

**PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SDN
JATIMULYA 06**

Cyntia Caroline Anasthasia Situmorang¹, Ainur Rosyid²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Esa Unggul Jakarta, Indonesia
cyntiaanastasya2905@gmail.com

ABSTRACT

Rewarding is a learning strategy aimed at motivating students to be more active, disciplined, and achieve through praise, grades, or awards for certain achievements. Although many studies focus on rewards in exact subjects, a different phenomenon was found at SDN Jatimulya 06, especially in classes VA and VB which implemented different reward variations. The VA class teacher used various types of rewards such as points, small gifts, and routine reflections, while the VB class teacher only gave verbal praise and star cards. This quantitative research using a survey method aimed to determine the effect of rewarding on the learning outcomes of fifth-grade students in the Pancasila Education subject. The instruments used included a questionnaire to measure reward acceptance and documentation of test scores as an indicator of learning outcomes. The sample consisted of 35 fifth-grade students at SDN Jatimulya 06. The results of the partial test (t-test) showed a t-count of 2.283, greater than the t-table of 2.034 with a significance of $0.029 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that giving rewards has a significant effect on the learning outcomes of fifth grade students in the Pancasila Education subject at SDN Jatimulya 06.

Keywords: *Reward Giving, Learning Outcomes, Pancasila Education*

ABSTRAK

Pemberian *reward* merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memotivasi siswa agar lebih aktif, disiplin, dan berprestasi melalui pujian, nilai, atau penghargaan atas pencapaian tertentu. Meskipun banyak penelitian fokus pada *reward* dalam mata pelajaran eksakta, fenomena berbeda ditemukan di SDN Jatimulya 06, khususnya pada kelas VA dan VB yang menerapkan variasi reward berbeda. Guru kelas VA menggunakan berbagai jenis *reward* seperti poin, hadiah kecil, dan refleksi rutin, sedangkan guru kelas VB hanya memberikan pujian verbal dan kartu bintang. Perbedaan ini berdampak pada hasil belajar kedua kelas yang berbeda signifikan, menjadi dasar penelitian ini. Penelitian kuantitatif dengan metode survei ini bertujuan mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner untuk mengukur penerimaan *reward* dan dokumentasi nilai ujian sebagai indikator hasil belajar. Sampel terdiri dari 35 siswa kelas V di SDN Jatimulya 06. Hasil uji parsial (uji-t) menunjukkan nilai thitung sebesar 2,283, lebih besar dari ttabel sebesar 2,034 dengan signifikansi $0,029 < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatimulya 06.

Kata Kunci: Pemberian *Reward*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Proses belajar-mengajar merupakan kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dalam interaksi saling mempengaruhi guna mewujudkan tujuan dalam proses pembelajaran. Salah satu unsur utama krusial dalam proses belajar mengajar adalah interaktif pendidik bersama peserta didik yang sedang melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model interaktif dalam pembelajaran menekankan pentingnya komunikasi edukatif, dimana pendidik bukan sekedar menjabarkan materi, namun pendidik juga mengajarkan sikap dan nilai kepada siswa. Keberhasilan interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik sangat memengaruhi efektivitas kegiatan belajar-mengajar dan menjadi syarat utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif (Wulandari & Nurhaliza, 2023). Pembelajaran yang menarik bertujuan agar siswa memahami materi dengan menghubungkannya ke keseharian mereka. Hal ini juga memotivasi siswa untuk menyadari pentingnya materi yang dipelajari serta dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang bisa mereka terapkan serta memaknai pembelajaran melalui pengalaman (Yumarni et al., 2025).

Sebagai perencana, pemimpin, dan pembimbing, guru bertanggung jawab untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menunjang perkembangan siswa. Pembelajaran yang dirancang dengan metode inovatif dan kolaboratif akan berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam kelas. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih strategi pembelajaran yang tepat guna

menumbuhkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka yaitu salah satu strategi yang tepat yang bisa diimplementasikan guna meningkatkan motivasi belajar siswa adalah metode pemberian *reward* (Marliza et al., 2023). *Reward* diberikan sebagai apresiasi atas perilaku positif, seperti partisipasi aktif dan pencapaian akademik yang baik. Dengan demikian, *reward* dapat menjadi penggerak yang mendorong siswa untuk menjadi lebih rajin, bertanggung jawab, dan bersemangat dalam belajar. Pemberian *reward* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, diantaranya yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Amirudin et al., 2020). Namun, dalam konteks pembelajaran, pemberian *reward* diserahkan sebagai suatu upaya dalam membangun motivasi peserta didik agar mampu memperoleh hasil belajar yang optimal. Peserta didik berhak mendapatkan *reward* atau pujian setelah menunjukkan perilaku yang baik, karena pemberian *reward* dianggap lebih efisien sebagai penyeimbang sikap yang efektif dan memberikan hasil yang nyata maupun terukur serta sekaligus menumbuhkan adab ketika peserta didik menampilkan perilaku positif, frekuensi pemberian *reward* dapat dikurangi secara bertahap (Oktapiani & Choli, 2019).

Peneliti telah melaksanakan observasi pra penelitian serta wawancara bersama wali kelas V sekaligus pengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatimulya 06. Hasil pengamatan

menunjukkan bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas V sudah menerapkan pemberian *reward*, tetapi efektivitas penerapan *reward* oleh guru masih belum maksimal dan sejumlah siswa masih pasif selama proses pembelajaran, dan hasil belajar mereka belum mengalami peningkatan yang signifikan. Pemberian *reward* yang diberikan guru diantaranya pujian dan hadiah.

Setelah peneliti lihat dari hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V ternyata memang masih terdapat peserta didik yang hasil belajarnya rendah yaitu dibawah 70. Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai PTS/Penilaian Tengah Semester yang didapatkan dari data pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut adalah data hasil belajar peserta didik sebagai gambaran telah peneliti sajikan pada kolom tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai rata-rata	Banyaknya Peserta Didik Yang Mencapai KKM	
			Tuntas	Tidak Tuntas
V A	17	74,35	13	4
V B	18	68,89	10	8

Sumber : Data hasil belajar peserta didik kelas V SDN jatimulya 06

Dengan mempertimbangkan perbedaan hasil belajar antara kelas VA dan VB meskipun sama-sama diberikan *reward* dalam hal ini penelitian memfokuskan pada analisis pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada kelas V di SDN Jatimulya 06. Dimana pemberian *reward* berkedudukan sebagai suatu metode yang dimanfaatkan pendidik selama melangsungkan aktivitas belajar mengajar serta berkedudukan

sebagai suatu syarat yang mesti dipenuhi dalam mencapai peningkatan hasil belajar seluruh peserta didik. Hal inilah yang ditetapkan sebagai prasyarat yang mesti hadir dalam diri seseorang agar dapat memacu motivasi peserta didik melaksanakan pembelajaran sehingga memengaruhi hasil belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan jenis pendekatan penelitian kuantitatif. Kuantitatif merupakan kajian yang meliputi usulan penelitian, proses, pengujian hipotesis, pengumpulan data di lapangan, analisis data, serta penarikan kesimpulan hingga tahap penulisan. Semua tahap tersebut memanfaatkan berbagai aspek kepastian data numerik, perhitungan, pengukuran, serta rumus (Maesaroh et al., 2025). Peneliti menggunakan metode survei. Artinya, peneliti menghimpun fakta dari responden dengan menyebarkan angket. Hal tersebut dilaksanakan dengan tujuan mengetahui dengan jelas pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar peserta didik. Pada kajian ini, peneliti menetapkan dua variabel yakni satu variabel independent serta satu variabel dependen. Pemberian *reward* dilambangkan sebagai (X) memiliki kedudukan menjadi variabel bebas. Sementara, Hasil Belajar dilambangkan sebagai (Y) memiliki kedudukan menjadi variabel terikat.

Populasi yaitu mencakup subjek ataupun objek terkait dengan karakteristik sebagaimana ketetapan dalam penelitian guna dipelajari serta dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan (Fransisca & Wijoyo, 2020). Populasi penelitian ini

