

THE EFFECT OF *REWARD* ON LEARNING MOTIVATION OF ELEVENTH-GRADE STUDENTS AT SMA NEGERI MUMBULSARI IN HISTORY SUBJECT

Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri Mumbulsari pada Mata Pelajaran Sejarah

Roihatus Fafaisa^(*), Iqbal Ibrahim Hamdani^{2b}, Adzkiyak^{3c}

¹²³Universitas PGRI Argopuro Jember Jalan. Jawa No. 10, Tegal boto lor, kec. Sumbersari, Kabupaten Jember Jawa Timur

^aroiatusfafaisa@gmail.com

^biqbal.ikip3@gmail.com

^cadzkiyak@gmail.com

(*) Corresponding Author
roiatusfafaisa0@gmail.com

How to Cite: Fafaisa, Roihatus. (2025) The Effect of *Reward* on Learning Motivation of Eleventh-Grade Students at SMA Negeri Mumbulsari in History Subject. doi: 10.36526/js.v3i2.6342

Abstract

Received : 12-10-2025

Revised : 13-03-2026

Accepted : 13-04-2026

Keywords:

Reward,
Learning Motivation,
History, Learning

This study aims to analyze the effect of *reward* implementation on students' learning motivation in History among eleventh-grade students at SMA Negeri Mumbulsari. A quantitative approach was employed using a simple linear regression method. The sample consisted of 71 students selected through random sampling. Data were collected using validated questionnaires and supporting documentation. The results showed that the use of *reward* strategies—such as verbal praise, additional points, and simple gifts—had a significant positive effect on students' learning motivation. The regression equation obtained was $Y = 12.174 + 0.635X$, with a t-value of 9.106 (greater than the t-table value of 1.667) and a significance level of 0.000 (< 0.05). The coefficient of determination (R^2) was 0.546, indicating that 54.6% of students' learning motivation was influenced by the *reward* variable, while the remaining 45.4% was attributed to other factors.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental yang melekat pada kehidupan manusia. Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu usaha yang terencana yang bertujuan mengembangkan potensi manusia, baik secara jasmani, rohani agar nantinya selaras dengan nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan tidak hanya sebatas menyalurkan ilmu pengetahuan, melainkan juga menjadi sarana membentuk kepribadian, membina karakter, serta menumbuhkan kesadaran moral. Pendidikan tidak boleh dipahami hanya sebagai proses formal yang berlangsung di sekolah, tetapi juga sebagai proses menyeluruh dan lebih luas lagi yang memengaruhi perkembangan manusia dalam berbagai dimensi lapisan kehidupan. Oleh karena itu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, diperlukan cara serta solusi pembelajaran yang tepat, diantaranya dengan memberikan motivasi serta bimbingan kepada peserta didik (Aljena et al., 2020)

Motivasi memiliki arti *movere* yang asalnya dari bahasa latin, memiliki arti daya penggerak atau yang mendorong. Motivasi atau dorongan artinya melaksanakan sesuatu berdasarkan keinginan, tanpa ada motivasi atau dorongan maka tidak akan ada kegiatan karena tanpa motivasi

orang menjadi tidak aktif dan tidak bersemangat dalam melakukan suatu usaha atau tujuan. Oleh sebab itu, di dalam berbagai usaha apapun dibutuhkan motivasi yang terdiri dari pujian, dorongan dan tujuan (Mayasari & Alimuddin, 2023)

