μ =Rerata hipotetik
imax = Skor maksimal item
imin = Skor minimal item
∑k = Jumlah item

Menghitung standar deviasi (σ), dengan rumus:

$\sigma = \frac{1}{6}(imax + imin)$

$\sigma = \frac{1}{6}(40 + 39)$

$\sigma = 13{,}16$

Keterangan:
σ = Rerata hipotetik
imax = Skor maksimal subjek
imin =Skor minimal subjek

Tabel 2.
Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V (Kelas Eksperimen) SD Islam Alhidayah Besusu

Kategori	Normal	Frekuensi	Persentase
Baik	38,16≤ X	9	100%
Cukup	11,84 ≤ X< 38,16	0	0
Kurang	X<11,84	0	0
Total		9	100%

Berdasarkan tabel 2 kategori angket motivasi belajar yaitu terdapat 9 atau 100% jawaban responden untuk kategori baik, tidak ada jawaban responden untuk kategori cukup dan kurang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar pada matematika siswa kelas V tergolong baik.

Tabel 3.
Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI (Kelas Kontrol) SD Islam Alhidayah Besusu

Nama	Skor Item Untuk Butir Soal Nomor										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
RAFLIH	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	37
DITA	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37
YAYAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
OMAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
IJIT	4	4	4	3	4	3	1	2	4	3	32
NURAINI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
AVRIL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
ALFIN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
FAUZIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
SUCIAWATI	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36
DESI	4	2	2	4	4	4	4	3	4	3	32
SHAKILAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
ABYAN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
GALANG	4	4	3	3	2	1	1	1	2	2	23
Jumlah											

Menurut hasil angket motivasi belajar matematika pada kelas kontrol, skor tertinggi adalah 40 dan terendah adalah 23. Untuk mencari mean (μ) atau rata-rata dan standar deviasinya (σ). Menghitung mean (μ) hipotetik, dengan rumus:

$$\mu = \frac{1}{2}(imax + imin) \sum k$$

$$\mu = \frac{1}{2}(4+1)\ 10\ \mu$$

$$= 25$$

Keterangan

μ =Rerata hipotetik

imax = Skor maksimal item

imin = Skor minimal item

∑k = Jumlah item

Menghitung standar deviasi (σ), dengan rumus:

$$\sigma = \frac{1}{6}(imax + imin)$$

$$\sigma = \frac{1}{6}(40 + 23)$$

$$\sigma = 10{,}5$$

Keterangan :

σ = Rerata hipotetik

imax = Skor maksimal subjek

imin =Skor minimal subje

Tabel 4.
Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa kelas VI (Kelas Kontrol)

SD Islam Alhidayah Besusu

Kategori	Normal	Frekuensi	Persentase
Baik	35,5 ≤ X	11	78,6%
Cukup	14,5 ≤ X< 35,5	3	21,4%
Kurang	X<14,5	0	0
Total		14	100%

Berdasarkan tabel 4 kategori hasil angket motivasi belajar yaitu terdapat 11 atau 78,6% jawaban responden untuk kategori baik, terdapat 3 atau 21,4% jawaban responden untuk kategori cukup, dan tidak ada jawaban responden untuk kategori kurang.

Data Pemberian *Reward*

Data tentang pemberian *Reward* diukur dengan menggunakan angket sebanyak 10 item, yang berisikan tentang penerimaan siswa terhadap *Reward*, persepsi siswa terhadap *Reward*, dan efek psikologis pemberian *Reward*. Angket tersebut disebarkan kepada sampel sebanyak 9 siswa. Berdasarkan hasil penyebaran angket diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5.
Data Hasil Angket Pemberian *Reward* Peserta Didik Kelas V (Kelas Eksperimen) SD Islam Alhidayah Besusu

Nama	Skor Item Untuk Butir Soal Nomor															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
CAHAYA	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
FAZILA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
FADIL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
ZIFA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
FAZI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	57
NURHAFIZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
KARUNIA PUTRI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
HAIKAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
HANAN	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	57

Berdasarkan hasil angket tersebut di dapatkan nilai tertinggi adalah 60 dan terendah adalah 57. Untuk mencari kategori tinggi, sedang, rendah, mean (μ) atau rata-rata dan standar deviasinya (σ). Menghitung mean (μ) hipotetik, dengan rumus:

$\mu = \frac{1}{2}(imax + imin) \sum k$

$\mu = \frac{1}{2}(4+1)\ 15$

$\mu = 37{,}5$

Keterangan

μ =Rerata hipotetik

imax = Skor maksimal item

imin = Skor minimal item

∑k = Jumlah item

Menghitung standar deviasi (σ),

dengan rumus:

$\sigma = \frac{1}{6}(imax + imin)$

$\sigma = \frac{1}{6}(60 + 57)$

$\sigma = 19{,}5$

Keterangan :