ialah seluruh peserta didik kelas V yaitu kelas VA : 17 siswa dan VB : 18 siswa di SDN Jatimulya 06 tahun ajaran 2024/2025 sejumlah 35 siswa. Sampel dapat didefinisikan ialah jumlah siswa yang dimiliki dari populasi yang digunakan sebagai contoh data dalam suatu kajian. Ringkasnya, sampel yang digunakan harus melihat kondisi populasi yang dimana hasil yang akan diambil dari sampel harus dari kesimpulan atas populasi (Amin et al., 2023). Pada penelitian menggunakan teknik yang diterapkan dalam mengambil sampel yakni Sampel Jenuh (total sampling). Alasan mengambil total sampling dikarenakan anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sama dengan jumlah populasi siswa di kelas V dengan jumlah 35 siswa. Kemudian dalam penelitian ini, sampel untuk melakukan uji coba instrumen adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 28. Siswa kelas VI dipilih sebagai sampel untuk uji coba instrumen dikarenakan kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Variabel penelitian ini terdiri dari Pemberian *Reward* (X) dan Hasil Belajar (Y) dengan responden peserta didik kelas V di SDN Jatimulya 06. Penelitian ini memanfaatkan angket dan dokumentasi guna mengumpulkan data dari responden.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatimulya 06 dengan alamat di Jl. KH. Noer Alie No. 40 Kalimalang Jatimulya Tambun Selatan Desa / Kelurahan Jatimulya, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. SDN Jatimulya 06 ini berdiri pada tahun 2004. SDN Jatimulya 06 saat ini dikelola oleh kepala sekolah yang bernama Agni

Kurniastuti, S.Pd dan didukung oleh operator yang bernama Lucky Dwi Ariyanto, S.Kom. Pada tahun 2019, SDN Jatimulya 06 telah berhasil meraih akreditasi B. SDN Jatimulya 06 ini lokasi nya tergolong strategis karena terletak ditepi jalan, sehingga mudah diakses baik dengan kendaraan pribadi ataupun transportasi umum serta berada tidak jauh dengan stasiun MRT.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang mencakup 2 variabel, yakni variabel Pemberian *Reward* (X) dan variabel Hasil Belajar (Y) untuk memperoleh data, penelitian memanfaatkan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Untuk variabel Pemberian *Reward* peneliti menggunakan angket (kuesioner) dengan skala likert yang mempunyai 4 opsi jawaban yaitu "sangat setuju"

(SS), "setuju" (S), "tidak setuju" (TS), beserta "sangat tidak setuju" (STS). Pada variabel hasil belajar peneliti menggunakan dokumentasi hasil belajar dari guru. Angket penelitian disebarkan kepada sampel penelitian ialah siswa kelas V SDN Jatimulya 06 dengan jumlah responden 35 responden. Deskripsi data ini meliputi sejumlah informasi seperti nilai rata rata (mean), median, modus, beserta standar deviasi dari tiap variabel penelitian. Selain itu, penyajian data juga mencantumkan frekuensi pada setiap kategori variabel.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatimulya 06. Data tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Kriteria pengujian normalitas

didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu jika nilai $\alpha > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai $\alpha > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 4.9 Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	d.f.	Significance	Statistic	d.f.	Significance
Pemberian Reward	.086	5	.200	.982	5	.821
Hasil Belajar	.153	5	.098	.943	5	.000

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari data pemberian *reward* sebesar $0,821 > 0,05$, dan nilai signifikansi pada data hasil belajar sebesar $0,098 > 0,05$. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi sehingga data layak untuk dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Selain itu, hasil dari pengujian normalitas data akan disajikan melalui grafik normal Q-Q Plot.

Uji Regresi Linear Sederhana dilakukan untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh antara variabel Pemberian *Reward* (X) dan variabel Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Y). Kesimpulan dari pengujian ini diambil berdasarkan nilai signifikansi yaitu jika nilai signifikansi $\alpha > 0,05$, maka variabel X dianggap tidak memiliki pengaruh yang signifikan dengan variabel Y. Data yang digunakan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS for Windows versi 25.

Tabel 4.10 memperlihatkan bahwa nilai konstanta (a) yaitu 62,438 dan nilai koefisien regresi (b) yaitu 0,255. Alhasil, dapat dituliskan

persamaan regresinya menjadi: $Y = \alpha + bX$
 $Y = 62,483 + 0,255X$
 Koefisien regresi untuk variabel pemberian *reward* adalah 0,255 memperlihatkan bahwasanya tiap peningkatan 1 satuan skor pemberian *reward* bisa menaikkan hasil belajar siswa sebesar 0,255 satuan. Nilai positif ini menandakan hubungan yang searah antara pemberian *reward* dan hasil belajar. Artinya, semakin tinggi tingkat pemberian *reward*, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Dengan signifikansi $0,029 < 0,05$ maka pengaruh ini secara statistik signifikansi, dengan kata lain hubungan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan ada pengaruh antara pemberian *reward* terhadap hasil belajar. Sehingga diperoleh persamaan regresi linear sederhana $Y = 62,438 + 0,255X$.

Pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila terlihat di tabel 4.10 :

Tabel 4.10 Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients			
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Significance
	B	Beta		
1 (Constant)	62,438		5,280	,000
Pemberian Reward	,255	,369	2,283	,029

Menurut hasil penelitian yang sudah terlaksana, pembahasan difokuskan pada temuan yang bertujuan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian ini secara khusus menitikberatkan pada

siswa kelas V di SDN Jatimulya 06. Dalam proses pengumpulan data, peneliti memanfaatkan instrumen mencakup angket (kuesioner) dan dokumentasi. Metode yang diterapkan pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data.

Uji korelasi dalam penelitian ini dilakukan melalui perangkat lunak SPSS for Windows versi 25. Hasil uji korelasi (Uji r) terlihat di tabel 4.11:

Tabel 4.11 Uji Korelasi (Uji r)
Correlations

		Pemberia n Reward	Hasil Belajar r
Pemberia n Reward	Pearson Correlatio n	1	,369
	Sig. (2- tailed)		,029
	N	35	35
Hasil Belajar	Pearson Correlatio n	,369	1
	Sig. (2- tailed)	,029	
	N	35	35

Berdasarkan tabel 4.11, terlihat bahwasanya koefisien korelasi antara Pemberian *Reward* (X) dan hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y) adalah sebesar 0,369 dengan nilai signifikansi 0,0290,33, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Koefisien korelasi Pearson sebesar 0,369 berada pada kategori rendah hingga sedang, yang menunjukkan bahwa hubungan antara pemberian *reward* dan hasil belajar memiliki arah yang positif, namun kekuatannya masih rendah. Nilai signifikansi $0,029 < 0,05$. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar $0,369 > 0,33$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Koefisien korelasi Pearson sebesar 0,369 berada pada kategori rendah hingga sedang, yang menunjukkan bahwa hubungan antara pemberian *reward* dan hasil belajar memiliki arah yang positif, namun kekuatannya masih rendah. Nilai

signifikansi $0,029 < 0,05$ menunjukkan bahwa hubungan ini bermakna secara statistik. Kesimpulannya, terdapat korelasi yang signifikan antara pemberian *reward* dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN Jatimulya 06, meskipun hubungan tersebut tidak terlalu kuat.

Uji ini dilakukan melalui perangkat lunak SPSS for windows versi 25. Hasil uji determinasi (r^2) dapat dilihat pada tabel 4.12 :

Tabel 4.12 Uji Determinasi (r^2)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the
1	,369	,136	,110	4,689

Merujuk pada tabel 4.12, hasil analisis mengindikasikan bahwa diperoleh nilai R Square sebesar 0,136. Artinya, variabel independen (X), yaitu pemberian *reward*, memberikan kontribusi sebesar 13,6% terhadap variabel dependen (Y), yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dengan kata lain, 13,6% dari variasi capaian belajar siswa dapat dijelaskan oleh adanya pemberian *reward*. Sementara 86,4% faktor yang memengaruhi hasil belajar berasal dari aspek-aspek lain di luar ruang lingkup penelitian ini, misalnya ketertarikan siswa dalam belajar, teknik pengajaran yang digunakan, kondisi lingkungan belajar, maupun aspek psikologis siswa itu sendiri. Hasil ini menggarisbawahi bahwa meskipun *reward* berperan dalam memengaruhi hasil belajar, dampaknya secara keseluruhan masih relatif terbatas. Untuk itu, perlu diterapkan pendekatan atau strategi tambahan guna lebih memaksimalkan peningkatan hasil belajar siswa.

