

Pengaruh Pemberian *Reward Non Verbal* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar

Mazwa Kholisah¹, Khavisa Pranata²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

¹mazwaa.kholisaah@gmail.com

Abstrak

Salah satu kendala utama dalam dunia pendidikan adalah rendahnya motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika. Penyebab utama dari fenomena ini adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi yang diberikan oleh guru. Serta persepsi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Kurangnya variasi metode pembelajaran dapat menyebabkan kebosanan siswa dan menurunnya motivasi belajar. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh pemberian reward non verbal terhadap siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDN Cakung Barat 07 Pagi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pendekatan survei. Populasi pada penelitian ini siswa kelas V SDN Cakung Barat 07 Pagi yang berjumlah 64 siswa. Sebanyak 32 siswa dipilih sebagai sampel dengan metode *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket, serta dokumentasi. Teknik analisis data yaitu uji normalitas menggunakan rumus one-sample kolmogorov smirnov, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji hipotesis menggunakan korelasi product moment pearson. Data berdistribusi normal ditemukan hasil nilai signifikan $0,200 < 0,05$, uji linearitas ditemukan hasil nilai signifikansi $0,286 > 0,05$ berarti terdapat hubungan yang linear pemberian reward non verbal dengan motivasi belajar siswa. Persamaan regresi linear sederhana diketahui $Y = 8,201 + 0,755X$. Uji hipotesis ditemukan nilai $0,001 < 0,05$ serta $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,552 > 0,349$) berarti H_0 ditolak H_a diterima. Nilai koefisien determinasi (R Square) ditemukan sebesar 0,305 pemberian reward non verbal (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 30,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Dalam penelitian ini reward non verbal mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap semangat siswa dalam belajar matematika. Dari hasil tersebut dapat diputuskan bahwa pemberian reward non verbal kepada siswa merupakan hal yang penting dan tidak boleh disepelekan karena merupakan salah satu faktor pendorong motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Motivasi belajar, Reward, Non verbal

Pendahuluan

Kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, tanpa Pendidikan manusia akan memiliki pengetahuan yang terbatas tentang berbagai aspek kehidupan atau tidak akan mampu mencapai potensi maksimalnya. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana guna mencapai proses pembelajaran sehingga individu dapat memiliki pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan moral yang dibutuhkan bagi diri mereka sendiri. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian manusia. Pendidikan juga berperan penting dalam membangun fondasi masyarakat yang beradab dan berkelanjutan.

Melalui pendidikan, manusia belajar berkontribusi secara efektif dalam kehidupan sosial dan ekonomi, memahami tanggung jawab mereka sebagai warga negara, dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan. Proses pendidikan yang berkualitas memungkinkan seseorang mengembangkan keterampilan kritis dan analitis, yang pada akhirnya membantu mereka dalam pengambilan keputusan yang bijak (Rahman et al., 2021).

Motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang menggerakkan siswa untuk belajar. Karena hal tersebut bukanlah faktor intelektual, melainkan psikologis. Individu dengan motivasi belajar tinggi cenderung berhasil, sementara mereka dengan motivasi rendah mungkin gagal dalam upaya belajar mereka (Arianti et al., 2021). Menurut Hamzah b uno dalam (Nuryasana & Desiningrum, 2020) motivasi belajar dapat diartikan sebagai dukungan internal dan eksternal terhadap perilaku belajar siswa dan biasanya mencakup beberapa indikator atau unsur pendukung, yaitu aspirasi masa depan, *reward* terhadap pembelajaran, dan situasi belajar yang mendukung untuk belajar.

Dalam dunia pendidikan, guru menduduki fungsi yang sangat penting meliputi tanggung jawab sebagai pendidik, pengelola maupun berbagai peran lain yang mereka jalankan (Idzhar, 2020). Guru tidak semata-mata bertindak sebagai pengajar, namun juga berperan sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kelas dalam kegiatan pembelajaran yang diarahkan sehingga mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan (Sanjani, 2020).

