



## PENERAPAN FUN REWARDS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nofriza Efendi<sup>1</sup>, Desi Indriyani<sup>2</sup>, Muhardila Fauziah<sup>3</sup>, & Sonia Yulia Friska<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

<sup>2</sup>Universitas Karimun

<sup>3</sup>Universitas PGRI Yogyakarta

<sup>4</sup>Universitas Dharmas Indonesia

Email: [\\*nofrizaefendi94@gmail.com](mailto:*nofrizaefendi94@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 20 Februari 2023

Revisi : 27 April 2023

Diterima : 29 April 2023

#### Kata Kunci:

Penerapan, fun rewards, motivasi, siswa

#### Keywords:

Application, fun rewards, motivation, students

#### Korespondensi:

**Nofriza Efendi**

Universitas Nahdlatul Ulama  
Sumatera Barat

Email:

[nofrizaefendi94@gmail.com](mailto:nofrizaefendi94@gmail.com)

### ABSTRAK

Penguatan dan penanaman motivasi belajar ada di tangan guru, karena unsur terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode Fun Reward. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 13 Lolong Kota Padang, dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak melalui penerapan metode Fun Reward dengan kualifikasi sangat baik dan dinyatakan berhasil dengan skor pencapaian kelas 95% pada siklus II, meningkat dari 72% pada siklus I dan 69% pada siklus I. prasiklus, dan 35% pada prasiklus. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Fun Rewards dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pelajaran yang disajikan guru menyenangkan.

### ABSTRACT

Strengthening and instilling learning motivation is in the hands of the teacher, because the most important element in learning activities is the teacher. This study aims to increase student motivation through the Fun Reward method. The type of research used is Classroom Action Research. Meanwhile, the subjects of this study were class II students at SDN 13 Lolong Kota Padang, with a total of 20 students consisting of 10 male students and 10 female students. The results showed that there was an increase in children's learning motivation through the application of the Fun Reward method with very good qualifications and was declared successful with a grade achievement score of 95% in cycle II, an increase from 72% in cycle I and 69% in cycle I pre-cycle, and 35% in cycle I. pracycle. Based on these data it can be concluded that the application of Fun Rewards can increase student motivation because the lessons presented by the teacher are fun.

### PENDAHULUAN

Belajar ialah kegiatan pembelajaran ataupun referensi belajar antara siswa dan pendidik. Proses pembelajaran di kelas membutuhkan strategi pembelajaran seorang pendidik untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya serta mencapai keberhasilan berdasarkan apa yang diinginkan. Maka dari itu penyelenggaraan pendidikan

dituntut mampu mencapai tujuan berdasarkan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan ialah suatu kegiatan untuk secara sadar mengembangkan dan mengembangkan kemampuan SDM berdasarkan proses belajar. Salah satu penyebab internal yang bisa menggambarkan keberhasilan atau tidaknya proses pengajarannya ialah semangat belajar siswa. Saat proses belajar semangat belajar



ialah tindakan dari pergerakan diri sendiri yang memicu proses pembelajaran dan menjamin efektifitas proses pembelajaran. Semangat belajar ialah suatu faktor psikologis non-intelektual, dan orang berdasarkan kemampuan yang cukup tinggi bisa mengalami kegagalan dikarenakan kurangnya semangat belajar siswa (Prananda, 2019). Menurut Hamdu & Agustina, (2011) semangat belajar yang terdapat pada diri siswa saat proses belajar sangat mempunyai peranan dalam peningkatan keberhasilan belajar siswa pada pembelajaran tertentu. Semangat belajar memiliki peranan saat kegiatan belajar baik bagi guru ataupun siswa (Prananda & Ricky, 2021). Bagi guru untuk mengetahui semangat belajar siswa sehingga dapat menjaga serta meningkatkan semangat belajar siswa.