Uji parsial (uji-t) dalam penelitian ini dilakukan melalui perangkat lunak SPSS for windows versi 25. Hasil uji parsial (uji-t) dapat dilihat pada tabel 4.13:

Tabel 4.13 Uji Parsial (Uji-t)

Coefficients				
Model	Unstandar dized Coefficient s	Unstanda rdized Coefficient s	t	si g
	B	Std. Beta Error		
(Const ant)	62, 438	11, 825	5,2 80	,0 00
Pemb erian Reward	,25 5	112 ,369	2,2 83	,0 29

Kriteria pengambilan keputusan untuk menerima hipotesis H_0 dan menolak H_1 , yaitu jika nilai thitung > ttabel dan signifikansi α ttabel dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$df = a : 2 : n - k - 1$ jumlah (variabel bebas)

$df = 0,05 : 2 : 35-1-1$

$df = 0,025 : 33$

Dari rumus tersebut, diperoleh nilai ttabel 2.034. Dari tabel coefficients diatas memperlihatkan hasil uji t untuk pengaruh pemberian *reward* diperoleh thitung = 2.283 > ttabel 2,034 dengan signifikansi 0,029 < 0,05. Dan dapat dilihat pada kriteria tersebut artinya H_0 ditolak H_1 diterima. Kesimpulannya, pengaruh yang signifikan terhadap Pemberian *Reward* dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di SDN Jatimulya 06.

Instrumen guna mengambil data pada penelitian ini yakni menggunakan kuesioner pemberian *reward* menggunakan 3 indikator yaitu, antara lain (1) Penerimaan siswa terhadap *reward*, (2) Persepsi siswa terhadap pemberian *reward*, (3) Efek psikologis

pemberian *reward*. Sementara itu, untuk hasil belajar menggunakan nilai akhir yaitu nilai ujian sekolah (us) siswa.

Sebelum instrumen kuesioner disebarkan ke sampel penelitian yaitu kelas V, instrumen tersebut diuji coba terlebih dahulu di kelas VI, kemudian melakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Menurut hasil uji coba kuesioner terdapat 40 pernyataan yang ada dalam kuesioner. Hasil uji coba dikelas VI menunjukkan bahwa dari 40 pernyataan dalam kuesioner, 30 pernyataan dianggap valid, sementara 10 pernyataan dianggap tidak valid dan tidak akan digunakan dalam penelitian. Berikutnya pada uji reliabilitas, diperoleh nilai koefisien r11 pada angket Pemberian *Reward* sebesar 0,734 dan dinyatakan reliabilitas dengan keterangan interpretasi tinggi. Kemudian dilakukan uji persyaratan analisis, termasuk uji normalitas dan uji regresi linear sederhana. Hasil uji normalitas menggunakan tipe *Shapiro-Wilk*, pada variabel pemberian *reward* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,821 > 0,05. Pada variabel hasil belajar menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,098 > 0,05. Karena hasil uji normalitas > 0,05, maknanya residual berdistribusi normal. Langkah terakhir dalam pengujian dilakukan melalui uji persyaratan analisis data yaitu melakukan uji hipotesis yang meliputi uji korelasi (uji r), uji determinasi (r^2) dan uji parsial (uji-t). Hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,369 dengan signifikansi 0,029 < 0,05, yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dan hasil belajar. Berdasarkan hasil uji determinasi diperoleh bahwa pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar sebesar 13,6%, sedangkan sisanya 86,4%.

Sisanya dipengaruhi oleh

variabel lain di luar cakupan penelitian ini. Adapun ketentuan dalam pengambilan keputusan yaitu hipotesis diterima apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Mengacu pada tabel koefisien sebelumnya, hasil uji t terhadap variabel pemberian *reward* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,029 < 0,05$. Dengan demikian, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima yang dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dengan hasil belajar siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian diatas yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dengan hasil belajar siswa kelas V SD. Namun, perlu dicermati bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 13,6% maknanya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar masih relatif kecil. Namun, pembahasan dalam bab ini tidak hanya menarasikan angka statistik, melainkan lebih difokuskan pada kajian teori, hasil penelitian terdahulu, dan interpretasi temuan lapangan berdasarkan indikator pemberian *reward*.

Penerimaan Siswa terhadap *Reward* Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menerima *reward* dengan baik dan merasa lebih bersemangat saat diapresiasi. Hal ini sejalan dengan teori *Law of Effect* dari Thorndike dan konsep reinforcement Skinner yang menekankan bahwa perilaku yang diberi penguatan positif cenderung diulang kembali. Penelitian terdahulu oleh (Marwati & Solihat, 2024) juga mendukung, bahwa *reward* sederhana seperti pujian atau penghargaan dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, penerimaan *reward* membantu siswa lebih antusias

mempelajari norma-norma sosial karena merasa dihargai ketika menunjukkan sikap disiplin dan taat aturan. Persepsi Siswa terhadap *Reward* Persepsi siswa terhadap *reward* cenderung positif.

