

DAMPAK PEMBERIAN REWARD PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR DI SD SAMPALAN 1

Dadan Hermawan, Syifa Pramudita Faddila

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi

Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

[Ps19.dadanhermawan@mhs.ubpkarawang.ac.id¹](mailto:Ps19.dadanhermawan@mhs.ubpkarawang.ac.id),

[syifa.pramudita@ubpkarawang.ac.id²](mailto:syifa.pramudita@ubpkarawang.ac.id)

Abstrak

Reward adalah hadiah yang diberikan kepada anak atau siswa yang bertujuan untuk memotivasi dalam hal belajar sehingga anak atau siswa tersebut bersemangat dan melakukannya dengan perasaan yang senang. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui dampak pemberian reward pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Observasi ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan metode observasi event sampling, dengan Natural Setting, pencatatan menggunakan *Narrative Description*. Observee dalam observasi ini yaitu siswa- siswi kelas 2 Sekolah Dasar di SD Sampalan 1. Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan setting di dalam kelas yang berdurasi 50 menit, siswa-siswi terlihat begitu bersemangat ketika usaha mereka diapresiasi dengan pemberian reward. Rekomendasi untuk para pengajar adalah gunakan reward sebagai metode pembelajaran untuk memotivasi semangat belajar.

Kata kunci : Reward, Motivasi, Siswa SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan dan mempunyai peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. “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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.(Depdiknas, 2003:3). Sehingga dengan segala upaya orang tua berkewajiban untuk menyekolahkan putra putrinya hingga jenjang yang lebih tinggi.

Kualitas Pendidikan saat ini tengah mengalami tantangan, pada saat mewabahnya virus *Covid-19*. Cara belajar beralih dari tatap muka secara langsung menjadi pembelajaran jarak jauh, dan kini perlahan pembelajaran offline sudah diberlakukan kembali karena menurunnya kasus covid-19, sehingga para siswa harus beradaptasi lagi. Kondisi ini tidak hanya menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran saja tetapi juga menjadi tanggung jawab guru bimbingan dan konseling.

Mencermati fenomena sosial yang terjadi saat ini, maka diketahui pentingnya meningkatkan motivasi belajar untuk setiap siswa. Pada masa sekarang ini khususnya dalam bidang pendidikan, banyak sekali permasalahan terutama tentang krisis dalam motivasi belajar sehingga banyak dipertanyakan apakah siswa masih memiliki motivasi belajar di dalam dirinya. Sehingga individu – individu tersebut tidak dapat mempunyai bekal untuk masa depan yang lebih baik lagi. Apabila setiap individu tidak memiliki motivasi belajar, maka ia tidak memiliki kemauan untuk suatu keberhasilan di masa yang akan mendatang.

Untuk mengatasi masalah tersebut serta mampu memberi motivasi belajar bagi siswa agar proses pendidikan bisa berjalan dengan lancar dan berhasil, yaitu dengan memberikan reward dan punishment. Reward dan Punishment adalah sebagai salah satu alat pendidikan untuk memberikan motivasi belajar pada siswa serta mempergiat usaha siswa dalam memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapai. Reward dan punishment adalah salah satu teori belajar yang berusia paling muda. Penciptanya bernama Burrhus Fredric Skinner (1904) seorang psikolog terkemuka dari Harvard University seorang penganut paham behaviorisme yang dianggap kontroversial, karena jika direnungkan dan dibandingkan dengan teori dan juga temuan riset psikologi kognitif, karakteristik yang terdapat dalam teori-teori behaviorisme tersebut mengandung banyak kelemahan. Dalam teori ini diambil

dari percobaannya yang kemudian dikenal dengan istilah Operant Conditioning (pembiasaan perilaku respon).