Alasan mengapa siswa menyenangi kegiatan adalah karena mereka termotivasi, saat kegiatan belajar tentunya pasti ada beberapa dampak yang mempengaruhinya diantaranya, semangat belajar siswa, kedewasaan, interaksi guru-murid, keterampilan bahasa, perasaan aman dan keterampilan komunikasi atau interaksi (Emda, 2018). Saat kegiatan belajar bisa dinyatakan sebagai kegiatan mental ataupun berkelanjutan. Saat berinteraksi positif dengan lingkungan mengarah pada perubahan nilai pengetahuan dan sikap.

Penguatan ataupun penanaman semangat belajar ada ditangan guru dikarenakan guru mempunyai peranan dalam penciptaan suasana belajar. Guru ialah tenaga pengajar yang mempunyai peranan dalam teknologi pembelajaran, mengembangkan pendesaian

kegiatan belajar serta mengimplementasikan nya saat kegiatan pengajaran (Idzhar, 2016). Guru bertindak sebagai pendidik yang memberikan pengajaran terkait moral, sosial, serta dalam pemenuhan peranannya guru membutuhkan berbagai pemahaman serta wawasan yang akan diberikan pada siswanya.

Munculnya semangat dalam diri anak dapat memberikan pengaruh optimalisasi dari perkembangan anak pemberian penghargaan yang mana berdampak baik terhadap perkembangan yang terjadi pada anak. *Reward* adalah salah satu teori belajar termuda, penciptanya bernama *Burrhus Fredric Skinner*, seorang psikolog Harvard terkenal dan pendukung behaviorisme Ini dianggap sebagai Kontroversial, karena ciri-ciri yang dianut oleh teori behavioris mengandung banyak kelemahan jika dibandingkan dengan teori maupun temuan dari penelitian psikologi kognitif (Ernata, 2017). Menurut Febianti, (2018) *reward* ialah suatu bentuk penghargaan yang dapat memberikan dampak baik bagi seseorang dikarenakan adanya suatu kegiatan yang positif yang dilakukannya (Agustina, M., 2021). Berdasarkan Pengertian tersebut maka penghargaan ialah suatu perlakuan yang dapat memberikan suatu kesenangan pada seseorang atas balasan perbuatan baik. Syah, (2013) mengatakan bahwasanya penghargaan ialah suatu contoh nyata yang dapat memberikan semangat pada siswa saat mengikuti kegiatan belajar. Sementara Suryabtara, (2018) Adanya *reward* sebagai salah satu faktor psikologis pembelajaran pada akhir pembelajaran. Dapat dijelaskan berdasarkan pandangan ilmuan di atas bahwasanya tujuan *reward* saat proses

pembelajaran di kelas ialah dalam penciptaan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta untuk merangsang semangat siswa.

Dalam hal “rewarding fun” yang diterapkan oleh para peneliti di Kelas II SDN 13 Lolong Kota Padang. Ini adalah hadiah penguatan verbal dengan ikon "Saya bisa, saya hebat, saya berhasil, YA!!!". Tujuan penerapan “rewarding fun” dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif saat kegiatan pembelajaran sekaligus mengontrol perubahan perilaku siswa, melalui penguatan siswa dapat lebih fokus belajar, mempunyai semangat belajar, dan tetap aktif dalam proses pembelajaran juga dapat mengembangkan perilakunya menjadi lebih positif.

Belajar bukanlah kumpulan pengetahuan, tetapi suatu proses yang terjadi dalam jiwa individu yang mengarah pada perubahan perilaku akibat interaksi antara lingkungan dan individu yang menyadarinya. Belajar adalah kegiatan sadar seorang individu melalui pelatihan dan pengalaman yang mengarah pada perubahan perilaku, termasuk aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Silviana, 2017). *Learning is a relatively permanent change in behavior or behavioral potential that results from increased experience or practice* (Diani 2021). Selain mengetahui hakikat belajar, penting untuk mempelajari komponen-komponennya seperti karakteristik belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prinsip-prinsip belajar.

