



PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN SISTEM REWARD DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Dyna Hardyanti Sutrisno^{1*}, Nur Ristiya Taslyma², Tauritsul Ajjali³, Adelya Shalsa Putri⁴, Jani Nur Rohani⁵, Arie Rakhmat Riyadi⁶, Neni Maulidah⁷

^{1*,2,3,4,5,6,7} Universitas Pendidikan Indonesia

*Email: dynahardyanti@student.upi.edu, nuristiyatasyhma@upi.edu, tauriajya@upi.edu, adelyashalsa@gmail.com, janinuari.5@upi.edu, arie.riyadi@upi.edu, nenimaulidah@upi.edu

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4702>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan sistem *reward* dalam pembelajaran, mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa, serta menganalisis pengaruh persepsi tersebut terhadap motivasi belajar di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei melalui kuesioner kepada 26 siswa kelas IV SDPN Setiabudi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap sistem *reward* berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan 96% responden menilai penerapan *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Sistem *reward* dinilai mampu menumbuhkan rasa dihargai, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem *reward* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mengintegrasikan strategi *reward* secara sistematis dalam pembelajaran dan sekolah mengembangkan program berbasis *reward* yang terstruktur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Sistem *Reward*, Motivasi Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran merupakan suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Salah satu cara untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yaitu dengan melihat hasil belajar peserta didik (Fernando dkk., 2024). Keberhasilan peserta didik bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga faktor non-intelektual seperti kemampuan dalam memotivasi dirinya sendiri (Suharni, 2021). Motivasi merupakan sebuah dorongan intrinsik yang menjadi sebab seseorang bergerak untuk melakukan sesuatu hingga mencapai tujuan tertentu (Ramadhani dkk., 2022).

Di samping itu, guru juga memainkan peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Mereka memiliki peran sebagai penunjang jalannya proses, serta memiliki tugas untuk menciptakan atmosfer yang kondusif dan efektif sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum proses pembelajaran, tentu guru menyusun strategi dan metode yang menyesuaikan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik (Hanaris, 2023). Guru harus memiliki opsi strategi dalam mengembangkan pembelajaran, sistem *reward* merupakan salah satu metode yang dapat diimplementasikan oleh guru.. Berdasarkan pendapat beberapa ahli, *reward* merupakan alat bantu pendidikan yang digunakan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik, dan tentunya membuat mereka merasa bahwa usahanya dihargai (Sazidah dkk., 2023).

Selain guru, peserta didik memiliki persepsi terhadap pembelajaran. Persepsi peserta didik dapat dipahami sebagai bagaimana peserta didik “menerima, mengartikan, dan merespon” stimulus sosial dan lingkungan pembelajaran. Persepsi ini mempengaruhi bagaimana siswa memaknai intervensi pembelajaran seperti sistem *reward* yang dapat berpengaruh pada sikap dan perilaku belajar. Sejalan dengan itu, Saraswati (2020) menyatakan *reward* adalah faktor yang mempengaruhi



keberhasilan proses belajar peserta didik berjalan dan bagaimana persepsi peserta didik terhadap apresiasi dari guru". Dengan demikian, persepsi peserta didik bukan sekadar reaksi pasif, melainkan bagian dari proses kognitif-afektif yang menentukan seberapa efektif suatu strategi pembelajaran seperti *reward* akan membawa hasil yang diinginkan.

Sistem *reward* dalam pembelajaran adalah salah satu langkah strategis yang dijalankan guru dan sekolah dalam memberikan insentif positif terhadap perilaku atau prestasi peserta didik yang diharapkan. Strategi ini termasuk pujian, penghargaan non-materi, hadiah materi, pengakuan publik, dan sebagainya