Salah satu aspek utama yang berdampak pada keberhasilan peserta didik yakni daya penggerak atau motivasi yang dimaknai sebagai dorongan atau kekuatan, baik yang berasal dari dalam maupun luar individu yang berperan mendorong individu melakukan suatu tindakan atau upaya dalam mencapai arah tertentu. Dalam konteks dunia pendidikan, motivasi belajar berperan penting dalam menumbuhkan keinginan, perhatian, ketekunan, kemandirian, serta pencapaian prestasi siswa. Sumber motivasi ini dapat berasal dari dalam diri (intrinsik), seperti rasa ingin tahu dan dorongan berprestasi, maupun dari luar diri siswa (ekstrinsik), seperti motivasi dari guru, orang tua, dan lingkungan. Namun nyatanya, motivasi intrinsik siswa di sekolah masih relatif rendah. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting sebagai motivator yang berusaha membangkitkan motivasi ekstrinsik agar siswa mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dari dalam dirinya (Sulastri Nengsih et al., 2023)

Pemberian penghargaan eksternal pada aktivitas yang menyenangkan justru dapat mengurangi motivasi intrinsik siswa, karena fokus pelajar bergeser dari kesenangan belajar menjadi upaya memperoleh *reward*. Penurunan motivasi intrinsik ini akan berdampak pada berkurangnya semangat belajar saat penghargaan tidak lagi diberikan (Jovanovic & Matejevic, 2014). Fungsi motivasi dalam pembelajaran adalah untuk mendorong atau sebagai penggerak setiap kegiatan yang akan dilakukan siswa, menentukan arah tindakan, dan memilih atau menentukan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan serta menyingkirkan tindakan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Azhari et al., 2023). Tugas guru adalah bagaimana caranya dapat menumbuhkan motivasi belajar terutama pada mata pelajaran sejarah yang sangat penting sekali untuk menumbuhkan motivasi belajar agar nantinya semangat mengikuti pembelajaran sejarah dan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi dengan cara pemberian *reward* (Kasrina, 2023)

Pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan menyalurkan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran historis dan karakter siswa. Kenyataannya, masih banyak siswa menganggap mata pelajaran sejarah membosankan, sulit dipahami. Kondisi ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam membuat suasana serta kondisi belajar yang menyenangkan. Adapun langkah yang dapat diterapkan oleh guru adalah pemberian *reward* atau penghargaan. *Reward* merupakan bentuk penguatan positif yang diberikan kepada siswa sebagai apresiasi atas usaha atau prestasi yang telah dicapai. Menurut pandangan teori behaviorisme yang diperkenalkan oleh B.F. Skinner bahwa perilaku manusia di tentukan oleh konsekuensinya. Selain itu, pendekatan kognitif dan sosial-kognitif juga menyoroti pentingnya pemberian *reward* dalam konteks pendidikan. Jika diterapkan dengan tepat, *reward* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan berpikir dan kreativitas siswa (Jovanovic & Matejevic, 2014)

Guru dapat menggunakan hadiah sebagai penguat ekstrinsik untuk mendorong prestasi dan mempertahankan motivasi belajar siswa (Azhari et al., 2023). Ketika suatu perbuatan mendapatkan hasil positif, maka perilaku tersebut cenderung akan di ulangi. Sebaliknya jika perbuatan tersebut mendapatkan suatu hasil tidak menyenangkan maka konsekuensinya perilaku tersebut tidak akan di ulang (Faidy & Arsana, 2014)

Dalam mata pelajaran sejarah, penting sekali untuk menumbuhkan motivasi belajar. Sejarah sebagai disiplin ilmu tidak hanya berisi fakta-fakta mengenai masa lalu, tetapi juga memuat nilai-nilai moral, kemanusiaan, dan karakter. Wilhelm Dilthey membagi ilmu pengetahuan menjadi dua, yakni ilmu alam dan ilmu kemanusiaan; sejarah masuk ke dalam kategori kedua karena mempelajari kehidupan manusia, konflik, dan dinamika sosial di masa lalu (Basri & Hastuti, 2020)

Dalam konteks pendidikan selain motivasi yang menjadi bagian yang penting, *reward* juga menjadi hal terpenting karena menjadi stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Reward* dapat berbentuk verbal seperti pujian, penghargaan simbolis, maupun material sederhana. Guru

dapat memberikan *reward* dalam bentuk pujian langsung di kelas, tepuk tangan, senyuman, atau nilai tambahan sebagai bentuk apresiasi. Menurut Purwanto (2014), ganjaran dalam bentuk *reward* atau penguatan positif merupakan salah satu instrumen pendidikan yang efektif untuk menumbuhkan kesenangan dan semangat belajar siswa dalam belajar. Dengan adanya penghargaan, siswa diharapkan menjadi lebih giat, bersemangat, dan termotivasi untuk meningkatkan prestasi.

