

## PENERAPAN SISTEM POIN REWARD SEBAGAI CARA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SDK SANTA MARIA KOTABARU

**Putri Advent Panggabean**  
SDK Santa Maria Kotabaru, Indonesia  
[putriadvenp@gmail.com](mailto:putriadvenp@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pendidikan. Motivasi sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Dengan adanya motivasi membuat siswa merasa terdorong dalam pendidikan. Motivasi juga berfungsi untuk menginspirasi dalam mencapai kesuksesan. Namun, tidak semua siswa memiliki motivasi yang sama. Apalagi pada zaman ini siswa yang sedang menjalani pendidikan di tingkat sekolah dasar didominasi generasi yang disebut dengan generasi Alpha yang memiliki perbedaan cukup signifikan dengan generasi terdahulu. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah guru yang ada di SDK Santa Maria Kotabaru dan pernah melakukan sistem poin reward dalam proses pembelajaran di kelas. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara. Menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sependapat penerapan sistem poin reward ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDK Santa Maria Kotabaru. Penerapan sistem poin reward ini harus disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga tidak terjadi kecemburuan antar siswa.

**Kata Kunci:** Sistem Poin, Reward, Motivasi Belajar.

**Abstrack:** *Motivation to learn is a crucial factor in educational success. Motivation is needed in education. Motivation makes students feel encouraged in education. Motivation also functions to inspire success. However, not all students have the same motivation. Moreover, nowadays students who are studying at primary school level are dominated by a generation called the Alpha generation which has quite significant differences from previous generations. The aim of this research is to describe the application of the reward points system to increase the learning motivation of Santa Maria Kotabaru Elementary School students. The approach used in this research is a qualitative approach with descriptive research type. The research subjects were teachers at SDK Santa Maria Kotabaru who had implemented a reward point system in the classroom learning process. Data was collected using interview techniques. Using the Miles and Huberman model data analysis techniques which include data collection, data reduction, and data presentation. The results of the research show that teachers agree that implementing this reward point system can increase student learning motivation at SDK Santa Maria Kotabaru. The application of this reward point system must be adjusted to students' abilities so that jealousy does not occur between students.*

**Keywords:** *Point System, Rewards, Learning Motivation.*

---

#### Article History:

Received: 28-08-2024

Revised : 27-09-2024

Accepted: 30-10-2024

Online : 30-11-2024

---

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman selalu memberikan perubahan di dunia pendidikan. Daheri,dkk dikutip (Mardizal, 2023) bahwa pendidikan mempunyai peran yang penting dalam mengembangkan kemampuan masyarakat, meningkatkan minat dan semangat kaula muda sebagai salah satu alternatif menggali berbagai potensi yang dimiliki secara optimal demi kemajuan dan kesejahteraan orang banyak. Pendidikan biasanya

didefinisikan sebagai upaya manusia untuk mengembangkan kepribadian berdasarkan nilai-nilai kemasyarakatan dan kebudayaannya.

Sekolah menjadi komunitas belajar (*learning community*) memiliki guru yang menjadi penanggung jawab penuh atas perkembangan perilaku dan prestasi setiap siswa. Peran motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Ketika memiliki motivasi siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar (Sadiah, 2022).

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pendidikan. Motivasi sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Dengan adanya motivasi membuat siswa merasa terdorong dalam pendidikan. Motivasi juga berfungsi untuk menginspirasi dalam mencapai kesuksesan. Siswa yang memiliki rasa inspirasi yang tinggi adalah siswa yang punya rasa suka terhadap pembelajaran dan rasa antusiasme yang tinggi guna membuat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan rasa tanggung jawab yang tinggi (Umaina et al, 2023). Namun, tidak semua siswa memiliki motivasi yang sama. Apalagi pada zaman ini siswa yang sedang menjalani pendidikan di tingkat sekolah dasar didominasi generasi yang disebut dengan generasi Alpha yang memiliki perbedaan cukup signifikan dengan generasi terdahulu.

Generasi Alpha lahir dengan peradaban yang sudah maju dalam teknologi membuat mereka lebih mudah dalam mengakses segala informasi secara instan tanpa membutuhkan waktu lama. Menurut (Yuliandari, 2020) bahwa generasi Alpha menggunakan hampir setengah waktunya dalam teknologi digital, hanya saja perlu dipahami teknologi merupakan bagian dari kehidupan manusia yang saat ini tidak bisa diabaikan, bukan hanya memberikan kemudahan, tetapi dikhawatirkan dapat memberikan dampak yang kurang baik terhadap siswa yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, motorik maupun afektifnya.