σ = Rerata hipotetik

imax = Skor maksimal subjek

imin =Skor minimal subjek

Tabel 6.
Kategori Hasil Angket Pemberian *Reward* Siswa Kelas V (Kelas Eksperimen) SD Islam Alhidayah Besusu

Kategori	Normal	Frekuensi	Persentase
Baik	57 ≤ X	6	66,7%
Cukup	18 ≤ X< 57	3	33,3%
Kurang	X<18	0	0
Total		9	100%

Pada tabel 6 kategori angket pemberian *Reward* yaitu terdapat 6 jawaban responden yag berada pada kategori baik atau 66,7%, pada kategori cukup terdapat 3 responden atau 33,3% dan tidak ada jawaban responden pada kategori kurang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil pemberian *Reward* dalam pembelajaran matematika siswa kelas V di SD Islam Alhidayah Besusu tergolong baik.

Tabel 7.
Data Hasil Angket Pemberian *Reward* Peserta Didik Kelas VI (Kelas Kontrol) SD Islam Alhidayah Besusu

Nama	Skor Item Untuk Butir Soal Nomor															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
RAFLIH	4	4	3	4	4	3	4	3	3	1	4	2	4	4	3	50
DITA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	56
YAYAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
OMAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
IJIT	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	1	4	2	4	4	50
NURAINI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	54
AVRIL	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
ALFIN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
FAUZIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
SUCIAWATI	4	3	4	3	3	2	1	2	1	4	4	1	4	4	4	44
DESI	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	2	52
SHAKILAH	4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	1	3	49
ABYAN	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	54
GALANG	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Jumlah																767

Berdasarkan hasil angket tersebut di dapatkan nilai tertinggi adalah 60 dan terendah adalah 44. Untuk mencari kategori tinggi, sedang, rendah, mean (μ) atau rata-rata dan standar deviasinya (σ). Menghitung mean (μ) hipotetik, dengan rumus:

$\mu = \frac{1}{2}(imax + imin) \sum k$

$\mu = \frac{1}{2}(4+1)\ 15$

$\mu = 37,5$

Keterangan

μ =Rerata hipotetik

imax = Skor maksimal item

imin = Skor minimal item

∑k = Jumlah item

Tabel 8.
Kategori Hasil Angket Pemberian *Reward* Siswa Kelas VI (Kelas Kontrol) SD Islam Alhidayah Besusu

Kategori	Normal	Frekuensi	Persentase
Baik	54,8 ≤ X	7	50%
Cukup	20,2 ≤ X< 54,8	7	50%
Kurang	X<20,2	0	0
Total		14	100%

Pada tabel 8 kategori hasil angket pemberian *Reward* pada kelas kontrol yaitu terdapat 7 jawaban responden yag berada pada kategori baik atau 50%, pada kategori cukup terdapat 7 responden atau 33,3% dan tidak ada jawaban responden pada kategori kurang.

Pengujian Hipotesis

Untuk dapat menguji hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini yaitu "Apakah ada Pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Alhidayah Besusu", maka data tersebut dimasukkan kedalam tabel kerja untuk mencari korelasinya.

Proses pengolahan dan analisis

data yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Korelasi *Person Product Momen*

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2}\sqrt{N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Tabel 9.
Koefisien Korelasi antara Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V (Kelas Eksperimen) SD Islam Alhidayah Besusu

NO Responden	X	Y	Xy	x²	y²
1	57	39	2.223	3.249	1.521
2	60	40	2.400	3.600	1.600
3	60	40	2.400	3.600	1.600
4	60	40	2.400	3.600	1.600
5	57	39	2.223	3.249	1.521
6	60	39	2.340	3.600	1.521
7	60	40	2.400	3.600	1.600
8	60	39	2.340	3.600	1.521
9	57	39	2.223	3.249	1.521
JUMLAH	531	355	20.949	31.347	14.005

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, dapat diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:
N: 9 ∑y : 355 ∑y² : 14.005
∑x:53 ∑x²:31.347 ∑xy : 20.949
Selanjutnya berdasarkan hasil tersebut di atas, maka dapat di masukkan kedalam rumus Korelasi *PersonProduct Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2}\sqrt{N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{9.\ 20.949 - (513).(355)}{\sqrt{9.\ 31.347 - (513)^2}\ (9.\ 14.005 - (355)^2}$$

$$r_{xy} = \frac{188.541 - 188.505}{\sqrt{282.123 - (281.961)}\ 126.045 - (126.025)}$$

$$r_{xy} = \frac{36}{\sqrt{(126)\ (20)}}$$

$$r_{xy} = \frac{36}{\sqrt{3.240}}$$

$$r_{xy} = \frac{36}{56.89}$$

$r_{xy} = 0{,}632$

Tabel 10
Koefisien Korelasi antara PengaruhPemberian*Reward* terhadap Motivasi BelajarMatematika Siswa Kelas VI (Kelas Kontrol)SD Islam Alhidayah Besusu