Dalam rentang pendidikan mulai dari SD hingga SMA seringkali di jumpai penurunan antusiasme dalam proses pembelajaran yang pada umumnya disebabkan kurangnya motivasi baik secara ekstrinsik maupun intrinsik sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan berpengaruh pada hasil belajar. Ketika siswa mendapatkan penghargaan positif dari guru, baik berupa pujian, kasih sayang, hadiah maupun bentuk apresiasi lainnya, mereka cenderung lebih bersemangat dan tekun dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas (Wati et al., 2024) Dengan cara memberikan suatu penguatan positif berupa *reward* dapat diharapkan menumbuhkan motivasi belajar serta semangat belajar, dan pemberian penguatan positif ini merupakan keahlian yang dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran (Febianti, Yopi, 2018)

Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri Mumbulsari, Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas XI masih banyak yang memiliki motivasi belajar yang minim, khususnya dalam pelajaran sejarah. Hal ini tampak dari beberapa gejala, seperti rasa bosan saat pembelajaran berlangsung, cenderung malas mengikuti pelajaran terutama pada jam terakhir, kurang terlibat secara aktif pada diskusi kelas, hingga rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan guru. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, guru mengungkapkan bahwa kendala utama dalam pembelajaran terletak pada aspek penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sementara aspek metode dan media relatif sudah terpenuhi. Namun, keterbatasan referensi, rendahnya minat siswa, serta kurangnya pengembangan sejarah lokal menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran sejarah yang menarik.

Data survei lanjutan menunjukkan bahwa sekitar 52% siswa kesulitan mengingat materi sejarah, 24% kesulitan menjelaskan kembali isi pelajaran, 20% kesulitan menganalisis, dan 12% mengaku kesulitan memahami materi yang disampaikan. Dari sisi metode pembelajaran, 60% siswa menilai guru terlalu dominan menggunakan metode ceramah, 40% diskusi, dan minim variasi metode dengan ide baru. Media yang digunakan juga dirasa monoton karena sebagian besar hanya mengandalkan sumber belajar dalam bentuk buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hal ini menjadi faktor penyebab siswa mengalami penurunan minat serta semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, dalam konteks pembelajaran tatap muka, pemberian *reward* secara langsung seperti pujian verbal dan penghargaan sederhana tetap memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi siswa, terutama pada mata pelajaran yang bersifat naratif seperti sejarah. Penelitian yang dilaksanakan oleh Faidy dan Arsana (2022) mengungkapkan keterkaitan antara pemberian *reward* dan hukuman terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Sementara itu hasil penelitian Supinta (2022) menunjukkan bahwa *reward* secara signifikan terbukti mampu mendorong motivasi belajar siswa dalam pelajaran bidang studi ekonomi siswa SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru secara signifikan. Temuan serupa milik Fadilah (2022) menemukan bahwa *reward* memberikan pengaruh baik terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran fikih di MAN Pangkep. Penelitian serupa dilakukan oleh akhmad lutfi (2023) menunjukkan bahwa pemberian *reward* berupa hadiah, seperti coklat dan permen, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, strategi pemberian *reward* ini dianggap sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya motivasi dalam proses belajar dan keefektifan pemberian hadiah sebagai salah satu cara untuk menstimulasi motivasi siswa agar belajar lebih semangat. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan hal ini dapat diterapkan sebagai salah satu strategi dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa secara umum.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya pengaruh positif *reward* terhadap motivasi belajar, seperti yang ditunjukkan oleh Faidy dan Arsana (2022) dalam mata pelajaran PKN, Supinta (2022) pada mata pelajaran Ekonomi, serta Fadilah (2022) dalam konteks pelajaran Fikih, yang masing-masing menyimpulkan adanya korelasi signifikan antara *reward* dan motivasi belajar. Akhmad lutfi (2023) menunjukkan bahwa pemberian *reward* berupa hadiah, seperti cokelat dan permen, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengkaji secara khusus penerapan *reward* pada mata pelajaran sejarah, yang memiliki karakteristik materi dan keterlibatan emosional yang berbeda. Dimana mata pelajaran sejarah tidak hanya menuntut pemahaman konsep tetapi juga penghayatan nilai dan makna dari peristiwa masa lalu.