Karakteristik siswa generasi Alpha cenderung ingin selalu didengarkan dan menjadi pusat perhatian, suka mengatur, tidak suka berbagi, dan tidak suka mengikuti aturan, ingin menang sendiri dan individualis. Hal ini terjadi karena orang tua mereka juga generasi Z yang terpengaruh oleh kemajuan teknologi yang cepat, sehingga para ini kurang bertanggung jawab dan mudah putus asa. Apalagi pendapat Mc. Crindle dalam (Rianto et al, 2022) menyebut bahwa perkembangan teknologi mengakibatkan anak menjadi pribadi yang minim berhubungan sosial dengan sesama, menjadi kurang kreatif dan hanya mengutamakan dirinya. Keadaan ini dapat berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari para siswa. Jika terus diabaikan, dapat memberikan pengaruh yang buruk terhadap masa depan mereka.

Sebagai seorang guru banyak upaya telah dilakukan agar bisa mendorong siswa agar lebih memiliki motivasi dalam belajar, salah satunya dengan menerapkan sistem belajar yang inovatif. Menurut (Magdalena et al, 2020) pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran menggunakan pendekatan konstruktivisme yang memusatkan pembelajaran kepada siswa. Melalui pembelajaran inovatif kita dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dengan memberikan latihan di bawah bimbingan guru serta memberikan beberapa poin kepada siswa yang intensitas bertanya, mengeluarkan pendapat dan menjawab pertanyaan banyak selama proses pembelajaran.

Sistem poin *reward*, sebagai salah satu bentuk penghargaan, telah menarik perhatian para pendidik sebagai bentuk upaya dalam membangkitkan motivasi keterlibatan siswa

dalam pembelajaran sehingga tercipta prestasi siswa yang lebih baik juga. Abraham Maslow dalam (Ulfah, 2023) berpendapat secara hirarkis kebutuhan pokok manusia ada lima yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan aktualisasi diri. Dari pendapat tersebut bisa kita lihat setiap orang butuh akan penghargaan dalam memotivasi hidupnya. Dalam kegiatan pendidikan di sekolah, bentuk menghargai motivasi siswa aktif dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam pemberian point *reward* kepada siswa.

Sistem poin *reward* bekerja dengan memberikan poin kepada siswa sebagai imbalan atas pencapaian atau perilaku positif dalam proses belajar. Jumlah poin yang terkumpul dapat ditukarkan menjadi berbagai hadiah atau *privilege* yang menarik bagi siswa. Menurut (Memanti et al, 2022) bahwa ada 2 jenis *reward* yakni reward materi seperti mainan, permen dan lain-lain, dan reward tanda seperti bintang, stiker, sertifikat, point dan lain-lain. Berdasarkan pendapat diatas dalam penelitian ini kedua jenis reward digunakan bersamaan dengan sistem poin *reward*. Pemberian *reward* point menjadi salah satu cara guru dalam memberikan apresiasi perbuatan positif atau perbuatan yang lebih baik dari sebelumnya yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

*Reward point* menjadi daya tarik yang digunakan untuk mendidik siswa agar dapat merasa senang karena pekerjaannya mendapatkan penghargaan dari guru. Konsep dasar dari sistem ini adalah memberikan motivasi ekstrinsik untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan berprestasi dalam belajar. Pemberian *reward* memberikan dampak yang baik sebagai pendorong timbulnya motivasi untuk berbuat hal yang baik juga bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak, baik oleh orang tua maupun pendidik, sehingga anak diawasi dan diarahkan, baik oleh orang tua maupun pendidik, sehingga anak tidak menjadi salah paham dan orientasinya tetap terkontrol pada motivasinya untuk bertindak laku sesuai yang diharapkan, bukan dikarenakan hanya agar mendapatkan *reward* saja.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa sistem poin dapat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama pada kelompok usia tertentu atau mata pelajaran yang kurang diminati. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Memanti et al, 2022) yang mengemukakan pemberian poin *reward* efektif terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 5 Palembang. Didukung penelitian (Aflizah et al, 2024) disimpulkan poin *reward* penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan dengan cermat dalam penggunaan reward pada pendidikan, dan memastikan bahwa *reward* yang diberikan sesuai dengan pencapaian siswa dan mendukung motivasi intrinsik serta perkembangan positif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu lebih dalam pemahaman mengenai pengalaman siswa menurut perspektif guru sebagai pelaku yang menerapkan sistem poin *reward* dalam mengikuti pembelajaran yang menerapkan sistem poin *reward*. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan berusaha untuk memahami makna yang diberikan siswa terhadap sistem poin *reward*, bagaimana sistem ini berdampak pada motivasi belajar mereka, serta tantangan dan peluang yang muncul dalam penerapannya. Pemberian *reward* point ini juga bertujuan untuk memotivasi anak agar berperilaku baik dan meningkatkan motivasi dalam pembelajaran maupun tingkah laku untuk menghindari perbuatan yang tidak diinginkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih kaya dan mendalam mengenai dinamika motivasi belajar siswa dalam konteks penerapan sistem