NO Responden	X	Y	Xy	x²	y²
1	50	37	1.850	2.500	1.369
2	56	37	2.072	3.136	1.369
3	60	40	2.400	3.600	1.600
4	60	40	2.400	3.600	1.600
5	50	32	1.600	2.500	1.024
6	54	39	2.106	2.916	1.521
7	58	40	2.320	3.364	1.600
8	60	40	2.400	3.600	1.600
9	60	40	2.400	3.600	1.600
10	44	36	1.584	1.936	1.296
11	52	32	1.664	2.704	1.024
12	49	40	1.960	2.401	1.600
13	54	39	2.106	2.916	1.521
14	60	23	1.380	3.600	529
JUMLAH	767	515	28.242	42.373	19.253

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, dapat diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:
N : 14 ∑y : 515 ∑y² : 19.253
∑x:767 ∑x² : 42.373∑xy: 28.242
Selanjutnya berdasarkan hasil

tersebut di atas, maka dapat di masukkan kedalam rumus Korelasi *Person Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2}\sqrt{N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{14.28.242 - (767).(515)}{\sqrt{14.42.373 - (767)^2}\sqrt{14.19.253 - (515)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{395.388 - 395.005}{\sqrt{593.222 - (588.289)(269.542 - (265.225)}}$$

$$r_{xy} = \frac{383}{\sqrt{(4.933)\ (4.317)}}$$

$$r_{xy} = \frac{383}{\sqrt{21.295.761}}$$

$$r_{xy} = \frac{383}{4614,7}$$

r_{xy} = 0,082

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa harga r_x dari kelas eksperimen 0,632 lebih besar dari nilai r_x kelas kontrol 0,082 yaitu 0,632>0,082 sehingga dapat diketahui bahwa hipotesisi alternatif (Ha) dalam penelitian ini diterima, artinya Ada Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Alhidayah Besusu. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, harga r_{xy} dikonsultasikan dengan tabel interpretasi

Tabel 11.
Pedoman Intepretasi Koefisien Korelasi

Interval	Tingkat
Koefisien	**Pengaruh**
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel intepretasi di atas, diketahui bahwa nilai r_{xy} sebesar 0,632 berada di antara nilai 0,60 sampai dengan 0,799, sehingga diketahui bahwa ada pengaruh yang tergolong pada kategori kuat antara variabel X (Pemberian *Reward*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Islam Alhidayah Besusu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V SD Islam Alhidayah Besusu hal ini disebabkan karena berbagai faktor diantaranya masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran di kelas, sebagian siswa hanya mencatat dan mendengarkan materi dari guru, siswa sering tidak fokus dan tidak memperhatikan pada pelajaran yang disampaikan oleh guru saat mengajar di depan kelas, jika diberikan tugas di kelas maupun di rumah hanya sebagian yang mengerjakan, siswa tidak berusaha bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui kepada guru, rasa percaya diri yang rendah karena jika ada pertanyaan secara lisan siswa hanya berani menjawab pertanyaan secara keroyokan karena siswa tidak berani jika menjawab pertanyaan secara individu. Maka dari itu sangat perlu dalam pembelajaran matematika ini pendidik memberi

sebuah *Reward* atau penghargaan agar motivasi mereka untuk belajar semakin meningkat. Dengan keadaan yang demikian seorang guru harus menguasai kelas dan mengkondisikan siswa yang perhatiannya mulai terpecah, sebagai seorang guru haruslah mampu memberikan motivasi pada siswa, bagaimana caranya bahwa belajar itu tidak membosankan melainkan menyenangkan, ini merupakan tantangan bagi guru, guru harus tahu cara yang tepat untuk membuat suasana belajar yang menarik terutama pada mata pelajaran Matematika.

Solusi yang peneliti ajukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pemberian *Reward*. Pemberian *Reward* adalah alat yang diberikan kepada seorang anak ketika anak tersebut melakukan sesuatu dengan baik, sudah berhasil menggapai sebuah tahap perkembangan tertentu, dan tercapainya suatu tujuan (Iskandar, 2021). Tujuan pembelajaran siswa yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan siswa membutuhkan dorongan atau motivasi. Jenis motivasi belajar ada dua yaitu motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri) dan ekstrinsik (dorongan dari luar) (Yogi, 2024).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pemberian *Reward* yang bertujuan untuk mendorong motivasi belajar matematika dari dorongan luar (ekstrinsik). Setiap orang senang dengan pujian, termasuk anak-anak senang dipuji atas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakannya dengan baik (Mauliddiyah, 2021). Pemberian *Reward* yang digunakan peneliti saat ini yaitu berupa benda, penghargaan dalam bentuk benda yang dapat bermanfaat bagi siswa misalnya penghapus, pensil, buku tulis, dan mistar.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap perhitungan pemberian *Reward* dan motivasi belajar siswa, peneliti mengemukakan beberapa bagian penting tentang pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa dalam bentuk tepuk tangan, pujian, acungan jempol, pemberian bintang, gerakan tubuh dalam bentuk senyuman dan pemberian alat tulis. Pengaruh positif pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Islam Alhidayah Besusu setelah diterapkan pemberian *Reward* sebagai berikut:

Berdasarkan hasil angket tentang motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa 9 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 9 atau 100% dalam kategori “Baik”, dan tidak ada siswa yang menjawab pada kategori cukup dan kurang, sedangkan hasil angket tentang motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebanyak 14 siswa terdapat 11 atau 78.6% dalam kategori “Baik” dan 3 atau 21,4% dalam kategori “Cukup”. Hasilnya, terlihat jelas bahwa anak-anak termotivasi dengan baik untuk belajar setelah menerima *Reward*. Hasil angket pemberian *Reward* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa 9 siswa yang menjadi sampel penelitian, sebanyak 6 atau 66,7% dalam kategori “Baik” dan 3 atau 33,3% dalam kategori “Cukup”, sedangkan hasil angket pemberian *Reward* pada kelas kontro sebanyak 14 siswa terdapat 7 atau 50% dalam

kategori "Baik" dan 7 atau 50% dalam kategori "Cukup". Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Korelasi PPM *(Person Product Moment)* diperoleh harga r_{xy} dari kelas eksperimen 0,632 lebih besar dari r_{xy} kelas kontrol 0,082 yakni 0,632>0,082, sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternatif (Ha) yaitu "Ada Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Alhidayah Besusu" di terima dan hipotesis alternatif (Ho) yaitu "Tidak Ada Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Alhidayah Besusu" di tolak.

Perbedaan Pemberian *Reward* pada penelitian ini dan penelitian terhadulu yaitu pada penelitian terhadulu pemberian *Reward* berupa pujian, pujian adalah alat motivasi yang positif. Setiap orang senang dengan pujian, termasuk anak-anak senang dipuji atas suatu pekerjaan yang telah selesai dikerjakannya dengan baik (Mauliddiyah, 2021).

Pemberian *Reward* yang digunakan peneliti saat ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan membuat siswa menjadi lebih berprestasi karena mereka merasa dihargai atas kerja atau capaian yang telah mereka dapatkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pada penelitian ini terjawab yaitu ada Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Alhidayah Besusu. Hal ini terbukti dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Korelasi PPM *(Person Product Moment)*.

DAFTAR PUSTAKA

Aljena. (2020). Pengaruh Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, *1*(2), 127–137.https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v2i1.1452

Anggini. (2020). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IVa. *Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 1–8.https://journal.stkipalitb.ac.id/index.php/ajp Vol. 6 No. 1 April 2020

Handayani. (2023). Efektifitas Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 06 Andaleh Baruh Bukik. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, *4*(1), 1–10. https://doi.org/10.51875/jispe.v4i1.206

Iskandar. (2021). Relevansi Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Religious Studies*, *1*(02), 70–75. https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.27

Lestari, Septi Ayu. (2021). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Dadaprejo 01 Kecamatan Junrejo Kota Batu.* Masters Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. http://etheses.uin-malang.ac.id/30699/

Mariani, I., & Yusri, F. (2022). Pemberian Reward dan Punishment yang Diberikan Guru dalam Pembelajaran pada Masa Pandemic. *Koloni, 1*(3), 791-798.https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/244/220

Muchammad Ibnu Muzakir. (2024). Implementasi Reward dan Punishment dalam Sistem Pengelolaan Pembelajaran di Pondok Pesantren Az-Zikra Bogor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, *2*(3), 1–13. https://doi.org/10.59024/jipa.v2i3.713

Muliyah, P. (2020). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa di MA Unggulan Hikmatul Amanah Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Journal GEEJ*, *7*(2), 8–19. http://repository.uac.ac.id/id/eprint/744/

Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, *1*(2), 350–359. https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexdoi:https://doi.org/

Nurrohmatulloh. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8441–8449. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838

Putri. (2023). Analisis Dampak Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Anak pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, *6*(2), 253–357. http://dx.doi.org/10.22460/collase.v6i2.17011

Rahman. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul

Sudirman. (2023). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *4*(April), 16–25. https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i1.985

S Dewanta, P. E., Sukamto, S., & Untari, M. F. A. (2024). Hubungan Antara Pemberian Reward (Hadiah) terhadap Minat Belajar Siswa di SD Negeri Piyanggang 01 Sumowono. *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar),* *4*(1). http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd

Yogi. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843