Penelitian ini bertujuan dalam meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode pemberian reward. Adapun rumusan tujuan penulisan peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan *Fun Reward* dalam proses belajar mengajar di kelas II SDN 13 Lolong Kota Padang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian tindakan kelas yang mana merupakan suatu upaya pengamatan serta pengumpulan dalam kegiatan pembelajaran, melalui tindakan yang disengaja oleh guru sebagai refleksi diri dalam rangka meningkatkan (Prananda et al., 2020). penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan dalam peningkatan semangat belajar siswa kelas II SDN 13 Lolong Kota Padang melalui penerapan *Fun Reward*,

Dalam penelitian tersebut dijadikan sebagai subjek ialah siswa siswa kelas II SDN 13 Lolong Kota Padang yang berjumlah 20 orang siswa yang mencakup 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi tersebut ialah catatan lapangan serta dokumentasi dengan harapan data yang diperoleh valid, dilanjutkan dengan analisis persentase terhadap data yang didapatkan saat penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian sebelum adanya penerapan metode Fun Reward peneliti melaksanakan observasi mengenai semangat belajar anak yang tergambar berdasarkan

perhatian siswa saat kegiatan belajar, antusiasme siswa mengerjakan tugasnya, tanggung jawabnya saat menyelesaikan tugasnya serta tanggapan yang tergambar pada stimulus oleh guru. Dari uraian prasiklus, kita ketahui bahwa peningkatan di kelas terkait untuk semangat belajar siswa ialah 35%.

### **Siklus I**

Pelaksanaan kegiatan dalam tahap 1 terjadi selama tiga kali pertemuan yakni Senin, Selasa hingga Rabu dari tanggal 5-7 Juli 2022 yang mana dan tindakan kelas tersebut mencakup 4 tahapan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Tema Tanaman, Sub tema Tanaman Buah, dilakukan perancangan terhadap gerakan-gerakan yang mempunyai makna dalam penyampaian pokok pembahasan serta menyiapkan benda-benda yang bersifat abstrak sebagai perlengkapan rekreasi dalam suatu observasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan Penerapan metode fan reward dilakukan di akhir penyampaian pembahasan saat selesai siswa menyelesaikan tugasnya. Guru mengatakan “beritahu” siswa kemudian menjawab dengan semangat “Saya bisa, saya hebat, sukses, ya!!!!. Ketika anak mengucapkan kata kunci “Hadiah Menyenangkan”, peneliti akan langsung mengamati motivasi belajar anak. Selain itu kegiatan penutup dilakukan selama 5 yang berisi tanya jawab atas materi yang telah disampaikan. Observasi, Langkah ini dilakukan bersamaan dengan langkah aksi/implementasi. Guru mengamati minat dan perhatian anak terhadap belajar, anak dalam mengerjakan tugas belajarnya, tanggung jawab

anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Hasil observasi siklus 1 diperoleh data yang menunjukkan bahwa nilai keberhasilan dari 20 anak tercapai persentase keberhasilan. Selanjutnya Refleksi, berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1, nilai pencapaian hanya 69%, setelah dilakukan studi bersama pada peristiwa yang terjadi pada siklus 1, rencana perbaikan pada siklus 1 terkait dan tata cara penerapan metode Fun, pada siklus 1 adalah untuk menumbuhkan motivasi anak.

### **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II mencakup 3 kali pertemuan yaitu hari Senin, Selasa, Rabu *Fun Reward* telah di berikan materi pembelajaran dari pagi selama menit dari pukul 08:00 sampai dengan 09:05 WIB. Kegiatan tersebut terbagi menjadi tiga kegiatan. Kegiatan Pendahuluan Sesi II telah diperpanjang selama 10 menit. Kegiatan ini fokus mempersiapkan Siswa untuk menerima materi pagi, dengan memberikan hafalan, hadits. Kemudian guru menjelaskan materi tentang profesi kedokteran, pekerjaan dokter, alat-alat yang digunakan dokter bekerja. Setelah itu guru menginformasikan kegiatan yang menyenangkan yaitu membuat minimal 2 alat kesehatan dengan menggunakan plastisin, namun sebelum guru meminta anak melakukan kegiatan, guru menyuruh semua siswa di kelas kemudian semua anak menanggapi dengan semangat dengan saling menunjuk saya bisa, saya baik-baik saja, saya bilang iya!! . Observasi, Pada pelaksanaan Siklus II, siswa tampak lebih ketika kegiatan