poin *reward*. Dengan memahami perspektif siswa secara langsung, diharapkan dapat diperoleh temuan-temuan yang lebih kontekstual dan dapat digunakan untuk menyusun rekomendasi yang lebih relevan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan.

## B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2021) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Ramli, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Ulimaz, 2024) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (B. Arifin, 2024) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Djafri, 2024).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Nuary, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel

ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Kartika, 2022).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Rifky, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan budaya kolaborasi sebagai cara untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Sappaile, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Ulfah, 2021) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Arifudin, 2022). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Sanulita, 2024). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2020).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Paturochman, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Nasem, 2018) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (A. Arifin, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru.

Menurut Muhadjir dalam (Ulfah, 2022) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Siswa di SD Katolik Santa Maria Kotabaru memiliki beragam motif siswa seperti antusias dan ada yang kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi rintangan guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan meningkatkan motivasi murid.

Guru memiliki berbagai macam cara untuk menjaga antusiasme dan motivasi siswa untuk tetap terlibat aktif berpartisipasi dalam proses belajar di kelas. Satu dari banyak cara yang dilakukan guru adalah dengan menggunakan pemberian poin *reward*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru, berikut data yang didapatkan.

**Tabel 1.** Data Koding Wawancara “Pentingnya Pemberian Poin *Reward*”

| <b>Informan</b> | <b>Pentingnya Pemberian Poin <i>Reward</i></b>                                                                           |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Informan 1      | Penting agar siswa lebih semangat                                                                                        |
| Informan 2      | Sangat penting untuk motivasi anak aktif berpartisipasi; penguatan perilaku positif; alat evaluasi                       |
| Informan 3      | Penting sebagai motivasi agar berkompetisi secara sehat                                                                  |
| Informan 4      | Penting untuk meningkatkan motivasi belajar; tabungan nilai harian; evaluasi atas pembelajaran; dan variasi cara belajar |
| Informan 5      | Penting sebagai daya dorong siswa menjadi aktif                                                                          |

Keseluruhan responden terlihat memiliki pemahaman yang sama bahwasanya pemberian poin *reward* sangat penting untuk mendorong semangat siswa memiliki motivasi belajar yang lebih baik, berkompetisi secara sehat dan juga bentuk evaluasi akan pembelajaran yang dilakukan guru.

**Tabel 2.** Data Koding Wawancara “faktor dasar memberi poin *reward*”

| <b>Informan</b> | <b>Faktor dasar memberi poin <i>reward</i></b>                   |
|-----------------|------------------------------------------------------------------|
| Informan 1      | Kemampuan siswa yang berbeda-beda                                |
| Informan 2      | Bentuk menilai perkembangan siswa; bentuk komunikasi antar siswa |
| Informan 3      | Kedisiplinan; persaingan; perbaikan; inisiatif                   |
| Informan 4      | Penguasaan siswa atas materi                                     |
| Informan 5      | Keaktifan; semangat; usaha                                       |

Dari tabel diatas terlihat bahwa masing-masing guru memiliki faktor dasar yang berbeda dalam memberikan poin *reward* kepada siswa. Informan pertama dan keempat berfokus pada kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Informan kedua, ketiga dan kelima lebih menonjolkan pada keaktifan, jika siswa aktif itu akan memunculkan rasa bersaing sehingga siswa harus memiliki usaha lebih, dan inisiatif melakukan perbaikan sehingga terjadi komunikasi antar siswa.