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk memperjelas fokus penelitian, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana persepsi peserta didik terhadap penerapan sistem *reward* dalam pembelajaran di sekolah dasar? (2) Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa di sekolah dasar? (3) Apakah terdapat pengaruh signifikan antara persepsi siswa terhadap penerapan sistem *reward* dengan motivasi belajar siswa?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui persepsi peserta didik terhadap penerapan sistem *reward* dalam pembelajaran di sekolah dasar (2) Mendeskripsikan tingkat motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar (3) Menganalisis pengaruh persepsi siswa terhadap penerapan sistem *reward* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: Hipotesis utama (H1) terdapat pengaruh signifikan antara persepsi siswa terhadap penerapan sistem *reward* dengan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Hipotesis nol (H0) tidak terdapat pengaruh antara persepsi siswa terhadap penerapan sistem *reward* dengan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Hipotesis tambahan yaitu semakin positif persepsi peserta didik terhadap sistem *reward*, maka semakin tinggi tingkat motivasi mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Menurut Nasir (Rukajat, 2018), penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara langsung dan nyata, realistik, dan aktual. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat pernyataan, deskripsi secara sistematis, akurat dan berdasarkan fakta yang berkaitan dengan fakta, karakteristik dan hubungan antara fenomena yang diteliti. Dengan desain penelitian yaitu survei, penelitian ini mencakup penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian, kuesioner merupakan lembaran yang berisi beberapa pertanyaan dengan struktur yang baku, dalam pelaksanaan survei, kondisi penelitian tidak dimanipulasi oleh peneliti (Syahrizal & Jailani, 2023). Hasil akan diolah dengan menggunakan analisis deskriptif untuk memberikan gambaran sistematis mengenai gambaran sistematis mengenai karakteristik dan kondisi saat pengumpulan data. Penelitian ini dilaksanakan di SDPN Setiabudi 26 siswa kelas IV, pada tanggal 10 November 2025.

Survei penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner sebagai instrumen penelitian, dengan 15 pertanyaan untuk mengukur variabel persepsi peserta didik terhadap *reward* dan motivasi belajar. Kuesioner ini diberikan kepada peserta didik dan guru untuk memperoleh data kuantitatif yang relevan dengan tujuan penelitian. Setiap pernyataan dalam kuesioner menggunakan Skala Likert empat poin, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Keterangan Skor Jawaban

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	Skor 1
Kurang Setuju	Skor 2
Setuju	Skor 3
Sangat Setuju	Skor 4

Skor minimum-maksimum:

- Jumlah butir pernyataan= N
- Skor minimum= N x 1



- Skor maksimum = $N \times 4$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberian *reward* dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. *Reward* berfungsi sebagai stimulus eksternal yang memberikan dorongan terhadap perilaku belajar yang diinginkan, sehingga siswa memiliki dukungan positif yaitu mengulangi dan mempertahankan prestasi mereka (Phungphai & Boonmoh, 2021). Namun demikian, efektivitas penerapan sistem *reward* sangat bergantung pada bagaimana siswa, sebagai subjek pembelajaran, mempersepsikan eksistensi *reward* tersebut.

Persepsi siswa terhadap *reward* mencerminkan bagaimana mereka menginterpretasi dan memahami informasi yang mereka terima dari lingkungan pembelajaran, termasuk pengalaman, pengetahuan sebelumnya, dan berbagai pengaruh lain (Saraswati dkk., 2020). Perspektif positif terhadap pemberian *reward* dapat memperkuat fungsinya sebagai motivator, sementara persepsi negatif justru dapat mengurangi dampak positif yang diharapkan. Oleh sebab itu, memahami perspektif siswa mengenai penerapan sistem *reward* menjadi hal yang penting untuk mengevaluasi sejauh mana strategi ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar mereka.

Untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penerapan sistem *reward* dan kemungkinan pengaruhnya pada motivasi belajar, digunakan kuesioner dalam penelitian ini yang dirancang untuk mengukur pandangan siswa dari beberapa dimensi. Terdapat 15 pertanyaan yang dijawab oleh 26 siswa dengan hasil seperti tabel berikut.

Tabel 2. Keseluruhan Data

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
S1	3	3	3	4	3	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2
S2	3	3	4	4	2	4	3	2	2	2	1	3	3	2	1
S3	4	4	2	3	2	3	3	1	2	3	1	2	1	1	3
S4	4	4	2	4	3	4	1	2	3	3	2	3	2	4	3
S5	4	3	2	4	2	4	1	1	2	3	2	3	1	4	3
S6	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3
S7	3	1	2	2	3	4	2	2	4	3	4	3	2	2	2
S8	4	4	2	4	3	3	1	2	3	3	2	3	3	4	3
S9	3	2	2	4	3	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3
S10	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3
S11	3	3	1	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4
S12	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	2	4	3	4	4
S13	3	2	2	3	2	3	1	2	2	3	1	1	2	2	1
S14	4	3	2	4	3	2	2	2	4	3	4	2	3	4	2
S15	4	4	1	4	2	3	3	1	3	3	2	1	2	1	2
S16	4	4	1	4	2	3	1	1	3	3	2	1	1	3	2
S17	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4
S18	3	3	2	4	3	4	1	2	3	4	3	2	3	3	3
S19	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4
S20	4	3	3	3	4	4	2	3	4	4	1	4	3	3	4
S21	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
S22	3	4	3	3	4	3	3	4	1	3	2	2	3	4	4
S23	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4
S24	4	4	2	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4
S25	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4
S26	4	4	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2