Dengan melihat kondisi di lapangan, dapat ditegaskan bahwa motivasi belajar sejarah di kalangan siswa SMA Negeri Mumbulsari masih perlu ditingkatkan. Pemberian *reward* sebagai salah satu strategi penguatan positif diyakini mampu meningkatkan motivasi siswa, membangkitkan minat mereka terhadap pelajaran sejarah, serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang kondusif. Berdasarkan penjelasan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas xi sma negeri mumbulsari pada mata pelajaran sejarah. penelitian ini juga ditunjukkan untuk menganalisis sejauh mana mengenai pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas xi sma negeri mumbulsari pada pelajaran bidang studi sejarah. dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menjadi masukan bagi sekolah untuk upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengkaji pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri mumbulsari dalam mata pelajaran sejarah. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 245 orang. Dari jumlah populasi tersebut ditetapkan 71 orang dari kelas XI.1 hingga kelas XI.7 sebagai sampel melalui teknik *random sampling* yakni teknik pengambilan sampel secara acak tanpa mempertimbangkan strata dalam populasi tersebut. alasan menggunakan pendekatan kuantitatif adalah untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri Mumbulsari serta digunakannya penelitian kuantitatif adalah untuk menganalisis atau menggambarkan suatu hasil penelitian tetapi tidak dapat digunakan untuk kesimpulan yang lebih luas.

Penelitian di laksanakan pada tanggal 10 september 2025, lokasi penelitian di SMAN Mumbulsari selama 2 minggu lamanya. Pengambilan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner (angket) menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa, selain itu dokumentasi dan catatan sekolah digunakan sebagai data pendukung sekunder (Arikunto, 2018)

Instrumen penelitian dilakukan dengan kuesioner yang telah diuji validitasnya dengan menggunakan rumus korelasi product moment dan realibilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* ($\alpha \geq 0,06$). Data yang terkumpul dianalisis melalui lima tahapan. Tahap pertama yaitu uji normalitas menggunakan uji P-plot dan nilai signifikan *Kolmogorov Smirnov* untuk memastikan data terdistribusi secara normal. Langkah kedua menggunakan uji linieritas dengan nilai probabilitas yaitu 0,05 untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya hubungan linier yang signifikan terkait dengan kedua variabel. Tahap ketiga yakni uji regresi sederhana dengan rumus ($Y = a + b_1 X_1$). Tahap keempat adalah uji t parsial dengan membandingkan nilai t_{hitung} melalui cara $dk = n - k$ atau dengan memperhatikan kolom signifikansi pada setiap variabel. Tahap terakhir adalah uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur sejauh mana model mampu menjelaskan variasi pada variabel *independent* atau *predictornya*. Nilai dari R^2 berada di rentang 0-1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan dari analisis data yang telah dikumpulkan kemudian analisis dalam riset ini menunjukkan bahwasannya *reward* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar dalam pada pembelajaran sejarah kelas XI SMA negeri Mmubulsari. Penelitian dilaksanakan dengan sampel sebanyak 71 orang siswa kelas XI dari kelas XI.1 hingga kelas XI. Sebanyak 37 siswa putra dan 34 siswa putri menjadi responden. Alat penelitian yang digunakan ialah angket yang telah di uji validitasnya dan realibilitasnya.