Guru merupakan seorang pendidik yang berkedudukan penting pada dunia pendidikan sebab guru adalah orang tua akademis bagi siswa di sekolah. Guru secara pribadi bertanggung jawab untuk menetapkan kebijakan yang meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Sibulo et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa guru mempunyai tanggung jawab untuk mencerdaskan seluruh aspek kehidupan berbangsa dengan cara memaksimalkan berbagai potensi peserta didik di dalam dunia pendidikan.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting di sekolah. Proses pembelajaran matematika bukanlah sesuatu yang dapat diselesaikan hanya sekali saja, melainkan memerlukan pengulangan yang terus menerus Hal ini disebabkan sifat matematika yang melibatkan angka dan rumus (Heryanto et al., 2022). Selain itu, materi matematika memiliki sifat saling berhubungan antara konsep-konsep yang diajarkan (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022). Namun matematika sering dianggap sulit, menakutkan, dan membosankan oleh sebagian siswa. Persepsi negatif ini kemudian memengaruhi motivasi mereka untuk belajar matematika (Rahayu et al., 2021.) Siswa juga sering mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan rumus matematika untuk memecahkan masalah. Akibatnya, mereka cenderung menghindari dan merasa takut terhadap pembelajaran matematika. Faktor utama yang mendukung efektivitas pembelajaran matematika di dalam kelas adalah kualitas pembelajaran yang berlangsung di dalamnya.

Metode pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi belajar kepada siswa dengan cara yang menyenangkan agar mudah dipahami. Hal ini dapat diartikan sebagai cara guru berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa selama proses belajar mengajar (Sunarti et al., 2021). Oleh sebab itu, perbagi guru untuk mencari metode pembelajaran yang membuat matematika menyenangkan agar proses belajar mengajar menyenangkan dan siswa termotivasi untuk membangun pengetahuan (Mulyadinata et al., 2023).

Metode pembelajaran yang dapat digunakan guru guna mendorong siswa dalam matematika adalah dengan memberikan *reward*. Menurut Hamzah b uno dalam (Sazidah et al., 2023). *Reward* merupakan penghargaan alat yang membantu mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas mereka dan mencapai tujuan dengan hasil yang maksimal, sehingga mereka merasa bahwa usaha dan kerja keras mereka dihargai. *Reward* juga dapat diberikan

dalam bentuk *reward non verbal*, seperti senyuman, tepuk tangan, acungan jempol, catatan tertulis, serta benda seperti alat tulis atau stiker bergambar dan papan prestasi (Suoth et al., 2022). Mempertahankan situasi belajar yang nyaman bagi siswa dalam belajar bukanlah hal yang mudah namun motivasi yang besar juga harus dibangkitkan ketika belajar. Metode yang dapat dipakai guru guna mendorong siswa agar semangat belajar yakni melalui memberikan *reward non verbal* (Subakti et al., 2020). *Reward non verbal* dapat diterima ketika peserta didik mencapai hasil yang baik dan diterima pada akhir perilaku sesuai kesepakatan yang telah ditentukan antara guru dan peserta didik.

Reward non verbal dapat dijadikan sebagai alat atau metode untuk menggiatkan peserta didik agar melakukan sesuatu dengan efektif dan maksimal (Lestari & Muslihat, 2023). Ketika seorang siswa berhasil menyelesaikan tugasnya, penting bagi mereka untuk diberi penghargaan atau reward atas pencapaian tersebut. Penghargaan ini memberikan kebahagiaan dan mendorong motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, metode pemberian *reward non verbal* menjadi faktor penting dalam memotivasi aktivitas belajar siswa (Maulida et al., 2020).