Keterangan:



- P = Pertanyaan
- S = Siswa

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan kuesioner yang terdiri dari dua aspek utama. Aspek pertama berisi pertanyaan-pertanyaan tentang motivasi belajar siswa, seperti seberapa besar minat siswa dalam belajar, seberapa tekun siswa mengerjakan tugas, dan seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Aspek kedua berisi pertanyaan-pertanyaan tentang sistem *reward* yang diterapkan di sekolah, seperti jenis *reward* apa saja yang diberikan, seberapa sering *reward* diberikan, dan bagaimana pendapat siswa tentang *reward* tersebut. Setiap pertanyaan dalam kuesioner dijawab menggunakan skala 1 sampai 4, di mana angka 1 menandakan sangat tidak setuju dan angka 4 menandakan sangat setuju. Tabel berikut merupakan rincian dari kuesioner yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3 . Indikator Kuesioner Sistem *Reward* dan Motivasi

ASPEK	DIMENSI
Motivasi	Hadiah dari guru menambah semangat belajar saya.
	Saya belajar sungguh-sungguh supaya bisa dapat hadiah dari guru.
	Saya tetap semangat belajar walau tidak dapat hadiah.
	Saya ingin mendapatkan nilai tertinggi karena guru akan memberikan hadiah jika nilai bagus.
	Saya jadi tidak termotivasi jika sudah mengikuti pembelajaran dengan baik tetapi tidak mendapatkan hadiah.
	Saya jadi lebih berani menjawab pertanyaan dari guru jika ada hadiah dari guru.
	Saya akan lebih cepat menyelesaikan tugas jika tahu akan mendapatkan hadiah dari guru.
<i>Reward</i>	Saya senang jika guru memberi hadiah saat saya belajar dengan baik.
	Hadiah dari guru membuat belajar di kelas jadi lebih seru
	Saya ingin guru sering memberi hadiah ketika belajar
	Hadiah dari guru membuat saya ingin terus berusaha belajar lebih baik
	Saya merasa bangga ketika mendapatkan hadiah dari guru di depan teman-teman.
	Saya berusaha memperbaiki nilai saya agar bisa mendapatkan hadiah dari guru
	Hadiah dari guru membuat saya ingin terus menjadi yang terbaik dan pertama

Setelah proses pengumpulan data melalui kuesioner selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menganalisis dan menginterpretasikan hasil penelitian agar rumusan masalah dapat terjawab. Data yang dikumpulkan dari responden akan diolah dan dikelompokkan berdasarkan skor yang diperoleh, kemudian dikategorikan berdasarkan rentang kategori yang sebelumnya telah dirumuskan untuk mengukur tingkat persepsi siswa terhadap sistem *reward* dan tingkat motivasi belajar mereka. Pengkategorian ini menggunakan skala yaitu Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, dan Sangat Tinggi, yang memungkinkan peneliti untuk melihat gambaran umum mengenai kondisi kedua variabel



yang diteliti. Interpretasi data dilakukan secara deskriptif dengan menyajikan frekuensi dan persentase dari setiap kategori, sehingga dapat memberikan pemahaman yang jelas mengenai kecenderungan jawaban responden.

Hasil penelitian mengenai Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Sistem *Reward* dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar diinterpretasikan menggunakan kriteria kategori yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh dari 26 responden siswa menunjukkan persepsi mayoritas responden berada pada kriteria Tinggi dan Sangat Tinggi.

Tabel 4. Interpretasi Data Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Sistem *Reward*

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$X < 15$	0	0
Rendah	$16 > 30$	1	3,80%
Tinggi	$31 > 45$	15	58%
Sangat Tinggi	$46 > 60$	10	38%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data yang mencakup 26 responden, persepsi siswa mengenai penerapan sistem *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar memiliki hasil yang tergolong positif dikarenakan hasil dari distribusi frekuensi pada masing-masing kategori

1. Kategori Sangat Rendah ($X < 10$)

Tidak ada siswa yang memberikan penilaian sangat rendah terhadap sistem *reward*.

Ketiadaan respon pada kategori ini menggambarkan bahwa tidak ada siswa yang merasa penerapan *reward* tidak efektif.

2. Kategori Rendah (16-30; 1 siswa)

Terdapat satu siswa yang masuk ke dalam kategori rendah, Ini berarti sebagian besar siswa tidak memandang sistem *reward* sebagai sesuatu yang kurang memotivasi; hanya sebagian kecil yang belum merasakan dampak signifikan.

