

Analisis Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Dengan dan Tanpa Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD IT Insan Mulia

Azahra Aurelia ^{a,1}, Najla Na'imatushalihah ^{b,2}, Rima Rahmawati ^{c,3}, Heni Amelia ^{d,4}, Rina Nuraeni ^{e,5}

Universitas Negeri Semarang

^a Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹ azahraaurelia2912@students.unnes.ac.id *

*korespondensi penulis

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa kelas III SD IT Insan Mulia, terlihat dari kurangnya konsentrasi, rendahnya partisipasi, dan kecenderungan bermain saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan dan tanpa reward. Menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian melibatkan 24 siswa dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dijaga melalui triangulasi dan member checking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tercermin dari meningkatnya perhatian, partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab, serta perubahan perilaku positif. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan hubungan guru dan siswa membaik karena siswa merasa dihargai. Pembelajaran tanpa reward tetap berjalan, tetapi peningkatan motivasinya tidak sekuat pembelajaran dengan reward. Reward efektif digunakan selama tetap proporsional agar motivasi intrinsik dan ekstrinsik seimbang.

ABSTRACT

This study was conducted due to the low learning motivation of third-grade students at SD IT Insan Mulia, as shown by their limited concentration, low participation, and tendency to play during lessons. The research aims to analyze differences in learning motivation between students who learn with rewards and those who learn without them. Using a qualitative phenomenological approach, the study involved 24 students and collected data through observations, interviews, and documentation. Data were analyzed using Miles and Huberman's interactive model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity ensured through triangulation and member checking. The findings show that rewards significantly increase students' motivation, reflected in better attention, active participation, increased confidence in asking and answering questions, and positive behavioral changes. The classroom atmosphere also improved, and teacher-student relationships became stronger as students felt more appreciated. Although learning without rewards can still work, it does not raise motivation as effectively as learning supported by rewards. Rewards are therefore an effective strategy to enhance learning motivation in elementary school students when used proportionally to maintain a balance between extrinsic and intrinsic motivation.

Informasi Artikel

Diterima: 1 November 2025

Disetujui: 08 Desember 2025

Kata kunci:

Motivasi belajar, penghargaan, pendidikan kewarganegaraan (PKN)

Article's Information

Received: 1 November 2025

Accepted: 08 December 2025

Keywords:

Learning motivation, rewards, civic education (PKN)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembentukan kepribadian peserta didik yang berlandaskan pada nilai-nilai yang dianggap benar oleh pendidik. Adler (dalam Amiruddin et al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan serangkaian upaya untuk mendidik, membiasakan, dan membantu individu mengembangkan kebiasaan baik. Dalam kehidupan, manusia tidak dapat terlepas dari

pendidikan karena proses ini terjadi baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, melalui interaksi antara guru, siswa, orang tua, dan lingkungan. Pendidikan bertujuan membentuk peserta didik agar mampu menghadapi persoalan nyata, memperoleh pengetahuan, serta mengembangkan cara pandang dan keterampilan yang bermanfaat (Pare & Sihotang, 2023). Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda, sehingga sekolah perlu memberikan kesempatan pengembangan melalui pembelajaran intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan fasilitas pengembangan diri (Ummiasih et al., 2024).

Tujuan pendidikan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menekankan pengembangan kemampuan, watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga diarahkan untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menyiapkan peserta didik menghadapi masa depan, tetapi juga membentuk kepribadian yang bertanggung jawab (Nur Amalia & Husein Batubara, 2025).

Sekolah sebagai institusi pendidikan memerlukan guru yang mampu merencanakan pembelajaran dengan strategi yang tepat. Pemilihan strategi harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi, serta media pembelajaran (Ummiasih et al., 2024). Strategi pembelajaran merupakan rancangan yang digunakan untuk mewujudkan proses belajar yang efektif (Zamani & Utami, 2023). Penerapan strategi yang tepat memengaruhi kualitas proses dan hasil belajar karena strategi menjadi pedoman tindakan guru secara sistematis. Tanpa strategi yang matang, pembelajaran berisiko tidak mencapai tujuan secara optimal.

Salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar. Potensi akademik dan non-akademik siswa hanya dapat berkembang jika didukung oleh motivasi yang kuat (Ruzita et al., 2024). Guru perlu menumbuhkan motivasi melalui pemberian nilai, pujian, kerja kelompok, kompetisi, hingga hadiah atau reward (Zamani & Utami, 2023). Ganjaran dipandang sebagai instrumen pendidikan yang memberikan apresiasi terhadap perilaku baik dan mendorong siswa mengulangi tindakan positif (Agama et al., 2025). Secara psikologis, setiap individu memiliki dorongan untuk dihargai, sehingga pemberian reward terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan (Mujahidah, 2023). Siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan menerima reward menunjukkan peningkatan semangat dan minat belajar.

Walaupun demikian, banyak guru belum mengoptimalkan pemberian reward dalam strategi pembelajaran. Keberhasilan proses belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memotivasi siswa, dan lemahnya motivasi sering menjadi penyebab rendahnya partisipasi belajar. Berdasarkan hasil pra-survei pada Selasa, 21 Oktober 2025 di SD IT Insan Mulia, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, ditemukan bahwa banyak siswa kurang berkonsentrasi, cenderung bermain saat pembelajaran, serta kurang aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui pemberian hadiah yang terstruktur.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya memahami lebih jauh efektivitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Meskipun beberapa penelitian telah membahas reward sebagai pendorong motivasi, penelitian ini berbeda karena membandingkan secara langsung pembelajaran dengan dan tanpa pemberian hadiah pada konteks siswa kelas III di sekolah berbasis Islam terpadu. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan pengaruh pembelajaran dengan dan tanpa pemberian hadiah terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD IT Insan Mulia. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis mengenai strategi motivasional dalam pembelajaran serta memberikan implikasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian. Jenis penelitian yang diterapkan adalah fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami arti dari pengalaman yang dialami oleh subjek terkait fenomena tertentu (Nasir et al., 2023). Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, dengan melakukan observasi langsung di lapangan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai strategi pembelajaran melalui pemberian reward/hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD IT INSAN MULIA. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT INSAN MULIA Kota Semarang, berlokasi di Tambakaji, Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri dari 24 murid kelas 3 SD IT INSAN MULIA.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup strategi pembelajaran melalui pemberian hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD IT INSAN MULIA tahun pelajaran 2025-2026. Data tersebut diperoleh dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berupa Observasi langsung selama mengajar pembelajaran PKN di kelas III SD IT Insan Mulia dan Data Sekunder berupa wawancara langsung dengan guru wali kelas III. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada peneliti dalam menggali informasi yang lebih mendalam dari responden. Selain itu, observasi dan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk mengumpulkan data yang mendukung hasil wawancara.

Setelah data terkumpul, analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif menurut Milles dan Huberman. Proses ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk ringkasan yang terstruktur, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan berdasarkan perbandingan antara teori dan fakta yang ditemukan di lapangan. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dan member check. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data yang berbeda, seperti wawancara dan dokumentasi. Sementara itu, member check dilakukan dengan mengecek kembali data yang diperoleh kepada responden untuk memastikan kesesuaiannya. Dengan menggunakan kedua teknik ini, peneliti berupaya meningkatkan kredibilitas dan validitas hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan pemberian hadiah secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD IT Insan Mulia dibandingkan pembelajaran tanpa hadiah. Selama observasi, siswa yang mendapatkan hadiah tampak lebih antusias, cepat merespons instruksi guru, serta menunjukkan peningkatan perhatian terhadap materi PKN yang diajarkan. Fenomena ini selaras dengan pandangan Andriana & Rokmanah (2023) yang menyatakan bahwa reward dapat menjadi stimulus positif yang menumbuhkan minat belajar anak karena mereka merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan (Andriana & Rokmanah, 2023). Pemberian hadiah juga menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif secara sehat, membuat siswa lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas tepat waktu. Selain meningkatkan semangat belajar, pemberian hadiah juga memengaruhi perubahan perilaku siswa di kelas. Pada awal penelitian, masih banyak siswa yang kurang fokus, saling berbincang dengan teman, dan enggan menjawab pertanyaan guru. Namun setelah diterapkan sistem reward, perilaku tersebut berangsur membaik. Hal ini sesuai dengan temuan Sarah et al. (2022) bahwa reward dapat menjadi penguat

perilaku positif dan membantu meningkatkan disiplin belajar siswa karena adanya hubungan langsung antara usaha dan penghargaan yang diterima (Sarah et al., 2022). Dengan demikian, reward tidak hanya mendorong siswa untuk belajar lebih keras, tetapi juga mengajarkan nilai tanggung jawab dan kedisiplinan.