Berdasarkan hasil *pra survey* peneliti dengan wali kelas VA bapak Rahmat Riwaldi S.Pd guru sudah memberikan *reward* dalam bentuk *verbal dan non verbal* seperti tepuk tangan, acungan jempol, sertifikat penghargaan dan lain sebagainya. Akan tetapi masih terdapat siswa yang tidak tertarik dalam pembelajaran matematika. Beberapa siswa terlihat tidak antusias ketika sedang mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan hal itu, dengan guru memberikan *reward* dalam bentuk *non verbal* tidak hanya dalam bentuk *verbal* saja diharapkan motivasi belajar siswa meningkat dan semangat belajar matematika dapat tumbuh. Dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mencari tahu pengaruh pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SDN Cakung Barat 07 Pagi.

Beberapa penelitian terdahulu tentang pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar telah dilakukan. (Aljena et al., 2020) menemukan bahwa pemberian reward memiliki pengaruh yang signifikan akan motivasi belajar siswa presentase sebesar 31% selebihnya di pengaruhi oleh faktor lain. Penelitian yang dilaksanakan (Maulida et al., 2020) didapatkan angka signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh *reward* terhadap variabel motivasi belajar matematika dengan koefisien determinasi sebesar 0,46 yang berarti besarnya pengaruh sebesar 46%. Penelitian (Melinda, 2018) menemukan bahwa pemberian *reward* terdapat pengaruh yang signifikan dan hasil positif karena didapatkan angka $0,000 < 0,05$. Selanjutnya penelitian (Sudirman et al., 2023) menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum perlakuan pemberian *reward* adalah 56,8 setelah perlakuan pemberian *reward* skor rata-rata menjadi 67,94. Hal ini memperlihatkan bahwa ditemukan perbandingan motivasi belajar siswa setelah mendapat *reward*.

Namun berdasarkan hasil penelitian di atas, belum ada penelitian yang dilakukan untuk meneliti pengaruh pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh Pemberian *Reward Non Verbal* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian *reward* dalam bentuk *non verbal* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan memberikan dampak positif dan menjadi keterbaruan bagi penelitian-penelitian terdahulu.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan survei dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan data dari responden. Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei menjelaskan prinsip-prinsip penelitian korelasional dan secara efektif menyempurnakannya dengan mempertimbangkan pendapat, pikiran, dan perasaan individu. Data yang ditemukan dalam penelitian ini berdasarkan apa yang *terjadi (ex-post facto)* dan bukan hasil dari perlakuan (*treatment*) dan data seketika. Tujuan penelitian ini ialah untuk menguji hipotesis, menjelaskan hubungan sebab akibat, memprediksi kejadian di masa depan, menguji dan merancang indikator untuk membentuk pertanyaan (Sugiyono, 2021). Populasi ialah suatu bidang umum yang terdiri dari objek atau subjek yang diteliti meliputi semua ciri-ciri yang dimiliki subjek atau objek tersebut (Sugiyono, 2021). Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 64 orang dan dilakukan pada kelas V SDN Cakung Barat 07 Pagi. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi tersebut. Oleh karena itu, sampel diambil dari populasi yang mewakili (Sugiyono, 2021).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non probability sampling*. Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini ialah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel untuk mengidentifikasi sampel untuk tujuan tertentu saja. Teknik ini bertujuan untuk memilih sampel sesuai dengan populasi dan tujuan khusus penelitian (Lenaini, 2021). Pertimbangan pengambilan sampel diambil untuk memastikan bahwa sampel mencerminkan tujuan penelitian sehingga peneliti dapat memilih kelas dengan tingkat kognitif yang sama di antara siswanya. Sampel penelitian ini adalah kelas VA total 32 siswa. Data ini adalah data penelitian langsung dengan melihat proses pembelajaran dengan melihat bagaimana pengaruh pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Cakung Barat 07 Pagi.

Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket berupa tanggapan untuk memperkuat pengamatan perihal pemberian *reward non verbal* dan motivasi belajar siswa SDN Cakung Barat 07 Pagi. Dokumentasi berisi foto ketika peneliti sedang melakukan penelitian.