**Tabel 3.** Data Koding Wawancara “Respon siswa saat diberi poin *reward*”

| Informan   | Respon siswa saat diberi poin <i>reward</i>              |
|------------|----------------------------------------------------------|
| Informan 1 | Tertarik dan senang                                      |
| Informan 2 | Antusias; senang; termotivasi mendapat poin lebih banyak |
| Informan 3 | Membuat belajar lebih menyenangkan                       |
| Informan 4 | Rajin mengerjakan tugas; berlomba-lomba menjawab         |
| Informan 5 | Sangat senang; rasa iri; rasa bersaing muncul            |

Pada dasarnya respon yang muncul menurut seluruh informan sama yakni senang dan antusias. Hal tersebut membuat siswa menjadi rajin untuk belajar sehingga mereka akan berlomba-lomba untuk bisa menjawab atau mengerjakan sebuah tantangan dari guru, rasa iri dan bersaing bisa muncul tapi kita bisa menjadikan itu hal positif.

**Tabel 4.** Data Koding Wawancara “Tantangan dalam pemberian poin *reward*”

| Informan   | Tantangan dalam pemberian poin <i>reward</i>      |
|------------|---------------------------------------------------|
| Informan 1 | Siswa yang pemalas; kurang dukungan orangtua      |
| Informan 2 | Karakter siswa yang berbeda                       |
| Informan 3 | Perbedaan motivasi yang menyebabkan ketidakadilan |
| Informan 4 | Selalu orang yang sama mendapat poin              |
| Informan 5 | Guru harus banyak ide                             |

Dari data diatas terlihat keseluruhan informan memiliki tantangan yang sama yakni karakter siswa yang berbeda ini menjadi tantangan. Tidak semua siswa suka bersaing, walaupun ada yang tetap berusaha ikut berpartisipasi namun hasilnya tidak maksimal dan itu nantinya akan berdampak ke respon orangtua yang kurang mendukung. Untuk itulah informan kelima berpendapat bahwa yang menjadi tantangan sesungguhnya adalah guru harus mampu selalu punya ide baru dalam memberikan poin agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama.

**Tabel 5.** Data Koding Wawancara “Perilaku siswa yang berhak mendapatkan poin *reward*”

| Informan   | Perilaku siswa yang berhak mendapatkan poin <i>reward</i> |
|------------|-----------------------------------------------------------|
| Informan 1 | Rajin; bertanggungjawab; disiplin                         |
| Informan 2 | Bersikap positif; berjiwa <i>smart, harmony, respect</i>  |
| Informan 3 | Berani; aktif; disiplin                                   |

|            |                       |
|------------|-----------------------|
| Informan 4 | Aktif; kolaboratif    |
| Informan 5 | Memiliki usaha; aktif |

Terlihat dari data tersebut keseluruhan informan memiliki kesamaan pendapat bahwa perilaku siswa yang berhak mendapat poin *reward* adalah mereka yang memiliki perilaku positif seperti mau berusaha, aktif, rajin, bertanggungjawab, disiplin serta mau berkolaboratif dengan siswa lain. Dengan aspek itu maka pemberian poin *reward* ini akan menanamkan sikap pantang menyerah berubah menjadi lebih baik.

### Pembahasan

Poin *reward* merupakan sebuah cara yang digunakan guru untuk memberikan penghargaan kepada siswa karena sudah mengerjakan suatu hal baik, yang dapat membuat siswa bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tersebut (Sadiah, 2022). Secara praktis penghargaan dapat dimaknai sebagai perbuatan menghargai atau penghormatan. Sebenarnya, penghargaan (*reward*) juga merupakan ganjaran yaitu hadiah, hukuman. Tentu saja, hadiah diberikan sebagai bentuk apresiasi atas sesuatu hal yang baik sedangkan hukuman merupakan respon atas sesuatu hal yang tidak baik. Dengan demikian, penghargaan adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga orang yang menerima lebih bersemangat dalam melakukan hal yang benar.

Bentuk *reward* yang diberikan oleh guru bervariasi mulai dari bentuk *reward* pujian secara verbal maupun nonverbal, *reward* hadiah dan *reward* penambahan nilai. Ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Suyuti dalam (Arifudin, 2024). Pemberian *reward* dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepuk tangan, dan bahkan bentuk materi dan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini jenis *reward* yang diberikan adalah berupa poin dimana poin ini didapat melalui aktivitas menjawab pertanyaan, dan aktif bertanya yang dikumpulkan oleh siswa untuk ditukarkan dalam bentuk tambahan nilai penilaian harian, atau mendapatkan hadiah berupa barang atau materi.

