

## Pengaruh Strategi *Reward* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Materi Ekosistem Siswa Sekolah Dasar

Dini Triwulandari\*, Laili Rahmi

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

\*dinitriwulandari@student.uir.ac.id

### Abstract

*This study was motivated by the low learning motivation of fifth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, particularly on ecosystem material, which was reflected in their limited interest, attention, persistence, and participation during lessons. This study aimed to examine the effect of a reward-giving strategy on students' learning motivation in IPAS ecosystem material at SD Negeri 160 Pekanbaru. A quantitative approach was applied using a pre-experimental one-group pretest-posttest design involving 29 fifth-grade students selected through saturated sampling. Data were collected through a learning-motivation questionnaire on a four-point Likert scale, supported by observation and teacher interviews. The results showed that the average motivation score increased from 42.34 in the pretest to 57.76 in the posttest, and the paired sample t-test indicated a significant difference between the scores before and after the treatment ( $p < 0.001$ ). Because the design did not include a control group, this finding is interpreted as a significant improvement in students' motivation following the reward treatment rather than as strong causal evidence. These findings suggest that reward can serve as a promising pedagogical strategy for strengthening elementary students' learning motivation.*

**Keywords:** *Reward Strategy; Learning Motivation; Ipas; Ecosystem; Elementary School*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi ekosistem, yang tampak dari kurangnya minat, perhatian, ketekunan, serta partisipasi siswa selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPAS materi ekosistem siswa kelas V di SD Negeri 160 Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest* yang melibatkan 29 siswa kelas V yang dipilih melalui teknik *sampling* jenuh. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berskala *Likert* empat pilihan yang didukung oleh observasi dan wawancara guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 42,34 pada *pretest* menjadi 57,76 pada *posttest*, dan uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan ( $p < 0,001$ ). Karena desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil ini dimaknai sebagai peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah perlakuan *reward*, bukan sebagai bukti kausal yang kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa *reward* dapat menjadi strategi pedagogis yang menjanjikan untuk memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Strategi Reward; Motivasi Belajar; IPAS; Ekosistem; Sekolah Dasar*

## Pendahuluan

Keberhasilan proses pendidikan di sekolah tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, melainkan juga oleh seberapa kuat dorongan belajar yang dimiliki oleh siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang menentukan tinggi rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki motivasi tinggi umumnya lebih tekun, percaya diri, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, sedangkan siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif serta mudah kehilangan perhatian terhadap materi yang dipelajari (Wibawa, Rati, Werang & Deng, 2024).

Rendahnya motivasi belajar berisiko menurunkan keterlibatan siswa sehingga capaian belajar menjadi kurang optimal (Andriana, Rokmanah & Nurhazizah, 2023; Hidayatullah, 2021). Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, motivasi belajar menempati posisi yang sangat penting. IPAS memadukan kajian alam dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran yang menuntut siswa memahami keterkaitan antarkonsep, bukan sekadar menghafal. Karakteristik tersebut membuat keberhasilan pembelajaran IPAS sangat bergantung pada keaktifan dan ketertarikan siswa selama proses belajar (Darmawan & Firdausa, 2024).

Salah satu materi IPAS yang dipandang cukup kompleks bagi siswa kelas V adalah ekosistem, karena materi ini membahas hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya, komponen biotik dan abiotik, rantai makanan, serta keseimbangan alam yang saling berkaitan satu sama lain. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih sering didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas secara berulang sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 160 Pekanbaru memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa pada materi ekosistem belum sesuai harapan. Hanya sebagian kecil siswa yang terlihat aktif bertanya dan menjawab, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung diam, mengobrol di luar topik, melamun, atau menyibukkan diri dengan hal lain ketika guru menjelaskan. Sebagian siswa juga enggan mencatat, lambat menyelesaikan tugas, serta kurang antusias ketika diajak berdiskusi mengenai komponen biotik dan abiotik maupun rantai makanan.