Mereka menilai *reward* sebagai bentuk perhatian dan penghargaan guru. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori motivasi modern Deci & Ryan (Self-Determination Theory/SDT), bahwa motivasi ekstrinsik seperti *reward* mampu mendorong keterlibatan siswa, meskipun motivasi intrinsik tetap penting. Penelitian oleh (F. Nur, 2025) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki persepsi positif terhadap *reward* lebih konsisten dalam belajar. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, persepsi positif terhadap *reward* berkontribusi pada pemahaman norma, karena siswa terdorong untuk menunjukkan perilaku sesuai aturan demi mendapatkan apresiasi.

Efek Psikologis *Reward*

Reward juga memberi dampak psikologis, seperti meningkatnya rasa percaya diri, motivasi, dan kepuasan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman bahwa penghargaan dapat menumbuhkan semangat belajar. Penelitian relevan oleh (Alkatiri & Malapo, 2023) membuktikan bahwa *reward* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengurangi kecemasan belajar. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, efek psikologis *reward* terlihat dari siswa yang lebih berani bertanya, berpendapat, serta lebih bangga saat memahami dan mempraktikkan norma. Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi macam-

macam norma. *Reward* terbukti meningkatkan penerimaan, persepsi, dan efek psikologis siswa dalam belajar.

Temuan ini mengimplikasikan bahwa guru dapat menggunakan *reward* sebagai alat motivasi dalam proses pembelajaran yang dapat berdampak pada hasil pembelajaran. Pemberian *reward* bersifat fleksibel dan bisa digunakan pada semua metode pembelajaran dan dapat diterapkan pada berbagai strategi pembelajaran seperti metode aktif, diskusi kelompok, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemberian *reward* memiliki dampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas V SDN Jatimulya 06. Pemberian *reward* yang dilaksanakan secara tepat dan konsisten dari waktu ke waktu memicu perilaku belajar yang lebih aktif dan giat (Simamora, 2023).

Motivasi belajar yang tinggi ini selanjutnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* tidak hanya berhubungan dengan motivasi, tetapi juga secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Rivaldi & Rosyid, (2022).

Oleh karena itu, pemberian *reward* perlu dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif, namun harus dikombinasikan dengan pendekatan lain agar hasil belajar siswa dapat optimal (Oktavia & Halim, 2021). Dengan demikian, pemberian *reward* tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara akademik, tetapi juga mendukung pembentukan sikap dan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan Pancasila (Hasiba & Febrianti, 2021). Hasil penelitian ini sejalan oleh penelitian Thariq Aziz

(2023) dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV MI Al-Ihsan Pamulang”.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemberian *reward* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD MI Al-Ihsan Pamulang, artinya semakin optimal pemberian *reward* yang diberikan guru, maka semakin tinggi juga hasil belajar siswa yang dicapai. Kemudian hasil penelitian sejalan oleh Penelitian yang dilaksanakan Azkiya Khoerul Elfinida (2023) dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran PPKN SDN Tambakreja 1 Cilacap” Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemberian *reward* dan penerapan teknik ice breaking memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas IV, yang ditunjukkan dengan presentase 52,4%. Artinya, kombinasi antara pemberian *reward* dan *ice breaking* dapat mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

serta fokus dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian Azkiya memperkuat temuan bahwa strategi pemberian *reward*, apalagi jika dipadukan dengan ice breaking dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang sejalan dilakukan oleh Nur Aulia Rohma (2024) dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI MA' ARIF NU 1 Karangdadap”.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara Pemberian *Reward* dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD, yang ditunjukkan melalui presentase pengaruh sebesar 89,3%. Artinya bahwa, semakin efektif dan konsisten

pemberian *reward* yang diberikan oleh guru, maka semakin tinggi juga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Dengan demikian, hasil penelitian Rohma dapat memperkuat bukti bahwa pemberian *reward* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang sejalan dilakukan oleh (Gultom et al., 2020) dengan judul “ Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 097350 Parbutaran” Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara pemberian *reward* dengan hasil belajar siswa yang dibuktikan bahwa melalui hasil perhitungan menggunakan rumus korelasi Pearson dengan nilai r hitung sebesar 0,641. Artinya terdapat pengaruh yang positif antara pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Dengan demikian, hasil penelitian Gultom dkk mendukung temuan bahwa pemberian *reward* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang sejalan dilakukan oleh (Mulyawati, 2022) dengan judul “ Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di SDN 5 Gondangmanis” Berdasarkan hasil riset tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa kombinasi antara pemberian *reward* dan *punishment* secara simultan memberikan dampak yang berarti dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Terbukti melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 ($< 0,05$). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengaruh pemberian *reward*