Poin *reward* diharapkan menciptakan hubungan yang baik dan bersinergi antara guru dan siswa. Poin *reward* juga bisa mengarahkan cara berpikir siswa menjadi lebih baik, dapat dilihat dari tingkah laku siswa saat guru beri pertanyaan dan siapa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapat hadiah, dengan begitu siswa akan berpikir keras untuk menjawab soal yang telah guru berikan.

Di dalam penelitian ini, seluruh informan menyebut bahwa pemberian *reward* penting untuk meningkatkan semangat siswa memiliki motivasi belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Aflizah et al, 2024) yang berpendapat pemberian *reward* berperan penting dalam motivasi belajar siswa. Peran itu antara lain adalah sebagai berikut: 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. 2) Pemberian *reward* dan hukuman di sekolah dapat membantu menciptakan minat belajar siswa dan membantu mereka bersaing secara aktif di dalam kelas. 3) Orangtua juga sangat berperan dalam memotivasi belajar anak melalui pemberian *reward*, baik berupa pujian maupun hadiah, yang dapat meningkatkan semangat belajar anak. Sehingga dapat disimpulkan pemberian *reward* oleh guru memiliki dampak penting dan positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada hal lain yang dibahas dalam penelitian ini yaitu memberikan poin juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor dasar dalam memberikan poin *reward* kepada siswa dilihat dari kemampuan siswa dalam penguasaan materi, keaktifan, dan usaha. Hasil ini sejalan dengan penelitian Triyanti, dkk dikutip (Kartika, 2021) yang berpendapat faktor yang mendukung sistem ini diterapkan pertama guru harus lebih dulu dapat lebih mengenal tentang siswa yang akan diterapkan sistem ini untuk meminimalisir terjadinya

penyimpangan dalam pelaksanaan poin *reward*. Guru harus bisa mengenal siswa dari segala aspek yang dimiliki siswa sehingga pemberian poin *reward* akan menyesuaikan.

Selanjutnya dalam penelitian ini mendapati jika respon siswa yang muncul saat diberikan sistem poin *reward* dari seluruh informan memiliki kesamaan yakni siswa senang dan antusias. Hal tersebut membuat siswa menjadi rajin untuk belajar sehingga mereka akan berlomba-lomba untuk bisa menjawab atau mengerjakan sebuah tantangan dari guru, rasa iri dan bersaing bisa muncul tapi kita bisa menjadikan itu hal positif. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Hima & Palayukan., 2022) yang menyebutkan bahwa respon dan reaksi siswa setelah menerima reward terlihat senang, termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa berantusias dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Siswa menjadi berani untuk menuliskan jawaban ke depan kelas.

*Reward* dapat membangkitkan dan mempertahankan motivasi siswa karena untuk membangkitkan motivasi belajar memerlukan dorongan, dorongan yang dilakukan yaitu dengan *reward*, selain itu *reward* juga dapat mengontrol dan mengubah tingkah laku siswa ke arah belajar karena guru akan memberikan *reward* untuk siswa yang telah berbuat baik atau menyelesaikan sesuatu dengan baik, dengan begitu siswa akan sering melakukan hal baik tetapi *reward* dalam bentuk hadiah barang tidak boleh terlalu sering diberikan karena akan membuat siswa menjadi kebiasaan mengerjakan sesuatu harus dengan imbalan.

Menurut (Aflizah et al, 2024) juga menyampaikan bahwa sistem poin *reward* ini memiliki tantangan yaitu: 1) Poin *reward* yang diberikan harus sesuai dengan karakter dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga tidak menimbulkan kesenjangan, serta 2) Poin *reward* yang diberikan harus mendukung pengembangan kualitas pendidikan terutama menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kreatif. Sedangkan menurut Akmal & Susanti dikutip (Kartika, 2020) bahwa kurangnya komunikasi dan kerjasama dengan orang tua siswa adalah salah satu penghambat besar dalam implementasi *reward*, masih banyak dari orang tua siswa yang belum merespon dengan baik adanya *reward* sebagai upaya untuk peningkatan motivasi siswa untuk belajar, sehingga guru kesulitan untuk melakukan komunikasi dan kerjasama dengan orang tua siswa.

Berdasarkan pendapat diatas tantangan tersebut juga dialami oleh informan dalam penelitian ini. Di mana tantangan yang didapati yakni karakter siswa yang berbeda. Tidak semua siswa suka bersaing, walaupun ada yang tetap berusaha ikut berpartisipasi namun hasilnya tidak maksimal dan itu nantinya akan berdampak ke respon orangtua yang kurang mendukung. Untuk itulah informan kelima berpendapat bahwa yang menjadi tantangan sesungguhnya adalah guru harus mampu selalu punya ide baru dalam memberikan poin agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama.