Wawancara dengan guru wali kelas menunjukkan bahwa siswa lebih berpartisipasi aktif ketika mengetahui bahwa hasil kerja mereka akan diapresiasi. Guru juga menilai bahwa pemberian hadiah mampu memperbaiki hubungan guru-siswa karena siswa merasa dihargai dan diperhatikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Antia & Ibrahim (2024) yang menekankan bahwa reward berfungsi sebagai bentuk komunikasi positif antara guru dan siswa, sehingga membantu mengurangi kecemasan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar (Antia & Ibrahim, 2024). Oleh sebab itu, pemberian hadiah tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek emosional siswa. Dalam konteks pembelajaran PKN, pemberian hadiah membantu siswa lebih mudah memahami materi yang biasanya dianggap abstrak, seperti nilai-nilai kebersamaan, kerjasama, dan tanggung jawab. Observasi menunjukkan bahwa siswa dengan cepat mengaitkan pengalaman menerima hadiah sebagai bentuk apresiasi terhadap perilaku baik, yang merupakan esensi nilai karakter dalam pembelajaran PKN. Hal ini diperkuat oleh pendapat Bela et al. (2025) bahwa reward dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui pengalaman nyata yang dialami siswa sehari-hari (Bela et al., 2025). Dengan demikian, reward mampu memberikan nilai edukatif yang lebih dalam.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa hadiah tetap dapat berjalan efektif, tetapi membutuhkan waktu lebih lama untuk meningkatkan motivasi siswa. Siswa yang tidak diberi insentif cenderung tetap belajar, tetapi tidak menunjukkan antusiasme yang tinggi seperti kelompok dengan hadiah. Temuan ini didukung oleh penelitian Lena et al. (2023) yang menjelaskan bahwa reward berpengaruh signifikan dalam memperkuat motivasi ekstrinsik siswa, sedangkan pembelajaran tanpa reward lebih bergantung pada motivasi intrinsik yang tidak selalu kuat pada anak usia sekolah dasar (Lena et al., 2023). Ini menunjukkan adanya perbedaan fundamental antara kedua pendekatan tersebut. Meskipun demikian, peneliti menemukan bahwa penggunaan reward perlu diterapkan secara proporsional. Terlalu sering memberikan hadiah dapat membuat siswa hanya belajar ketika ada imbalan. Hal ini senada dengan pandangan Mujahidah (2023) yang menekankan bahwa reward harus diberikan dengan bijak agar tidak mengurangi nilai motivasi intrinsik dalam diri siswa (Mujahidah, 2023). Guru perlu memastikan bahwa reward tidak menjadi tujuan utama siswa, tetapi sebagai penguat perilaku dan usaha belajar mereka. Dari sudut pandang guru, strategi pemberian hadiah cukup efektif dalam mengatasi permasalahan awal seperti kurangnya konsentrasi dan rendahnya keaktifan siswa. Guru mengungkapkan bahwa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan menjawab karena ingin memperoleh hadiah. Pendapat ini sejalan dengan temuan Putri (2023) bahwa reward dapat membantu meningkatkan keberanian dan minat siswa dalam berpartisipasi aktif di kelas (Putri, 2023). Dengan meningkatnya keaktifan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa jenis hadiah yang diberikan juga mempengaruhi efektivitasnya. Hadiah sederhana seperti stiker bintang, alat tulis, dan pujian verbal sudah cukup untuk meningkatkan semangat siswa. Menurut Sugiarti (2021), hadiah tidak harus bernilai material tinggi; yang terpenting adalah relevansi hadiah dengan kebutuhan psikologis anak, yakni kebutuhan untuk diakui dan dihargai (Sugiarti, 2021). Temuan ini mendukung bahwa reward tidak selalu memerlukan biaya besar. Dalam proses observasi,

peneliti juga menemukan bahwa siswa dengan motivasi rendah cenderung menunjukkan perubahan signifikan setelah diberi hadiah. Mereka mulai berusaha lebih keras, lebih cepat menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Hal ini membuktikan pendapat sebelumnya bahwa reward dapat menjadi faktor pendorong utama bagi siswa yang kurang memiliki