Pembelajaran yang berlangsung cenderung satu arah tersebut membuat suasana kelas kurang hidup dan tingkat partisipasi siswa rendah. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif, sementara sebagian besar lainnya masih cenderung pasif dan kurang berpartisipasi, khususnya pada materi yang dipandang padat seperti ekosistem. Salah satu strategi yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi persoalan tersebut adalah pemberian *reward* sebagai bentuk penguatan positif. *Reward* dipahami sebagai penghargaan yang diberikan guru atas usaha, perilaku positif, maupun hasil belajar siswa sehingga siswa merasa dihargai dan terdorong mempertahankan perilaku baiknya (Suoth, Mutji & Manutede, 2022). Bentuk *reward* dapat berupa penghargaan verbal seperti pujian, penghargaan nonverbal seperti tepuk tangan dan acungan jempol, maupun penghargaan simbolik atau material seperti bintang, stiker, dan hadiah sederhana yang bersifat edukatif (Magdalena, Rahmawati, Rizkyah & Asriyah, 2020).

Sebagai bentuk motivasi ekstrinsik, *reward* berperan merangsang keterlibatan siswa sekaligus menumbuhkan kesadaran belajar dari dalam diri apabila diberikan secara tepat dan proporsional (Bardach & Murayama, 2025). Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, antara lain pada pembelajaran umum (Hidayah, Hodsay & Pratama, 2025; Nadhifa, Yulianti & Tulaila, 2024; Sudirman, Kasmawati & Jauhar (2023) mata pelajaran

Bahasa Indonesia Masruroh, Ghufron, Kasiyun & Hartatik (2025); Subakti, Hady Prasetya & Prasetya (2020) serta pembelajaran berbasis permainan digital dan kegiatan berbicara (Rahayu, Amaliyah & Hidayani, 2024; Duisenova & Zhorabekova, 2024). Hasil-hasil tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa *reward* mampu membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat.

Meskipun demikian, sebagian besar kajian masih berfokus pada mata pelajaran lain atau bersifat tinjauan literatur, sedangkan penelitian eksperimental yang secara khusus menguji pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar IPAS pada materi ekosistem di jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas (Barus, 2025). Selain itu, sebagian besar kajian terdahulu dilakukan pada jenjang kelas rendah atau mata pelajaran lain, banyak yang menggunakan rancangan deskriptif maupun tinjauan literatur, serta jarang menelaah peningkatan motivasi secara terperinci pada tiap indikatornya. Penelitian ini berbeda karena memfokuskan kajian pada siswa kelas V, secara khusus pada materi ekosistem dalam pembelajaran IPAS, menggunakan rancangan eksperimen *one-group pretest-posttest*, serta mengukur perubahan motivasi belajar melalui lima indikator, yaitu minat belajar, perhatian dan fokus, ketekunan, keaktifan, dan orientasi berprestasi. Kondisi inilah yang menjadi celah sekaligus letak kebaruan penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh strategi pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPAS materi ekosistem siswa kelas V di SD Negeri 160 Pekanbaru. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekosistem. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi kajian strategi pembelajaran di sekolah dasar sekaligus menjadi acuan praktis bagi guru dalam memperkuat motivasi belajar siswa.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design* model *one-group pretest-posttest design*, yaitu satu kelompok yang diberi pengukuran awal (*pretest*), kemudian perlakuan, lalu pengukuran akhir (*posttest*) tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 160 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V, sedangkan sampel ditetapkan melalui teknik *sampling* jenuh, yakni siswa kelas VA yang berjumlah 29 orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pemberian *reward*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar IPAS materi ekosistem. Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran ekosistem yang disertai pemberian *reward* berupa pujian verbal, penguatan nonverbal, simbol penghargaan, poin, serta hadiah sederhana yang bersifat edukatif. Instrumen utama berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar, perhatian dan fokus, ketekunan, keaktifan, serta orientasi berprestasi dengan menggunakan skala *Likert* empat pilihan jawaban, dilengkapi lembar observasi dan pedoman wawancara guru sebagai data pendukung. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diujicobakan dan dianalisis validitasnya menggunakan korelasi *product moment Pearson* serta reliabilitasnya menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Data dianalisis dengan bantuan program SPSS melalui uji prasyarat normalitas *Shapiro-Wilk* dan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5%. Prosedur perlakuan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pemberian *pretest*, pelaksanaan perlakuan, dan pemberian *posttest*. Pada tahap awal, seluruh siswa mengisi angket motivasi belajar sebagai *pretest* untuk mengukur kondisi awal sebelum perlakuan. Perlakuan kemudian diberikan sebanyak empat kali pertemuan (di luar *pretest* dan *posttest*), masing-masing berdurasi sekitar 2 × 35 menit, dengan membahas submateri ekosistem secara bertahap, yakni komponen