pembelajaran berlangsung melalui reaksi ketika guru memberikan instruksi, mereka langsung bereaksi. Refleksi, hasil pelaksanaan tindakan siklus kedua nilai melaksanakan tindakan adalah 95%, perhitungan ini berdasarkan pengamatan dari siklus 2 yang lalu memiliki 25 anak yang ketika menggunakan "yel-yel". Kemudian menurut tingkat pencapaian tindakan sebesar 100%,

pencapaian motivasi termasuk kualifikasi baik, yang artinya pemberian metode *Fun Reward* dapat meningkatkan motivasi anak.

Berdasarkan hasil tindakan kelas yang didasari pada observasi menjelaskan adanya peningkatan semangat belajar dalam pra siklus, siklus I, siklus II sebagaimana yang tergambar dalam grafik berikut :



Gambar 1. Grafik ketuntasan kelas

Dari grafik I di atas menjelaskan adanya peningkatan nilai ketuntasan kelas pada pra siklus yang mana mencakup siklus I serta siklus II, sebelum diberikannya metode *Fun Reward*, skor semangat belajar siswa adalah 35%, kemudian setelah diberikannya metode *Fun Reward* meningkat menjadi 69% dalam tahap serta setelah membawa perbaikan berdasarkan perefleksian pada implementasi siklus yang mana nilai ketuntasan kelas menjadi 95% dalam siklus II, maka menurut capaian tindakan nilai 75%-100% di kriteriakan sangat baik

serta membawa pengaturan dalam tindakan keberhasilan.

#### SIMPULAN

Temuan tersebut menguraikan bahwasanya pemberian reward harus dilakukan sesuai dengan apa yang terjadi. dalam artiannya pengimplementasian penghargaan harus berdasarkan keadaan ataupun kondisi siswa pada saat itu. Pemberian reward yang ringan akan menghilangkan nilai keefektifannya karena siswa menjadi bosan dan tidak dapat menggunakan reward tersebut. Semangat belajar bisa terjadi jika siswa mempunyai keinginan untuk belajar. Peningkatan semangat belajar pada siswa

dapat terjadi berdasarkan penerapan metode Fun Reward yang di kriteriakan sangat baik serta dinyatakan berhasil berdasarkan skor pencapaian ketuntasan kelas 95% dalam siklus II, naik dari skor ketuntasan 72% dalam siklus I, serta 69% pada pra siklus 35%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M., A. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>, 3, 6.
- Diani Ayu Pratiwi. (2021). PERENCANAAN PEMBELAJARAN SD/MI. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Febianti, Y. N. (2018). Jurnal Edunomic Vol. 6, No. 2, Tahun 2018 93. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR ( Studi Kasus terhadap Siswa Kelas ... *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86. [http://www.jurnal.upi.edu/file/8-Ghullam\\_Hamdu.pdf](http://www.jurnal.upi.edu/file/8-Ghullam_Hamdu.pdf)
- Idzhar, A. (2016). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA Ahmad Idzhar SMK Negeri 1 Bantaeng. *Jurnal Office*, 2(2), 222–228.
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 909–915.
- Prananda, G., & Ricky, Z. (2021). The COVID-19 Pandemic Impact on Elementary Students Online Learning Motivation. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.2613>
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 304.
- Silviana. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Suryabtara, S. (2018). Psikologi Pendidikan. In *Rajawali Pres*.
- Syah, M. (2013). Psikologi Belajar. In *Rajawali Pres*.