dan *punishment* secara bersamaan mampu mendorong semangat belajar siswa serta meningkatkan usaha mereka dalam meraih hasil belajar yang lebih optimal. Alhasil, temuan Mulyawati memperkuat bukti bahwa strategi penggabungan antara penghargaan dan hukuman dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar, khususnya dalam pembelajaran Matematika. Berikutnya, penelitian yang sejalan (Zamani & Utami, 2023) yang berjudul “ Pengaruh *Reward* Shining Star terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Jurumudi di SDN Jurumudi 4, Kota Tangerang” Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara yang menerima pemberian *reward* dalam bentuk shining star dengan yang tidak menerima *reward*. Terbukti dari hasil analisis statistik dengan uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar $7,203 > t_{tabel} 2,101$. Artinya, pemberian *reward* dalam bentuk shining star dapat memberikan dorongan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian Zamani dan Utami mendukung temuan bahwa pemberian *reward*, khususnya dalam bentuk simbolik seperti shining star, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selanjutnya penelitian (A. A. Putri & Ain, 2023) yang berjudul “ Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas V di SDN 006 Terpadu Kubang Jaya Kabupaten Kampar” Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemberian *reward* terhadap disiplin belajar siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemberian *reward* terhadap disiplin

belajar siswa, dengan nilai *t*-hitung sebesar 3,313 lebih besar dari *t*-tabel 2,042, serta kontribusi pengaruh sebesar 26,8%. Artinya, pemberian *reward* dapat memicu siswa supaya lebih disiplin ketika mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil penelitian Putri dan Ain mendukung temuan bahwa pemberian *reward* tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan aspek sikap belajar seperti kedisiplinan siswa dikelas.

Selanjutnya penelitian (Kholisah & Pranata, 2024) yang berjudul “Pengaruh *Reward* Non Verbal terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN di SDN Cakung Barat 07 Pagi” Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* non verbal terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan oleh analisis data meliputi uji normalitas, linearitas, regresi linear sederhana, dan korelasi product moment Pearson menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa diberi pengaruh positif sekaligus signifikan oleh pemberian *reward* non verbal dengan koefisien determinasi sebesar 30,5%. Artinya, interaksi guru melalui isyarat non verbal dapat mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih suportif sekaligus memotivasi siswa supaya lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian Kholisah dan Pranata memberikan bukti bahwa strategi *reward* tidak selalu berbentuk materi, tetapi juga dapat berupa penghargaan simbolik yang berdampak pada psikologis siswa. Selanjutnya penelitian (Andriana & Rokmanah, 2023) yang berjudul “Pengaruh *Reward* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di kelas 1 SDN Cinanggung” Penelitian ini menyimpulkan dampak pemberian

reward terhadap motivasi belajar siswa kelas 1 di SDN Cinanggung. Pendekatan yang digunakan adalah metode observasi dengan rancangan penelitian yang terstruktur. Dalam penelitian ini, *reward* berperan sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Alat ukur yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas, serta diaplikasikan langsung di lingkungan pembelajaran untuk mengumpulkan data. Artinya, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan *reward* yang dilakukan secara tepat dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, memperkuat sikap positif, serta mendorong kemandirian dan prestasi akademik mereka. Temuan ini memperlihatkan bahwa strategi *reward* yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakter siswa mampu menjadi metode yang efektif dalam membangun suasana belajar yang mendukung dan bermakna.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan kontekstual di jenjang sekolah dasar. Selanjutnya penelitian oleh (Pasaribu et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh SPIN *Reward* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDS HKBP Pardamean Medan” Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *reward* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai *t*-hitung sebesar -51,5642 lebih besar dari *t*-tabel -1,7207 serta adanya peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa dari 60,54 saat pembelajaran konvensional menjadi 74 setelah penerapan metode SPIN *reward*. Artinya, penerapan metode *reward* secara tepat bisa menumbuhkan

partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian Pasaribu dkk mendukung temuan bahwa strategi pemberian *reward* tidak hanya berperan dalam peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Mengacu pada hasil analisis data, kajian mengenai “pengaruh pemberian *reward* pada hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatimulya 06” menghasilkan simpulan bahwa strategi pemberian *reward* memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar. Uji parsial (uji-t) menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,029 < 0,05$. Hal ini menunjukkan, bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diartikan adanya pengaruh yang signifikan antara Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Jatimulya 06.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Khaerudin, H. (2019). Pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SMP Yasidik Parakansalak. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1).
- Kholisah, M., & Pranata, K. (2024). Pengaruh Pemberian *Reward* Non Verbal

Artikel in Press :

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.