“Tingkah laku pada dasarnya merupakan fungsi dari konsekuensi tingkah laku itu sendiri, apabila munculnya tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang menyenangkan (reward), maka tingkah laku tersebut cenderung untuk diulang. Sebaliknya, jika munculnya tingkah laku diikuti dengan sesuatu yang tidak menyenangkan (punishment), maka tingkah laku tersebut cenderung tidak akan diulang (Maksum dalam Sardiman, 2007:9)”

Menurut Pradja (1978:169) reward adalah hadiah, pembalas jasa, alat pendidikan yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai prestasi baik. Sedangkan menurut Purwanto (2006:182) reward adalah sebagai alat untuk mendidik anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Menurut Indrakusuma (1973:147) reward merupakan hal yang menggembirakan bagi anak, dan dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi belajarnya murid. Menurut Djaali (2012) reward menggunakan seluruh situasi yang memotivasi, mulai dari dorongan biologis yang merupakan kebutuhan utama seseorang sampai pada hasil-hasil yang memberikan ganjaran bagi seseorang, misalnya uang, perhatian, afeksi dan aspirasi sosial tingkat tinggi. Jadi, reward merupakan segala yang diberikan guru berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa atas dasar hasil baik yang telah dicapai dalam proses pendidikan dengan tujuan memberikan motivasi kepada siswa, agar dapat melakukan perbuatan terpuji dan berusaha untuk meningkatkannya. Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa reward merupakan alat pendidikan yang menyenangkan, reward juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik lagi. Contoh konkret reward yaitu Seorang guru hendaknya merespon apa yang dilakukan peserta didik seperti pujian yang mendidik, memberi hadiah, mendoakan, menepuk pundak, apabila peserta didik telah melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode observasi event sampling, dengan Natural Setting, pencatatan menggunakan *Narrative Description*. Observee dalam observasi ini yaitu siswa- siswi kelas 2 Sekolah Dasar, setting tempat di dalam Ruang Kelas pada saat jam pelajaran berlangsung yaitu pukul 09.00-09.50 WIB.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini berisi tentang hasil penelitian di SD Sampalan 1, dengan tujuan untuk mengetahui dampak pemberian reward pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Menelaah hasil observasi yang mendalam maka telah dipaparkan deskripsi umum tentang temuan hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak pemberian reward bagi siswa kelas 2 SD Sampalan 1.

Reward yang diberikan oleh guru kepada siswa-siswi kelas 2 di SD sampalan 1 ini berupa perhatian, pujian dan bingkisan yang berisi aneka ragam makanan ringan. Pada saat proses penyampaian materi pelajaran, guru sesekali memberi pertanyaan-pertanyaan dengan maksud ingin mengetahui respons anak-anak dan sebagai indikator bahwa materinya jelas dan tersampaikan. Ketika ada anak yang berani menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut meskipun jawabannya salah, guru tetap memberikan reward dalam bentuk pujian atas keberaniannya, supaya si anak merasa diapresiasi dan dihargai dan juga berharap si anak mengulangi perilaku tersebut. Selain reward dalam bentuk pujian, guru juga menyiapkan Reward yang mungkin terlihat paling besar bobotnya dimata anak kelas 2 SD yaitu bingkisan yang berisi aneka ragam makanan ringan, reward ini diberikan kepada siswa-siswi yang berani maju kedepan kelas dan mengerjakan soal di papan tulis. Pada saat pemberian materi selesai, guru melakukan uji coba yaitu pemberian soal di papan tulis tanpa ada hadiah bingkisan dan ada hadiah bingkisan, dan terbukti bahwa ketika di iming-imingi hadiah banyak anak-anak yang memberanikan diri untuk maju kedepan dan mengerjakan soal yang ada di papan tulis dibandingkan dengan tidak ada hadiah bingkisan.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan setting di dalam kelas yang berdurasi 50 menit, siswa-siswi terlihat begitu semangat ketika usaha mereka diapresiasi dengan pemberian reward. Rekomendasi untuk para pengajar adalah gunakan reward sebagai metode pembelajaran untuk memotivasi semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Kencana
- Dra. Sulisworo Kusdiyanti, M. (2020). *Observasi Psikologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ernata, Y. (2017). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 781-790.
- Silvia Aanggraini, J. S. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1-9.
- Purwanto, Ngalm. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pradja, Sastra. M. 1978. *Kamus Istilah Pendidikan Dan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.