

Peningkatan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA Peserta Didik dengan Pemberian Reward Simbol Bintang di SMP Negeri 21 Makassar

Mutmainnah R; Ismail; Andi Hermawati

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 21 Makassar

email: mtmainnhr13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 21 Makassar yang bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan dengan pemberian angket sebanyak dua kali yaitu saat siklus 1 dan siklus 2 dengan 20 pernyataan yang akan dikelola dengan analisis deskriptif. Dari hasil analisis data penelitian, dapat terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 55,56% dari 0% menjadi 55,56% serta terjadi penurunan motivasi belajar yang rendah dari 61,11% menjadi 0%. Adanya pemberian reward simbol bintang pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran mata Pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar yang signifikan yang memicu antusiasme dan keaktifan peserta didik untuk bertanya, menanggapi, mengerjakan tugas serta berkreasi. Dari observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa pada umumnya menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran untuk bertanya, menanggapi pertanyaan dari temannya atau guru saat diskusi, mengerjakan tugas dengan baik, dan terlibat dalam diskusi untuk pemecahan masalah.

Kata Kunci: *Reward, Motivasi Belajar, Simbol Bintang, IPA*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen terpenting dalam menciptakan generasi terbaik sebuah bangsa. Dengan Pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu faktor yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan pendidikan khususnya dalam aktivitas belajar adalah motivasi belajar pada siswa. Secara etimologis kata motivasi berasal dari kata “motiv” atau “motif” yang artinya dorongan, kehendak, alasan atau kemauan. Motif adalah setiap kondisi atau keadaan pada diri seseorang yang siap untuk memulai atau melanjutkan

seperangkat perilaku. Motivasi bukanlah perilaku, melainkan kondisi internal yang kompleks, dan tidak dapat diamati secara langsung, mempengaruhi tingkah laku. Menurut Suralaga dalam (Pratiwi, 2022) motivasi belajar merupakan kekuatan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku ke arah tujuan (belajar).

Peningkatan minat belajar siswa merupakan salah satu prosedur dalam menciptakan motivasi belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan pemberian reward. Menurut (Febianti, 2018) reward merupakan reinforcement yang bersifat positif yang dapat guru berikan kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Reward dalam kata yang semakna dengan kata “penghargaan” dalam bahasa Indonesia. Menurut (Ngalim Purwanto, 2009) reward adalah alat untuk anak-anak supaya dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Tujuan memberikan *reward* kepada siswa secara umum yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, mempertahankan perilaku yang positif, serta menjadikan diri lebih produktif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA Peserta Didik dengan Pemberian Reward Simbol Bintang Di SMP Negeri 21 Makassar”

B. METODE PENELITIAN

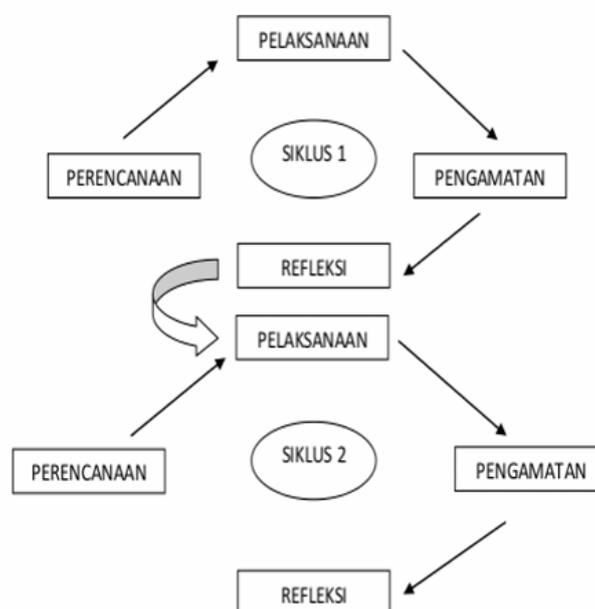
1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penilaian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti pada proses pembelajaran di kelasnya, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap penelitian yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