biotik dan abiotik, rantai dan jaring-jaring makanan, hubungan timbal balik antarmakhluk hidup, serta keseimbangan ekosistem. Pada setiap pertemuan, guru menerapkan strategi pemberian *reward* melalui tahapan yang konsisten, yaitu menyampaikan tujuan dan aturan pemberian *reward* di awal pembelajaran, mengamati keterlibatan siswa selama kegiatan, kemudian memberikan *reward* secara langsung setelah perilaku belajar yang diharapkan muncul. Jenis *reward* disesuaikan dengan bentuk kegiatan, yaitu pujian verbal (misalnya “bagus” atau “tepat sekali”) bagi siswa yang berani bertanya atau menjawab; penguatan nonverbal seperti tepuk tangan dan acungan jempol bagi siswa yang menunjukkan usaha; simbol penghargaan berupa bintang atau stiker untuk tugas yang diselesaikan dengan baik; poin yang diakumulasikan untuk keaktifan dalam diskusi kelompok; serta hadiah sederhana yang bersifat edukatif bagi siswa atau kelompok dengan perolehan poin tertinggi pada akhir rangkaian pertemuan. Kriteria siswa memperoleh *reward* ditetapkan secara jelas, yakni keaktifan bertanya dan menjawab, ketepatan mengerjakan tugas, kesungguhan mengikuti kegiatan, serta kerja sama dalam kelompok, sehingga pemberian *reward* berlangsung adil dan terukur. Setelah seluruh pertemuan selesai, siswa kembali mengisi angket yang sama sebagai *posttest* untuk mengukur motivasi belajar setelah perlakuan.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk mengukur motivasi belajar, angket terlebih dahulu diujicobakan kepada 29 responden. Pengujian validitas dilakukan dengan teknik korelasi *product moment Pearson*, kemudian nilai  $r_{\text{hitung}}$  setiap butir dibandingkan dengan  $r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ( $df = n - 2 = 27$ ), yaitu sebesar 0,367. Butir dinyatakan valid apabila  $r_{\text{hitung}}$  lebih besar daripada  $r_{\text{tabel}}$ . Hasil pengujian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Butir	$r_{\text{hitung}}$	$r_{\text{tabel}}$ (5%)	Keterangan
1	0,788	0,367	Valid
2	0,593	0,367	Valid
3	0,471	0,367	Valid
4	0,373	0,367	Valid
5	0,248	0,367	Tidak Valid
6	0,579	0,367	Valid
7	0,519	0,367	Valid
8	0,780	0,367	Valid
9	0,469	0,367	Valid
10	0,496	0,367	Valid
11	0,624	0,367	Valid
12	0,442	0,367	Valid
13	0,664	0,367	Valid
14	0,592	0,367	Valid
15	0,474	0,367	Valid
16	0,378	0,367	Valid
17	0,630	0,367	Valid
18	0,596	0,367	Valid
19	0,404	0,367	Valid
20	0,624	0,367	Valid

Sumber: Hasil olah data SPSS, (2026)

Berdasarkan tabel 1, dari 20 butir pernyataan terdapat 19 butir yang dinyatakan valid karena memiliki  $r_{\text{hitung}}$  lebih besar dari 0,367, sedangkan satu butir, yaitu butir nomor 5, dinyatakan tidak valid karena nilai  $r_{\text{hitung}}$ -nya hanya 0,248 atau lebih kecil dari  $r_{\text{tabel}}$ . Butir yang tidak valid tersebut dikeluarkan, sehingga 19 butir pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen akhir untuk mengukur motivasi belajar siswa. Selanjutnya, instrumen diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebagaimana disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Butir	Tingkat Reliabilitas
0,875	19	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026

Hasil uji reliabilitas memperoleh koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,875 yang dihitung berdasarkan 19 butir pernyataan yang valid setelah butir tidak valid dikeluarkan. Penafsiran tingkat reliabilitas didasarkan pada kriteria koefisien reliabilitas, yaitu 0,00-0,20 (sangat rendah), 0,21-0,40 (rendah), 0,41-0,60 (sedang), 0,61-0,80 (tinggi), dan 0,81-1,00 (sangat tinggi). Karena nilai tersebut melampaui batas minimal reliabilitas 0,60 dan berada pada rentang 0,81-1,00, instrumen angket motivasi belajar dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat tinggi (Abdillah, 2023). Dengan demikian, instrumen layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa secara konsisten.