Berikut merupakan kisi kisi angketnya :

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

| Variabel | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Soal |
|------------------|--|-------------|-------------|
| Motivasi Belajar | Mempehatikan guru saat menjelaskan materi matematika | 1,2,3 | 3 |
| | Mengulangi atau melanjutkan setiap pelajaran matematika | 4 | 1 |
| | Meluangkan waktu untuk belajar matematika | 5,6 | 2 |
| | Semangat belajar matematika | 7,8,9 | 3 |
| | Mengerjakan tugas matematika dengan sungguh-sungguh sampai selesai | 10,11,12 | 3 |
| | Pemberian <i>reward non verbal</i> | 13 | 1 |
| | Menggunakan media dan metode yang menarik dalam pelajaran matematika | 14,15 | 2 |

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket *Reward Non Verbal*

| Variabel | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Soal |
|-------------------|--|-------------------|-------------|
| Reward non verbal | Pandangan siswa terhadap <i>reward non verbal</i> | 1,2,3,4,5 | 5 |
| | Persepsi siswa terhadap pemberian <i>reward non verbal</i> | 6,7,8,9,10 | 5 |
| | Efek pemberian <i>reward non verbal</i> | 10,11,12,13,14,15 | 5 |

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus diperiksa validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2021). Validitas mengacu pada sejauh mana informasi yang dikelompokkan dapat mencakup wilayah penelitian yang sebenarnya. Uji validitas merupakan uji suatu alat ukur yang dipakai menguji apa yang hendak diuji (Anggraini et al., 2022). Sedangkan reliabilitas adalah sejauh mana mengukur konsistensi angket indikator suatu fenomena atau informasi memberikan stabilitas pada hasil, dan juga berkaitan dengan konsistensi dibandingkan pengulangan (Anggraini et al., 2022). Instrumen yang dipakai dalam penelitian harus diperiksa validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2021). Validitas mengacu pada sejauh mana informasi yang dikelompokkan dapat mencakup wilayah penelitian yang sebenarnya. Uji validitas merupakan uji suatu alat ukur yang dipakai menguji apa yang hendak diuji. Dengan memakai instrumen yang valid dan reliabel ketika mengumpulkan data, hasil penelitian valid dan dapat dipercaya. Oleh karena itu ini merupakan persyaratan mutlak (Sugiyono, 2021).

Data angket dianalisis menggunakan *software* SPSS 29. Pengujian instrumen yang dilakukan berupa pengujian validitas dan reliabilitas. Angket dapat dibuktikan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dan angket dibuktikan reliabel jika nilai Cronbach's alpha $> 0,6$. Uji normalitas diuji dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov Smirnov*, data berdistribusi normal jika nilai signifikansinya melebihi 0,05. Pengujian linearitas menggunakan ANOVA data akan linear jika nilai signifikan $> 0,05$. Uji hipotesis menggunakan uji korelasi *pearson product moment*, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti diperoleh pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika (Sugiyono, 2021).

Hasil

Hasil validitas angket menggunakan SPSS 29 :

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

| Item | α | Sig. | Ket. |
|------|----------|--------|-------------|
| 1 | | .583** | Valid |
| 2 | | .783** | Valid |
| 3 | | .729** | Valid |
| 4 | | .536** | Valid |
| 5 | | .630** | Valid |
| 6 | 0,05 | .550** | Valid |
| 7 | | .571** | Valid |
| 8 | | .599** | Valid |
| 9 | | .552** | Valid |
| 10 | | .622** | Valid |
| 11 | | .532** | Valid |
| 12 | | .202** | Tidak Valid |
| 13 | | .513** | Valid |
| 14 | | .605** | Valid |
| 15 | | .401** | Valid |