Dari hasil uji validitas diketahui bahwa seluruh butir instrumen pada angket memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel (0,196). Rentang nilai r -hitung untuk variabel X (*reward*) berada pada kisaran 0,525–0,822, sedangkan variabel Y (motivasi belajar) berada pada kisaran 0,540–0,482. Dengan demikian, seluruh item pada instrumen dinyatakan valid. Sementara itu, hasil uji realibilitas menggunakan alpha cronbach menghasilkan nilai sebesar 0,929 untuk variabel X yaitu *reward* dan nilai sebesar 0,854 pada variabel Y yaitu Motivasi belajar. Keduanya ada pada batas maksimum 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliable. Berikut ini adalah hasil uji asumsi klasik yang telah dilakukan:

Tabel 1. Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		71
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	3,60619364
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,053
	<i>Positive</i>	0,045
	<i>Negative</i>	-0,053
<i>Test Statistic</i>		0,053
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0,200 ^{c,d}

Pengujian normalitas data dilakukan memakai uji P-Plot dengan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov. Data dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi melebihi dari 0,05. Di dalam penelitian ini didapatkan nilai signifikansi 0,200 $>$ 0,05, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasannya data telah terdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
	<i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	1295,171	20	64,759	4,566	0,000
<i>Motivasi *</i>	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	1093,986	1	1093,986	77,135	0,000
<i>Reward</i>		<i>Deviation</i>	201,185	19	10,589	0,747	0,754
		<i>from Linearity</i>					
	<i>Within</i>	<i>Groups</i>	709,139	50	14,183		
	<i>Total</i>		2004,310	70			

Hasil uji linieritas melalui tabel ANOVA memperlihatkan nilai signifikansi pada baris linierity sebesar 0,000 ($>0,05$) yang menandakan ada keterkaitan linier yang signifikan diantara variabel pemberian *reward* dengan motivasi belajar. Pada kolom *Deviation from Linearity* diperoleh nilai sebesar 0,754 ($> 0,05$), yang artinya tidak terdapat penyimpangan dari korelasi linier. Demikian, hubungan antara kedua variabel pemberian *reward* dan motivasi belajar dapat dinyatakan linier, dan model regresi linier dapat digunakan dalam penelitian ini.

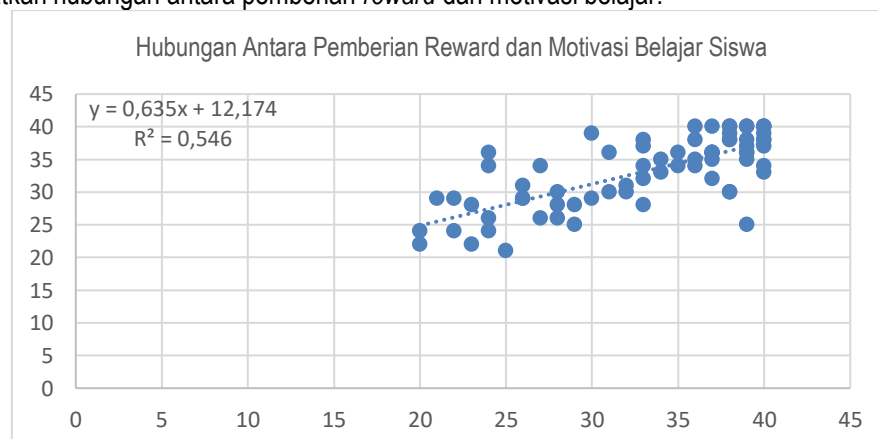
Tabel 3. Uji regresi sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized		Standardized	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12,174	2,338		5,207	0,000
Reward	0,635	0,070	0,739	9,106	0,000