## 2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar diperoleh melalui *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah penerapan strategi pemberian *reward*. Ringkasan statistik deskriptif kedua data disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Data	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest</i>	29	42,34	5,960	1,107
<i>Posttest</i>	29	57,76	5,865	1,089

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar pada *pretest* sebesar 42,34 dan meningkat menjadi 57,76 pada *posttest*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 15,41 poin atau sekitar 36% dari rata-rata *pretest*, yang diperoleh dari perhitungan  $15,41 \div 42,34 \times 100\% = 36,4\%$ , setelah siswa memperoleh perlakuan berupa pemberian *reward*. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perubahan motivasi belajar yang cukup besar pada arah yang positif setelah strategi *reward* diterapkan dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem. Mengacu pada rentang skor ideal instrumen, yaitu 19 hingga 76 (19 butir dengan skala empat pilihan jawaban), rata-rata skor *pretest* sebesar 42,34 tergolong kategori sedang, sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 57,76 tergolong kategori tinggi, sehingga tampak adanya pergeseran kategori motivasi belajar dari sedang menjadi tinggi setelah perlakuan. Secara lebih rinci, rentang skor motivasi belajar pada *pretest* bergerak dari nilai minimum 33 sampai maksimum 56, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi minimum 47 sampai maksimum 70. Apabila ditinjau berdasarkan indikatornya, peningkatan rata-rata skor dalam skala 1-4 terjadi pada kelima indikator motivasi belajar yang diukur, sebagaimana disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Peningkatan Rata-Rata Skor Tiap Indikator Motivasi Belajar (Skala 1-4)

Indikator	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Peningkatan
Minat belajar	2,23	3,04	0,81
Perhatian dan fokus	2,22	3,03	0,81

Ketekunan	2,26	3,05	0,79
Keaktifan	2,12	2,98	0,86
Orientasi berprestasi	2,24	3,05	0,81

Catatan: Pengelompokan butir pada tiap indikator mengikuti kisi-kisi angket, dan butir nomor 5 yang tidak valid tidak diikutsertakan dalam perhitungan.

Tabel 4 memperlihatkan bahwa seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan yang relatif merata setelah perlakuan. Kenaikan tertinggi terjadi pada indikator keaktifan, sedangkan kenaikan terendah pada indikator ketekunan, meskipun selisih antarindikator tergolong kecil. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pemberian *reward* berdampak menyeluruh terhadap berbagai aspek motivasi belajar siswa, tidak hanya pada satu indikator tertentu.

### 3. Hasil Uji Normalitas

Uji prasyarat normalitas dilakukan untuk menentukan teknik analisis yang sesuai. Mengingat jumlah sampel kurang dari 50, pengujian menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Data	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,944	29	0,131
<i>Posttest</i>	0,959	29	0,319

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 5, nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,131 dan *posttest* sebesar 0,319. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Karena asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik, yaitu. Selain itu, karena uji *paired sample t-test* pada dasarnya bekerja pada selisih skor *pretest* dan *posttest*, asumsi normalitas yang utama sebenarnya terletak pada distribusi selisih kedua skor tersebut. Distribusi data *pretest* maupun *posttest* yang sama-sama normal dalam penelitian ini memperkuat terpenuhinya asumsi tersebut, sehingga penggunaan analisis parametrik untuk menguji perbedaan rata-rata motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

### 4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan *paired sample t-test* untuk membandingkan rata-rata skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pengujian disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Pasangan	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i>	-15,414	-19,985	28	p < 0,001

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Tabel 6 menunjukkan bahwa selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar -15,414 dengan nilai t sebesar -19,985 pada derajat kebebasan 28. Tanda negatif pada selisih rata-rata dan nilai t tersebut muncul karena penghitungan menggunakan urutan *pretest* dikurangi *posttest*, sehingga skor *posttest* yang lebih tinggi menghasilkan selisih bernilai negatif; tanda tersebut hanya menunjukkan arah peningkatan skor setelah perlakuan dan tidak mengubah makna pengujian. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah p < 0,001 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