Bersumber dari hasil data yang ditunjukkan pada tabel 3 hasil uji validitas instrumen angket sebanyak 15 butir soal. 14 dinyatakan valid karena distribusi nilai signifikan yang di gunakan yaitu $> 0,05$ atau 5% didapatkan nilai r_{tabel} 0.338. Lalu 14 butir soal nilai r_{hitung} lebih dari nilai r_{tabel} 0.338 sehingga dinyatakan valid, terdapat 1 item soal yang tidak valid karena nilai r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} . Jadi yang

akan digunakan dalam angket penelitian sebanyak 14 butir soal angket motivasi belajar. Berikut hasil uji validitas angket pemberian *reward non verbal* menggunakan *software* SPSS versi 29 :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Angket *Reward Non Verbal*

| Item | α | Sig. | Ket. |
|------|----------|--------|-------------|
| 1 | | .703** | Valid |
| 2 | | .806** | Valid |
| 3 | | .656** | Valid |
| 4 | | .876** | Valid |
| 5 | | .730** | Valid |
| 6 | 0,05 | .839** | Valid |
| 7 | | .704* | Valid |
| 8 | | .489** | Valid |
| 9 | | .467** | Valid |
| 10 | | .440** | Valid |
| 11 | | .532** | Valid |
| 12 | | .619** | Valid |
| 13 | | .513** | Valid |
| 14 | | .213** | Tidak Valid |
| 15 | | .394** | Tidak Valid |

Bersumber dari data yang ditunjukkan pada tabel 4 hasil uji validitas instrumen angket sebanyak 15 butir soal. 13 dinyatakan valid karena distribusi nilai signifikan yang di gunakan yaitu $> 0,05$ atau 5% didapatkan nilai r_{tabel} 0.338. Lalu 13 butir soal nilai r_{hitung} lebih dari nilai r_{tabel} 0.338 sehingga dinyatakan valid, terdapat 2 item soal yang tidak valid karena nilai rhitung kurang dari nilai r_{tabel} . Jadi yang akan digunakan dalam angket penelitian sebanyak 13 butir soal angket pemberian *reward non verbal*.

Hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan *software* SPSS 29 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-------------------------|-------------------|
| .788 | 15 |

Nilai *Cronbach's alpha* = 0,788 $>$ 0,6 pernyataan tentang motivasi belajar dengan jumlah pertanyaan sebanyak 15 soal. Berdasarkan hasil pada tabel 5 dipastikan instrumen angket ini reliabel. Hasil uji reliabilitas pemberian *reward non verbal* sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Angket *Reward Non Verbal*

| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> |
|-------------------------|-------------------|
| .786 | 15 |

Nilai *Cronbach's alpha* = 0,786 $>$ 0,6 pernyataan tentang *reward non verbal* dengan jumlah pertanyaan sebanyak 15 soal. Berdasarkan hasil pada tabel 6, dipastikan instrumen angket ini reliabel. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan uji normalitas. Uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* menggunakan *software* SPSS 29. Hasil uji normalitas ditampilkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|-------------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 32 |
| Normal | Mean | .0000000 |
| Parameters ^{a,b} | Std. Deviation | 4.29437481 |
| Most Extreme | Absolute | .094 |
| Differences | Positive | .094 |
| | Negative | -.084 |
| Test Statistic | | .094 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) ^c | | .200 ^d |

Bersumber dari data pada tabel 7 hasil analisis uji prasyarat menggunakan uji normalitas *Saphiro-Wilk* ditemukan bahwa hasil uji normalitas berdistribusi normal, karena diperoleh nilai signifikan $0,693 < 0,05$. Sesuai dengan hasil keputusan jika nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$ maka data dianggap normal. Hasil uji linearitas ditampilkan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas
ANOVA Table

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|--------------------|---------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Motivasi Belajar * | Between | (Combined) | 498.925 | 12 | 41.577 | 2.439 | .040 |
| Reward Non Verbal | Groups | Linearity | 251.184 | 1 | 251.184 | 14.732 | .001 |
| | | Deviation from Linearity | 247.741 | 11 | 22.522 | 1.321 | .286 |
| Within Groups | | | 323.950 | 19 | 17.050 | | |
| Total | | | 822.875 | 31 | | | |