a. Dependent Variable: Motivasi

Dari hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa jika tidak ada pemberian *reward* (nilai $X = 0$), maka motivasi belajar siswa berada pada angka 12,174 (dalam satuan skala yang digunakan). Dengan dibuktikan nilai konstanta (a) sebesar 12.174 dan koefisien regresi variabel *reward* (b) sebesar 0,635 mengindikasikan setiap peningkatan satu satuan dalam pemberian *reward* akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,635 satuan, disertai asumsi variabel lain tetap. Hal ini menunjukkan bahwa *reward* memiliki kekuatan sebagai penguat perilaku belajar. *Reward* verbal seperti pujian langsung, atau *reward* berbasis nilai, lebih cepat diterima siswa karena efek simboliknya

Adapun pengujian hipotesis dilaksanakan melalui uji t secara parsial dan uji koefisien determinasi. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 9,106, sedangkan t tabel sebesar 1,667 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Karena t hitung $>$ t tabel, dan nilai signifikansi (Sig.) = 0,000 $<$ 0,05, sehingga keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel pemberian *reward* mempunyai pengaruh meningkat terhadap motivasi belajar peserta didik. Karena itu hasil penelitian ini menguatkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan terdapat pengaruh atau dampak dari *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas XI SMA Negeri Mumbulsari pada pelajaran bidang studi sejarah. Gambar berikut memperlihatkan hubungan antara pemberian *reward* dan motivasi belajar:



Gambar 1. Scatter Plot Hubungan antara Pemberian Reward dan Motivasi Belajar Siswa

Gambar 1 memperlihatkan scatter plot antara variabel pemberian *reward* dan motivasi belajar siswa. Terlihat adanya pola hubungan linier positif, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi *reward* yang diberikan, semakin tinggi pula motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa.

Model Summary^b				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	0,739 ^a	0,546	0,539	3,632

a. Predictors: (Constant), Reward
b. Dependent Variable: Motivasi

Hasil output *Model Summary*, menunjukkan nilai R Square 0,546. Yang berarti 54,6% variasi dalam motivasi belajar siswa dapat diuraikan oleh variabel pemberian *reward*. Adapun sisanya 45,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam model penelitian ini.

Pembahasan

Dari hasil analisis regresi linier sederhana, didapatkan persamaan regresi $Y = 12,174 + 0,635X$, persamaan ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan *reward* diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 0,635 satuan. Hasil dari uji parsial (uji t) membuktikan bahwa nilai $t_{hitung} = 9,106 > t\text{-tabel } 1,667$, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwasannya *reward* mempunyai dampak signifikan pada motivasi belajar. Nilai koefisien determinasi (R^2) 0,546 memperlihatkan bahwa sebesar 54,6% variasi motivasi belajar siswa dapat diuraikan oleh *reward*, sedangkan bagian sisanya 45,4% disebabkan oleh penyebab lain yang tidak dianalisis di dalam riset ini.

Hasil dari riset ini mendukung teori *behaviorisme* yang dikemukakan oleh Skinner, yang menjelaskan bahwa suatu perilaku akan semakin sering muncul apabila diberikan penghargaan positif berupa *reward*. Dalam konteks pembelajaran, pemberian *reward* terbukti mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. *Reward* yang diberikan guru, baik berupa nilai tambahan, pujian, maupun hadiah sederhana, terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi (Skinner B.F., 2014). Namun, teori ini juga dikritik karena *reward* yang terlalu sering atau tanpa variasi dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan *reward* secara bijak dan bervariasi (Jovanovic & Matejevic, 2014)