Hasil korelasi antarpasangan data sebesar 0,753 yang diperoleh dari keluaran *Paired Samples Correlations* pada SPSS menunjukkan hubungan yang kuat dan searah antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk mengetahui besarnya efek perlakuan, dihitung pula ukuran efek *Cohen's d* dengan rumus  $d = t/\sqrt{n}$ , yaitu  $19,985/\sqrt{29} \approx 3,71$ . Nilai tersebut tergolong kategori efek yang sangat besar (jauh di atas 0,80), sehingga peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kebermaknaan praktis yang tinggi.

Dengan demikian, secara statistik terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan strategi pemberian *reward* pada motivasi belajar IPAS materi ekosistem siswa kelas V SD Negeri 160 Pekanbaru. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan strategi pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi ekosistem. Peningkatan rata-rata skor motivasi dari 42,34 menjadi 57,76 menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik, fokus, tekun, dan aktif setelah memperoleh penghargaan dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa *reward* merupakan bentuk penguatan positif yang membuat siswa merasa dihargai sehingga terdorong untuk mempertahankan perilaku belajar yang baik (Suoth et al., 2022). Perasaan dihargai tersebut menumbuhkan rasa percaya diri sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Secara teoretis, hasil ini memperkuat gagasan bahwa *reward* berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik yang efektif untuk merangsang keterlibatan akademik siswa, terlebih apabila diberikan secara tepat dan tidak berlebihan (Bardach & Murayama, 2025).

Dalam pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep secara menyeluruh, penguatan semacam ini membantu siswa tetap bersemangat menghadapi materi yang dianggap kompleks seperti ekosistem (Darmawan & Firdausa, 2024). Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih menyenangkan ketika usaha siswa memperoleh apresiasi, sehingga perhatian dan ketekunan mereka pun ikut meningkat (Wibawa et al., 2024). Temuan penelitian ini konsisten dengan sejumlah hasil penelitian terdahulu.

Hidayah et al., (2025); serta Sudirman et al., (2023) menemukan bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, sementara Salmah & Diniyah (2023); dan Utamy, Putra & Yadi (2025) melaporkan hal serupa pada siswa kelas V. Pengaruh positif *reward* juga ditemukan dalam konteks pembelajaran berbasis permainan digital Duisenova & Zhorabekova (2024) maupun pada kegiatan berbicara di kelas bahasa (Rahayu et al., 2024). Konsistensi temuan tersebut menunjukkan bahwa *reward* merupakan strategi yang relatif stabil dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran, termasuk pada materi ekosistem yang menjadi fokus penelitian ini (Barus, 2025).

Peningkatan motivasi tersebut tampak pada seluruh indikator yang diukur, yaitu minat belajar, perhatian dan fokus, ketekunan, keaktifan, serta orientasi berprestasi (Fauziah et al., 2025; Silangen, Mamentu & Dolonseda, 2025). Siswa terlihat lebih berani bertanya dan menjawab, lebih sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa *reward* tidak hanya berfungsi sebagai pendorong dari luar, tetapi juga dapat menumbuhkan kesadaran belajar dari dalam diri siswa apabila diberikan secara adil, konsisten, dan bersifat mendidik (Magdalena et al., 2020). Dengan demikian, hasil penelitian ini menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar yang ditemukan pada observasi awal.

Apabila ditinjau lebih mendalam, peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui mekanisme kerja masing-masing bentuk *reward*. Pujian verbal