3. Kategori Tinggi (31-45; 15 siswa)

Sebagian besar siswa menilai penerapan *reward* dalam pembelajaran secara positif. Mereka merasakan adanya dorongan yang cukup kuat untuk belajar lebih baik ketika sistem *reward* diterapkan.

4. Kategori Sangat Tinggi (46-60; 10 siswa)

Sebanyak 38% siswa memberikan penilaian pada kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa sistem *reward* sangat efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar. Mereka merasakan manfaat yang besar, baik berupa peningkatan semangat, kedisiplinan, maupun partisipasi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, persepsi siswa terhadap sistem *reward* berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi dengan total 96% respon pada dua kategori tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem *reward* dipandang efektif oleh mayoritas siswa dan *reward* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung bahwa penerapan *reward* menjadi strategi pedagogis yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2020).

Peningkatan motivasi yang didasari oleh sistem *reward* ini juga diperkuat dengan pernyataan beberapa guru kelas 4 SD yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih aktif dengan adanya apresiasi, pengakuan, atau pujian. Dengan apresiasi siswa merasa dihargai dan mampu untuk mencapai tujuannya, sehingga motivasi intrinsik terbentuk dalam diri siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat dari Ryan & Deci (2020) yang mengemukakan bahwa umpan balik yang mendukung dan pengakuan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dengan memperkuat rasa kompetensi peserta didik. Dengan demikian, *reward* tidak hanya bekerja sebagai penguat perilaku, tetapi juga sebagai sarana membangun motivasi internal pada peserta didik.

Hasil dalam penelitian ini semakin kuat dengan adanya bukti-bukti serupa yang ditemukan dalam riset-riset sebelumnya yaitu berdasarkan penelitian Arianty & Watini (2022) pembelajaran dengan *reward* pencapaian akhir 92%, penerapan sistem *reward* ini dinilai berada dalam kualifikasi



sangat baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Selain itu, sejalan dengan (Sarah dkk., 2022) sistem *reward* atau penghargaan juga berfungsi sebagai alat yang membantu guru untuk membuat suasana menyenangkan ketika pembelajaran berlangsung. *Reward* membuat siswa merasa usaha dan kerja keras mereka dihargai, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan berjuang mempertahankan atau meningkatkan prestasi di kelas.

4. SIMPULAN

Dengan memperhatikan fokus penelitian, keseluruhan analisis, maupun pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa para siswa di SDPN Setiabudi memiliki persepsi yang positif terhadap sistem *reward*. Apresiasi sederhana dari guru seperti hadiah hal ini mampu mendorong motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran, sehingga pencapaian belajar mereka juga ikut bertambah naik.

Sebagai saran, guru diharapkan dapat mengintegrasikan strategi pembelajaran pemberian *reward* secara sistematis. *Reward* tidak hanya diberikan sebagai penghargaan akhir, namun dapat dimasukkan dalam langkah-langkah pembelajaran seperti apersepsi, kegiatan inti dan penutup. Sekolah dapat mengembangkan program *reward based learning* yang terstruktur, tindak lanjut ini tidak hanya membantu guru dalam memantau perkembangan siswa, tetapi juga menciptakan budaya kelas yang lebih positif. Selain itu, guru disarankan untuk melakukan refleksi rutin terhadap efektivitas *reward* ini, termasuk mendokumentasikan respons siswa agar strategi yang digunakan selalu relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk menelusuri dampak langsung dari penerapan sistem *reward* terhadap hasil belajar siswa SD dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61-68.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *JKPP (Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi)*, 1(1), 1-1.
- Pratiwi, R. D. (2020). Penerapan Reward Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 115–124.
- Phungpai, K. & Boonmoh, A. (2021). Students’ Perception Towards the Use of Rewards to Enhance Their Learning Behaviours and Self-Development. *JEE: Journal of English Education*, 7(1), 39-55.
- Ramadhani, N. A., Mujahidah, & Rukayah. (2022). Hubungan Pemberian Reward and Punishment Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *JPPSD: Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 162-169.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif: *Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ryan, R.M & Edward L. D.(2017). *Self-determination theory: Basic Psychology needs in motivation, development, ana Wellnes*. New York, A Division of Guilford Publication, Inc.
- Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 210-219.
- Saraswati, N.M.S.D, dkk (2020). Students and Teachers Perception on Reward in Online English Teaching Context. *JERE: Journal Of Education Research And Evaluation*, 4 (3), 279-23.
- Sazidah, M. dkk. (2023). Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 829-838.
- Suharni. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal*



Bimbingan dan Konseling, 6(1), 172-184.

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.