- Amirudin, A., Nurlaeli, A., & Muzaki, I. A. (2020). Pengaruh Metode *Reward* and *Punishment* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di Sdit Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 140–149.

- 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.

- Arini, D. A., Gianistika, C., & Rahmat, R. (2019). Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Rengasdengklok Selatan II). *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 25–37.

- 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), 781–790.

- Febriana, R. (2021). Evaluasi pembelajaran. Bumi Aksara.

- Fransisca, A., & Wijoyo, H. (2020). Implementasi Metta Sutta terhadap Metode Pembelajaran di Kelas Virya Sekolah Minggu Sariputta Buddies. *Jurnal Ilmu Agama*

- Dan Pendidikan Agama Buddha, 2(1), 1–12. Gultom, E., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 097350 Parbutaran. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(4), 33–41.
- Hasiba, C., & Febrianti, N. (2021). Peran Guru Kelas Dalam Penanaman Nilai Karakter Toleransi Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 05 Pagi.. *Jurnal Dinamika Sekolah Dasar*. https://Digilib.Esaunggul.Ac.Id/Publi c/UEU-Journal20771-11_1691.Pdf.
- Hidayat, H., Putri, D. W., Wahyuni, T., & Safitri, A. (2025). BELAJAR BUKAN SEKEDAR DUDUK DI BANGKU: MENELISIK HAKIKAT, FAKTOR, DAN TEORI BEHAVIORISTIK DALAM PEMBELAJARAN EFEKTIF. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 300–307. 65 Universitas Esa Unggul.
- Hutapea, R. H., & PAK, S. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.
- In, A. W. K., & Asyik, N. F. (2019). Pengaruh kompetensi dan independensi terhadap kualitas audit dengan etika auditor sebagai variabel pemoderasi. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 8(8).
- Isini, S., Mahmud, M., Ardiansyah, A.,
- Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Bulawa Kecamatanbulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 3(1), 123–132.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Kanifah, A., Susanto, H., & Saputra, A. D. (2020). Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Darul Istiqomah Ngumpul Balong ponorogo. *TARBAWI: Journal on Islamic Education*, 1(1), 1–12.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022a). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507 3514. 66 Universitas Esa Unggul
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022b). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507
- Makbul, M., Saputri, D., & Ahmad, L. O. I. (2022). Pengembangan Evaluasi Formatif dan Sumatif. *Hawari: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 3(1).
- Marliza, L., Boerhan, A., & Wati, S. (2023). Penerapan *Reward* Dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Hasil Belajar Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 27–38.
- Marwati, S., & Solihat, A. N. (2024). Pengaruh *Reward* Dan

- Punishment Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik:(Survey Pada Peserta Didik Kelas XII IPS dan XII IPA SMA Negeri 1 Karangnunggal Tahun Ajaran 2023/2024). JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH, 2(1), 178–188.
- Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian *Reward* and *Punishment* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(5), 8441–8449.
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan metode suksesif interval pada analsis regresi linier berganda. Jambura Journal of Mathematics, 1(1), 43–53.
- Nur, F. (2025). Analisis Strategi Pemberian *Reward* dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Semarang. Jurnal Guru Sekolah Dasar, 1(5), 1–10.
- Aliansah, I., Jamaludin, U., & Bahrudin, F. A. (2025). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jurnal Jendela Pendidikan, 5(01), 8–17.
- Alkatiri, R., & Malapo, T. (2023). Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Anak RA Al-Muhajirin Kota Bitung. Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE), 3(2), 15–28.

Jurnal :

- Manurung, A. S., & Halim, A. (2020). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Kenari 07 Pagi Jakarta. Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 51–57.
- Ramadhani, L. P., & Rosyid, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR DENGAN METODE PEMBELAJARAN RANKING 1 PADA KELAS V SDN DURI KEPA 11. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 2658–2670.