menumbuhkan rasa dihargai sehingga siswa lebih percaya diri untuk terlibat dalam pembelajaran; penghargaan simbolik seperti bintang dan stiker mendorong orientasi berprestasi karena siswa berusaha memperoleh tanda penghargaan; poin yang diakumulasikan memicu keterlibatan aktif dan kompetisi sehat dalam diskusi kelompok; sedangkan hadiah sederhana meningkatkan antusiasme dan semangat siswa selama kegiatan belajar. Kombinasi keempat bentuk tersebut bekerja secara saling melengkapi dalam menggerakkan kelima indikator motivasi yang diukur. Meskipun demikian, hasil ini tidak dapat dimaknai bahwa *reward* selalu efektif pada setiap konteks pembelajaran, sebab efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh bentuk, frekuensi, keadilan, serta cara guru memberikannya. Pemberian *reward* yang berlebihan justru berisiko menumbuhkan ketergantungan pada penghargaan eksternal, sehingga *reward* perlu diberikan secara proporsional dan bertahap agar motivasi yang terbentuk dapat berkembang menjadi dorongan belajar dari dalam diri siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan motivasi belajar yang teramati belum dapat dipastikan sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan dan masih terbuka kemungkinan adanya pengaruh variabel luar, seperti efek pembiasaan terhadap instrumen maupun faktor pembelajaran lain di kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok pembanding, memperluas cakupan sampel, serta mengkaji pengaruh *reward* terhadap variabel lain seperti hasil belajar kognitif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS materi ekosistem siswa kelas V SD Negeri 160 Pekanbaru secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 42,34 pada *pretest* menjadi 57,76 pada *posttest*, serta hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai  $p < 0,001$  sehingga hipotesis alternatif diterima. Pemberian *reward* dalam bentuk pujian, penguatan nonverbal, simbol penghargaan, poin, dan hadiah sederhana terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, ketekunan, keaktifan, serta orientasi berprestasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, strategi pemberian *reward* dapat dijadikan salah satu alternatif yang efektif bagi guru dalam memperkuat motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta memperluas variabel dan subjek penelitian agar pengaruh pemberian *reward* dapat dikaji secara lebih mendalam dan menyeluruh.

## Daftar Pustaka

- Abdillah, M. N. (2023). Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pelajaran Matematika. *Edukatika dan Didatika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 16-21.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah, N. (2023). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas 1 SDN Cinanggung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2456-2472.
- Bardach, L., & Murayama, K. (2025). The Role Of Rewards In Motivation-Beyond Dichotomies. *Learning and Instruction*, 96, 102056.
- Barus, E. L. D. (2025). Pengaruh Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.P 2024/2025. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)*, 4(1), 3081-3089.

- Darmawan, P., & Firdausa, R. A. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 26-35.
- Duisenova, M. M., & Zhorabekova, A. N. (2024). Effects Of Rewards On Motivation And Student Achievement In Digital Game-Based Learning In Teaching English As A Foreign Language For Primary School Pupils In Kazakhstan. *Arab World English Journal*, 15(3), 125-141.
- Fauziah, P., Nurmala, M. D., & Wibowo, B. Y. (2025). Penerapan Teknik Assertive Training Melalui Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 389-401.
- Hidayah, A., Hodsay, Z., & Pratama, A. (2025). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar 96 Palembang. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 155-162.
- Hidayatullah, A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Manajemen Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1451-1459.
- Magdalena, I., Rahmawati, D. D., Rizkyah, K., & Asriyah, R. (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang. *EDISI*, 2(1), 114-122.
- Masruroh, M. K., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Hartatik, S. (2025). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Abror Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3558-3565.
- Nadhifa, I., Yulianti, F., & Tulaila, F. (2024). The Effectiveness Of Giving Rewards In Increasing Students' Learning Motivation. *In Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(4), 92-98.
- Rahayu, A., Amaliyah, N., & Hidayani, S. (2024). Exploring The Impact Of Rewards And Punishments On Student Motivation In Speaking classes. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 4(2), 64-69.
- Salmah, S., & Diniyah, D. (2023). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah. *Al Washliyah: Jurnal Penelitian Sosial dan Humaniora*, 1(2), 78-84.
- Silangen, P. V. A., Mamentu, M. D., & Dolonseda, H. P. (2025). Pengaruh Kesiapan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 6(2), 137-146.
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Sudirman, S., Kasmawati, K., & Jauhar, S. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 16-25.
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Manutede, Y. Z. (2022). Dampak Pemberian Reward Dan Reinforcement Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 579-586.
- Utamy, D. C., Putra, M. J., & Yadi, F. (2025). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Negeri 25 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 360-371.
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J. B. (2024). Increasing Science Learning Motivation In Elementary Schools: Innovation With Interactive Learning Videos Based On Problem Based Learning. *JPII: Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3), 504-513.