2. Proseder Kerja Penelitian

Penelitian ini penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Secara keseluruhan, empat tahapan dalam PTK tersebut membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk spiral dan dijabarkan sebagai berikut :

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin



Penelitian ini dilaksanakan di VII SMP Negeri 21 Makassar Tahun ajaran 2023/2024. Perlakuan yang akan diberikan kepada peserta didik adalah pemberian reward simbol bintang yang akan memberikan dampak bagi motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah kuesioner dengan 20 pertanyaan menggunakan google form untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang terdiri dari 10 soal untuk masing-masing siklus.

3. Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu metode untuk mengolah data dengan melakukan pengumpulan data pokok penelitian yang disajikan dalam bentuk angka secara sistematis sehingga dapat diambil kesimpulan yang sifatnya umum (Arikunto, 2019) Analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti diambil dari data angket yang diolah dan diwujudkan dalam bentuk penskoran berdasarkan teknik penskoran. Angket pada penelitian berisi sepuluh pernyataan yang terbagi menjadi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif.

Teknik penilaian yang digunakan pada pernyataan positif yaitu sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Pada pernyataan negatif menggunakan penskoran sangat setuju (1), setuju (2), kurang setuju (3), dan tidak setuju (4). Peneliti menghitung persentase tingkat motivasi belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase \%} = \frac{n(\text{jumlah diperoleh})}{N(\text{jumlah skor total})} \times 100\%$$

(Sugiono, 2019)

Berdasarkan hasil data yang sudah dilakukan pengolahan selanjutnya motivasi belajar peserta didik didistribusikan menjadi lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, trendah, dan sangat rendah. Acuan dalam melakukan pengkategorian tingkat motivasi belajar menggunakan tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar

Tingkatan	Keterangan
$85\% < x \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% < x \leq 85\%$	Tinggi
$55\% < x \leq 70\%$	Sedang
$40\% < x \leq 55\%$	Rendah
$25\% < x \leq 40\%$	Sangat Rendah

(Hamzah, 2016)

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut (Uno, 2011) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.” Menurut Mc. Donald (dalam

(Djamarah, 2005) motivasi belajar adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik.

Jadi, berdasarkan kesimpulan di atas motivasi belajar adalah suatu keadaan atau kondisi dan dorongan yang menimbulkan energi perasaan dalam pertumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki seseorang.

2. Indikator Motivasi Belajar

(Mulyasa, 2005), menyebutkan bahwa prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik akan lebih giat apabila topik yang akan dipelajari menarik dan berguna bagi dirinya.
- b) Tujuan pembelajaran disusun secara jelas dan diinformasikan kepada peserta didik agar mereka mengetahui tujuan belajar tersebut.
- c) Peserta didik selalu diberi tahu tentang hasil belajarnya.
- d) Pemberian pujian dan reward lebih baik daripada hukuman, tapi sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan.
- e) Memanfaatkan sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu peserta didik.
- f) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan setiap peserta didik, misalnya perbedaan kemauan, latarbelakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu.
- g) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan selalu memperhatikan mereka dan mengatur pengalaman belajar yang baik agar siswa memiliki kepuasan dan penghargaan serta mengarahkan pengalaman belajarnya ke arah keberhasilan, sehingga memiliki kepercayaan diri dan tercapainya prestasi belajar.

3. Reward Simbol Bintang

Reward merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik. Menurut (Ngalim Purwanto, 2009) menjelaskan bahwa Reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Menurut (Djamarah, 2005) menjelaskan bahwa Reward adalah salah satu alat pendidikan. Sebagai alat yang mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. Dari pendapat diatas dapat dikatakan bahwa reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji.