motivasi belajar. Temuan tersebut memperkuat argumen bahwa strategi pembelajaran berbasis reward mampu menjembatani kesenjangan motivasi antar siswa. Ketika dibandingkan, pembelajaran dengan hadiah secara jelas memberikan dampak lebih kuat terhadap motivasi belajar siswa dibanding pembelajaran tanpa hadiah. Namun, keberhasilan strategi ini tetap bergantung pada konsistensi guru dalam memberikan arahan, mengamati perkembangan siswa, serta menyeimbangkan penggunaan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Hasil penelitian ini mendukung pandangan umum bahwa reward merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif, tetapi harus digunakan sebagai bagian dari pendekatan pendidikan yang holistik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbedaan pengaruh pembelajaran dengan dan tanpa pemberian hadiah terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD IT Insan Mulia, dapat disimpulkan bahwa pemberian hadiah berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang mendapatkan reward menunjukkan antusiasme lebih tinggi, partisipasi yang lebih aktif, serta perilaku belajar yang lebih positif dibandingkan siswa yang tidak diberi hadiah. Strategi ini tidak hanya meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, tetapi juga memperbaiki suasana kelas dan hubungan guru–siswa. Namun, efektivitas reward sangat dipengaruhi oleh proporsi dan konsistensi pemberiannya; hadiah perlu diberikan secara terarah agar tidak menurunkan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, reward dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif apabila digunakan dengan bijaksana dan dikombinasikan dengan pendekatan lain yang berorientasi pada penguatan karakter dan motivasi internal.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah bahwa guru disarankan menerapkan pemberian hadiah secara teratur namun tetap proporsional, serta memadukannya dengan variasi metode pembelajaran yang mampu merangsang motivasi intrinsik siswa. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan membandingkan jenis-jenis reward yang paling efektif untuk jenjang kelas berbeda, atau menguji dampaknya terhadap aspek-aspek lain seperti hasil belajar, kedisiplinan, dan kemampuan sosial. Penelitian juga dapat diperluas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau campuran untuk memperoleh data yang lebih komprehensif terkait efektivitas pemberian hadiah sebagai strategi peningkatan motivasi belajar di sekolah dasar.

Referensi

- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). The effect of reward and punishment on student motivation. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596>
- Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 1 SDN Cinanggung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2456–2472. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2204>
- Antia, V., & Ibrahim, I. (2024). Dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 1089–1097. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i2.21764>
- Bela, W. N. S., Ardiyanto, A., & Nuvitalia, D. (2025). Analisis dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN Penggaron Kidul Semarang. *Sekolah*, 6(1), 23–32. <https://doi.org/10.51874/jips.v6i1.305>
- Lena, M. S., Nisa, S., Khairani, R., & Aisyah, S. W. (2023). Analisis dampak pemberian reward dan punishment bagi motivasi belajar siswa di SD. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(3), 236–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i3.1833>
- Muhammad Hafiz. (2025). Pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.61590/mad.v2i2.241>

- Mujahidah, N. (2023). Analisis pemberian reward dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Dirasat Islamiah: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 111–122. <https://doi.org/10.56324/drs.v4i2.115>
- Nasir, A., Nurjana, N., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5224>
- Nur Amalia, F., & Husein Batubara, H. (2025). Analisis strategi pemberian reward dalam meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV MI Darul Ulum Semarang. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(5), 1–10. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i5.1>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27778. <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/13167>
- Putri, S. K. (2023). Analisis dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar anak pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas rendah. *COLLASE*, 6(2), 253–357. <https://repository.upi.edu/113701/>
- Ruzita, Topik, & Hasanah, M. (2024). Efektivitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 1A MIS At-Taqwa Sambas tahun pelajaran 2022–2023. *Netizen: Journal of Society and Business*, 1(4), 181–192. <https://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/411>
- 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. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Sugiarti, R. (2021). Hubungan antara pemberian hadiah terhadap kedisiplinan siswa melalui motivasi belajar sebagai intervening. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3462>
- Ummiasih, Lestari, N. D., & Syaflin, S. L. (2024). Analisis pemberian reward terhadap minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal EduTech*, 10(2), 430–438. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2725>
- Zamani, A. D. L., & Utami, A. (2023). Pemberian penghargaan (reward) dengan bentuk shining star terhadap hasil belajar, sikap, dan persepsi siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 120–129. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1773