Implikasinya, guru sejarah perlu mengombinasikan *reward* dengan metode diskusi, studi kasus, dan konteks sejarah lokal agar pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Penelitian (Aljena et al., 2020) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang meningkat antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa SDN 033 Tarakan khususnya kelas V, dengan nilai $t_{hitung} 6,954 > t\text{ tabel } 1,982$ dengan hasil signifikansi $0,000 < 0,025$. Hasil sejenis juga ditunjukkan oleh penelitian Supinta (2022) yang menjelaskan bahwa pemberian penghargaan positif memiliki pengaruh signifikan terhadap daya semangat belajar siswa pada pelajaran bidang studi Ekonomi dengan kontribusi sebesar 45,3%. Penelitian Fadilah (2022) di MAN Pangkep juga membuktikan bahwa *reward* memiliki pengaruh baik serta meningkat terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Demikian pula, penelitian (Faidy & Arsana, 2014) pada pelajaran PKN menyimpulkan bahwa penghargaan dan hukuman dengan kata lain *reward* dan punishment memiliki hubungan kuat terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Ambunten.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwasannya pemberian penguatan positif terbukti mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri Mumbulsari pada mata pelajaran sejarah. Hasil penelitian ini tidak hanya konsisten dengan teori motivasi belajar

dan teori penguatan Skinner, tetapi juga memperkuat bukti empiris dari berbagai penelitian terdahulu yang menemukan bahwa *reward* merupakan strategi efektif dalam meningkatkan motivasi atau semangat dorongan belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian *reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri Mumbulsari. Rata-rata nilai variabel *reward* dan motivasi belajar menunjukkan kategori cukup tinggi, dengan kontribusi pengaruh sebesar 54,6% berdasarkan analisis regresi. Temuan ini menegaskan bahwa strategi *reward* mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Diharapkan dari penelitian ini sekolah hendaknya mendorong guru untuk menggunakan strategi pemberian *reward* dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan. Dan diharapkan *reward* yang diberikan oleh guru dapat bervariasi agar siswa lebih termotivasi, antusias serta aktif dalam pembelajaran. Disarankan pula untuk meneliti variabel lainnya yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti minat belajar, lingkungan keluarga atau gaya mengajar guru. Selain itu, penelitian dengan metode kualitatif juga dapat dilakukan agar diperoleh data yang lebih mendalam terkait persepsi siswa dan guru mengenai efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljena, S. C., Andari, K. D. W., & Kartini, K. (2020). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 127–137.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. Evaluasi program Pendidikan: pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhari, A. L., Nisya, C., & Auliah, I. (2023). The Effect of Giving Rewards on Learning Motivation in Students. *Journal of Psychology Today*, 1(1), 65–72.
- Basri, I., & Hastuti, H. (2020). Bagaimana Sejarah Seharusnya Diajarkan?. *Jurnal Kronologi*, 2(4), 140–148. <https://doi.org/10.24036/jk.v2i4.64>
- Fadilah. (2022). Pengaruh Pemberian Reward terhadap motivasi belajar pada peserta didik mata pelajaran Fikih di MAN Jangkep. SKRIPSI
- Faidy, A. B., & Arsana, I. M. (2014). Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI. *Kajian moral dan Kewarganegaraan*, 2(2), 454–468.
- Febianti, Yopi, N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Jovanovic, D., & Matejevic, M. (2014). Relationship between Rewards and Intrinsic Motivation for Learning – Researches Review. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 149, 456–460. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.287>
- Kasrina, E. (2023). Metode Reward dan Punishment : Solusi Tepat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 7(1), 97–109. <https://doi.org/10.30762/ed.v7i1.978>
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (K. Emha (ed.); Vol. 14, Nomor 5). Penerbit Rizquna.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Skinner B.F. (2014). Science and Human Behavior. In *The B. F. Skinner Foundation*. <https://doi.org/10.4135/9781483327372.n6>
- Sulastris Nengsih, Darul Ilmi, Salmi Wati, & Khairuddin Khairuddin. (2023). Pengaruh Pemberian

Reward Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Vii Dan Viii Di Smp N 1 2x11 Enam Lingkung. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 146–157. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1118>

Wati, I., Ulfah, M., & Firdaus. (2024). Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 12744–12750.