Adapun tujuan pemberian reward menurut (Rosyid. Moh. Zaiful, 2019) ada beberapa tujuan reward yaitu sebagai berikut :

- a) Menarik
- b) Mempertahankan
- c) Kekuatan
- d) Motivasi
- e) Pembiasaan

Tujuan pemberian reward adalah untuk lebih mengembangkan dan mengoptimalkan motivasi yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik dalam artian siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa itu sendiri dan dengan reward itu juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena Reward itu adalah bagian dari pada rasa cinta kasih sayang seorang guru kepada siswa.

Dalam mengukur reward diperlukan indikator-indikator. Menurut (Alisuf Sabri, 2005) Penghargaan sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa indikator yakni:

- a) Pujian
- b) Penghormatan
- c) Hadiah

d) Tanda Penghargaan dalam bentuk simbolis (contohnya simbol bintang)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 21 Makassar dengan pemberian angket. Angket diberikan dua kali yaitu saat siklus 1 (pembelajaran dengan menerapkan pemberian reward simbol bintang) dan siklus 2 (pembelajaran dengan menerapkan pemberian reward simbol bintang). Pemberian angket saat siklus 1 dan siklus 2 bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar dari siklus 1 dan siklus 2. Data yang diperoleh dari hasil angket juga digunakan untuk memetakan motivasi belajar peserta didik.

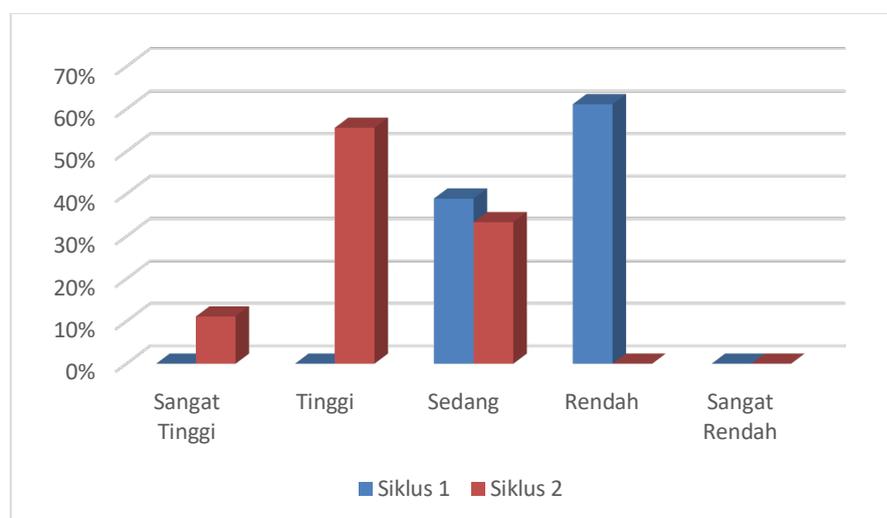
Hasil data yang diperoleh dari pemberian angket motivasi belajar pada peserta didik setelah siklus 1 dan siklus 2 berikutnya dikategorikan tingkat motivasi belajarnya berdasarkan Tabel 1. Data yang telah dianalisis selanjutnya dipetakan dengan grafik agar bisa didapatkan perbandingan tingkat motivasi belajar peserta didik. Hasil pemetaan perbandingan kedua siklus dapat dilihat seperti gambar 1 berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pengkategorian Skor Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 21 Makassar

Tingkatan	Keterangan	Frekuensi		Presentase (%)	
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
$85% < x \leq 100%$	Sangat Tinggi	0	2	0	11,11
$70% < x \leq 85%$	Tinggi	0	10	0	55,56
$55% < x \leq 70%$	Sedang	7	6	38,89	33,33
$40% < x \leq 55%$	Rendah	11	0	61,11	0
$25% < x \leq 40%$	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		18	18	100	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 2. Perbandingan Presentase Hasil Motivasi Belajar



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data dari **Gambar 2**, terdapat peningkatan tentang motivasi belajar peserta didik pada level tinggi. Pada level motivasi tinggi didapatkan peningkatan sebesar 55,56% yaitu dari 0% menjadi 55,56%. Peningkatan ini terjadi karena semula pada siklus 1 terdapat 0 peserta didik dengan level motivasi tinggi, setelah dilakukan pembelajaran dengan pemberian reward simbol bintang pada siklus 2 naik menjadi 10 peserta didik.