Bersumber dari data pada tabel 8 hasil uji linearitas menunjukkan bahwa perhitungan menunjukkan keduanya mempunyai pengaruh dengan nilai signifikansi $0,286 > 0,05$ sehingga berdasarkan pengambilan keputusan datanya terdapat hubungan yang linear. Hasil uji regresi linear sederhana disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | |
|-------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | | |
| 1 | (Constant) | 8.201 | 9.393 | | .873 | .390 |
| | Reward Non Verbal | .755 | .208 | .552 | 3.631 | .001 |

a. Dependent Variable: MotivasiBelajar

Bersumber dari data pada tabel 9 hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan korelasi bernilai positif yang bermakna bahwa bila pengaruh pemberian *reward non verbal* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) memiliki nilai 8,201 dengan koefisien regresi pemberian *reward non verbal* (X) sebesar 0,755. Dirumuskan sebagai constant (a) adalah 8,201 sedangkan nilai *reward non verbal* adalah 0,755 sehingga persamaan regresinya $Y = 8,201 + 0,755X$ artinya jika *reward non verbal* diberikan akan meningkat 1% maka motivasi belajar siswa akan meningkat sebesar 0,755 sehingga terdapat pengaruh pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar matematika di kelas V SDN Cakung Barat 07 Pagi. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

| | | Motivasi Belajar | Reward Non Verbal |
|-------------------|---------------------|------------------|-------------------|
| Motivasi Belajar | Pearson Correlation | 1 | .552** |
| | Sig. (2-tailed) | | .001 |
| | N | 32 | 32 |
| Reward Non Verbal | Pearson Correlation | .552** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .001 | |
| | N | 32 | 32 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Bersumber dari data pada tabel 10 hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDN Negeri Cakung Barat 07 Pagi. Didapatkan hipotesis diterima dengan $p=0,001 < 0,05$ serta $r=0,552 > 0.349$ karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hasil uji koefisien determinasi disajikan pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .552 ^a | .305 | .282 | 4.365 |

a. Predictors: (Constant), RewardNonVerbal

Bersumber dari data pada tabel 11 hasil uji koefisien determinasi terlihat nilai *R square* sebesar 0,305 atau 30,5% yang memperlihatkan pemberian *reward non verbal* (X) mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 30,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Pembahasan

Dari hasil penelitian terlihat *reward non verbal* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa di SDN Cakung Barat 07 Pagi dinyatakan dalam uji hipotesis di dapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ signifikansi 5% ($3,631 > 1,697$), dan dalam Sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ dan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sejauh mana pemberian *reward non verbal* dalam bentuk memberikan acungan jempol, senyuman, tulisan-tulisan baik, sertifikat penghargaan serta pemberian alat tulis mempengaruhi motivasi belajar siswa dapat dilihat dengan menguji koefisien determinasi (*R Square*) secara regresi linier sederhana. Hasil penelitian memperlihatkan persentase pengaruh pemberian *reward non verbal* terhadap motivasi belajar siswa adalah 30,5% sisanya sebesar 69,5% dipicu oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian. Metode pemberian *reward non verbal* ini dapat menciptakan perbuatan dan perilaku baik dalam diri siswa dengan perasaan gembira dan puas serta sering kali menyebabkan mereka terus-menerus melakukan perbuatan baik. *Reward non verbal* merupakan unsur kedisiplinan yang sangat penting dalam pengembangan pribadi dan perilaku siswa. Siswa akan terus berusaha meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar jika hal ini membuahkan hasil dan produktifitas untuk mencapai *reward* (Suoth et al., 2022). Pemberian *reward non verbal* membantu siswa menjadi tertarik untuk melakukan kegiatan belajar di kelas sehingga meningkatkan motivasi belajarnya lebih dari sebelumnya. Guru perlu mengetahui kapan harus memberikan *reward* dan memperhatikannya, karena jika terjadi kesalahan saat memberikan maka proses belajar mengajar tidak berjalan baik. Oleh karena itu guru harus mengetahui kapan

harus memberi *reward*, maka jika mengetahui kapan harus memberi pasti akan efektif dan bermanfaat bagi siswa itu sendiri (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022). Selain itu, pentingnya pemberian *reward non verbal* dalam proses pembelajaran adalah untuk mengapresiasi usaha siswa karena telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah disepakati di awal (Memanti et al., 2022).