Berdasarkan temuan di atas para informan dalam penelitian ini menyatakan pendapat pengalaman yang sama dengan beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti terkait penerapan sistem poin *reward* sehingga memang benar bahwa penerapan sistem poin *reward* ini dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDK Santa Maria Kotabaru. Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan rasa percaya diri siswa meningkat. Siswa yang diberi poin *reward* menjadi pembelajar yang aktif.

Namun penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan karena subjek yang peneliti mewawancarai kriterianya masih kurang bervariasi sehingga belum mampu menggambarkan keseluruhan faktor-faktor yang mempengaruhi terealisasinya penerapan sistem ini dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Setelah dilaksanakan penelitian ini, berdasarkan data dan informasi yang diperoleh oleh peneliti berkaitan dengan penerapan sistem poin *reward* sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa di SDK Santa Maria Kotabaru. Maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan sistem poin *reward* ini sudah cukup baik untuk memudahkan siswa dalam belajar karena sistem ini membantu agar siswa lebih aktif.

Selain itu, pemberian poin *reward* ini penting untuk dilakukan di kelas dengan respon siswa yang antusias setiap kali dilaksanakannya sistem tersebut. Sistem poin *reward* berdampak penting pada motivasi belajar siswa dimana ketika akan dilaksanakannya sistem ini siswa akan berusaha keras untuk belajar mempersiapkan diri agar bisa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan sebanyak mungkin untuk bisa mengumpulkan poin.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kepada rekan guru yang bersedia membagikan pengalamannya dan menjadi inspirasi bagi peneliti.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aflizah et al. (2024). Reward sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4300–4312.
- Arifin, A. (2024). The Relationship Between Classroom Environment, Teacher Professional Development, and Student Academic Performance in Secondary Education. *International Education Trend Issues*, 2(2), 151–159.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Arifudin, O. (2021). Pengaruh Kelas Sosial, Pengalaman dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Penggunaan Kartu Kredit. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(1), 286–298.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), 107–116.
- Djafri, N. (2024). Development Of Teacher Professionalism In General Education: Current Trends And Future Directions. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(3), 745–758.
- Hima & Palayukan. (2022). Analisis Pemberian Reward oleh Guru untuk Motivasi Belajar Matematika dalam Kurikulum Merdeka. *Pendidikan Matematika*, 6(2), 61–74.
- Kartika, I. (2020). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(2), 137–150.

- Kartika, I. (2021). Upaya Mewujudkan Karakter Peserta Didik Pada Pembudayaan Kehidupan Beragama (Religious Culture) Di Sekolah. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(2), 221–232.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Magdalena et al. (2020). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD Negeri Pengadegan 2. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376-392.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Memanti et al. (2022). Efektivitas Pemberian Reward Point terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 5 Palembang. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 465-476.
- Nasem, N. (2018). Pengaruh Pelatihan dan Motivasi terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan Stit Rakeyan Santang Karawang. *Jurnal Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(3), 209–218.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Paturochman, I. R. (2024). Pluralism And Multiculturalizm Education. *International Journal Of Society Reviews*, 2(3), 564–573.
- Ramli, A. (2024). Analysis of the Influence of Organizational Commitment on Work Discipline of Public High School Teachers. *Journal on Education*, 6(2), 12927–12934.
- Rianto et al. (2022). Pengaruh Video Keteladanan pada Kanal Youtube terhadap Pertumbuhan Karakter Peserta DIidik di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 385-394.
- Rifky, S. (2024). Professionalism Of Educators In Learning Development. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579–588.
- Sadiah. (2022). Penerapan Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kegiatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV di MI Islamiyah Babakan. *Pendidikan Islam*, 14(2), 238-254.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Tanjung, R. (2020). Analisis Pengaruh Penilaian Kinerja Dan Kompensasi Terhadap Produktivitas Kerja Pada PDAM Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10(1), 71–80. <https://doi.org/10.32502/jimn.v10i1.2719>
- Ulfah, U. (2021). Implikasi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) Bagi Pemberdayaan Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengembangkan Kompetensi Konselor. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.293>

- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Umaina et al. (2023). Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas V SD Negeri Lamsayuen Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 8(3), 170-178.
- Yuliandari. (2020). Pola Pendidikan dan Pengasuhan Generasi Alpha. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 108-116.