Pada level motivasi belajar rendah pada siklus 1 terjadi penurunan yang sangat signifikan dari 61,11% menjadi 0%. Penurunan ini terjadi karena semula pada siklus 1 terdapat 11 peserta didik, setelah diberikan reward simbol bintang pada siklus 2 didapatkan tidak terdapat peserta didik lagi yang bermotivasi rendah. Hal ini membuktikan bahwa pemberian reward simbol bintang pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran mata Pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar yang signifikan.

Penelitian ini sejalan dengan (Mahermawati, 2018) dalam penelitiannya bahwa pemberian reward dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar sebesar 62,5%. Ahmad (2021) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa pemberian reward dapat membawa pengaruh positif pada motivasi belajar peserta didik. Faigy (2014) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian reward dan motivasi belajar peserta didik (Sheftyawan et al., 2023).

Pada penelitian ini, reward yang diberikan guru berupa pemberian sticker pada peserta didik yang aktif pada saat diskusi. Menurut (Ngalim Purwanto, 2009) Reward menjadi alat untuk dapat membuat peserta didik senang karena pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Reward yang diberikan bertujuan untuk memacu peserta didik agar termotivasi belajar. Reward sticker diberikan kepada peserta didik yang aktif memberikan tanggapan atau pertanyaan yang sejalan dengan materi yang sedang dipelajari.

Dari observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa pada umumnya menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran untuk bertanya, menanggapi pertanyaan dari temannya atau guru saat diskusi, mengerjakan tugas dengan baik, dan terlibat dalam diskusi untuk pemecahan masalah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 2 simbol bintang yaitu merah dan hijau. Dimana bintang merah saat peserta didik melakukan kesalahan sedangkan bintang hijau diberikan kepada peserta didik saat aktif dalam pembelajaran sebagai tanda keaktifan serta partisipasi dalam pembelajaran. Selain itu bintang hijau juga digunakan untuk menilai keterampilan. Hal ini yang menjadi pendukung paling dominan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA.

Keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah peneliti perlu mengeluarkan dana tambahan atau dana pribadi untuk memberikan hadiah diakhir semester. Dimana akan dilakukan akumulasi peraih simbol bintang yang didapatkan peserta didik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, peneliti selanjutnya menarik kesimpulan bahwa pemberian reward simbol bintang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari hasil analisis data penelitian, dapat terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 55,56% dari 0% menjadi 55,56% serta terjadi penurunan motivasi belajar yang rendah dari 61,11% menjadi 0%. Adanya pemberian reward simbol bintang pada peserta didik saat kegiatan pembelajaran mata Pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar yang signifikan yang memacu antusiasme dan keaktifan peserta didik untuk bertanya, menanggapi, mengerjakan tugas serta berkreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alisuf Sabri. (2005). Psikologi Pendidikan. Pedoman Ilmu Jaya.
- [2] Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian. Rineka Cipta.

- [3] Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Anak Didik*. Rineka Cipta.
- [4] Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102.
- [5] Mahermawati. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Integratif melalui Teknik Reward Siswa Kelas V SD Negeri Baru 011 Desa Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 199–201.
- [6] Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Rosda Karya.
- [7] Ngalim Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- [8] Pratiwi, D. R. (2022). Penerapan Permainan Kecil Rounders Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pjok Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 285–292.
- [9] Rosyid. Moh. Zaiful, D. (2019). *Reward & Punishment Konsep dan Aplikasi*. Literasi Nusantara Abadi.
- [10] Sheftyawan, W. B., Utami, F., Efendi, U., & Supriadi, B. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Sticker Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 55.
- [11] Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.