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemberian *reward non verbal* memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Kondisi ini selaras dengan temuan (Nur Arsyah et al., 2024) menghasilkan nilai F_{tabel} 4.464 dengan taraf signifikansi $0,046 < 0,05$ dengan besarnya pengaruh 16,9% pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa di SDN 3 Rambutan. (Asmawati et al., 2021) dengan penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan PPKN Kelas IV SDN Pemepek mengemukakan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada muatan PPKN sebesar 0,169 atau 16, 9%, yang berarti bahwa sedangkan sisanya sebesar 83,1% dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel penelitian ini. Penelitian oleh (Sumiati & Ardiyanto, 2023) mengemukakan bahwa pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada Tema 1 dengan signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$ presentase 22,2 % dan sisanya 77,8 dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini pemberian *reward non verbal* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa, Artinya semakin intensif dan positif pemberian *reward non verbal* maka motivasi belajar siswa kelas VA SDN Cakung Barat 07 Pagi semakin meningkat. Data berdistribusi normal signifikan $0,200 > 0,05$, uji linearitas ditemukan hasil nilai signifikan $0,286 > 0,05$ berarti terdapat hubungan yang linear pemberian *reward non verbal* dengan motivasi belajar siswa. Uji regresi linear sederhana diketahui nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$, uji hipotesis ditemukan nilai $0,001 < 0,05$ serta $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,552 > 0,349$) berarti H_0 ditolak H_a diterima. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) ditemukan sebesar 0,305 pemberian *reward non verbal* (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebesar 30,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Berdasarkan aspek- aspek pemberian *reward non verbal* dengan memberikan acungan jempol, senyuman, tulisan-tulisan baik, sertifikat penghargaan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswakelas V SD Negeri Cakung Barat 07 Pagi.

Reference

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Aljena, Sarita Cyntia, Kadek Dewi Wahyuni Andani, Kartini. (2020). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judiknas Borneo)*. 1(2). 127-137.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134
- Asmawati, Maisah. (2021). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Muatan PPKN Kelas IV SDN Pemepek Kecamatan Pinggarata Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Inovasi Penelitian*,1(7). 1289-1296.

- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Idzhar, A. (2020). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221-228.
- Lenaini, A. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Lestari, N. F., & Muslihat, A. (2023). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Kerja (Studi Kasus Karyawan di Cikarang). *Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2). <https://doi.org/10.31294/jp.v2i2>
- Melinda, I. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV A SDN Merak I pada Mata Pelajaran IPS. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14408>
- Mulyadinata, I. P. L., Ardana, I. M., & Candiasa, I. M. (2023). Model Children Learning in Science Berbasis Masalah Kontekstual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 71–81. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.60596>
- Nur Arsyah, R., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 No. 2 Juni 2024*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13246>
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022a). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Qorina Maulida, Anggini, N., & Rahayu Soraya. (2020). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IVA. *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 6.
- Rahayu, N., & Sari, R. (2022). Deskripsi Minat Peserta Didik Dalam Belajar Matematika Melalui Permainan. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6511>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Menagajar. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>
- Sibulo, D., Tanjung, F. L., Selan, E. M., & Saingo, Y. A. (2023). Kompetensi Kepribadian Guru PAK dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 218–232. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.56730>
- Sudirman, Kasmawati, & Jauhar. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinnenung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4.

- Sumiati, S., & Ardiyanto, A. (2023). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Pada Tema 1 Siswa Kelas V SDN 2 Gedebeg Kabupaten Blora*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>
- Sunarti, S. (2021). Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>
- Sugiyono (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV Alfabeta
- 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. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52284>
- Ulfa Memanti, I., Nuzulia Armariena, D., Faipri Selegi, S., & Keguruan Dan, F. (2022). Efektivitas Pemberian Reward Point Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 5 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 465. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.642>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---