

# PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PEMBERIAN *REWARD STICKER* PADA PEMBELAJARAN FISIKA

<sup>1)\*</sup> Widya Bratha Sheftyawan, <sup>1)</sup> Febrianti Utami, <sup>1)</sup> U'ud Efendi,  
<sup>1)</sup> Bambang Supriadi

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas Jember  
Email: [ppg.widyabrathasheftyawan59@program.belajar.id](mailto:ppg.widyabrathasheftyawan59@program.belajar.id)

## **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the impact of reward stickers to increase physics learning motivation. This research uses the quantitative descriptive method. The type of study is classroom action research in two phases, cycle 1 and cycle 2. The study subjects were up to 34 students from class X4 SMAN 5 Jember. Data collection techniques using Google forms, observations, and questionnaires packaged in documents. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. The study showed a 9% increase in the highly motivated category and a 76% increase in the very motivated category. The conclusion of this study was that rewarding stickers can increase students' motivation to learn during the learning process.*

**Keywords:** Learning Motivation, Physics Learning, Reward

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bentuk upaya dalam mencetak generasi muda yang tanggap dan responsif dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan upaya secara sadar dalam merencanakan pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi diri peserta didik untuk memantik pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, keterampilan, dan kekuatan spiritual keagamaan yang dibutuhkan untuk melanjutkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Motivasi dan belajar menjadi dua aspek yang berkaitan atau tidak dapat dipisahkan. (Ernata, 2017). Menurut Sardiman (2018), motivasi merupakan seperangkat upaya untuk mempersiapkan kondisi tertentu bagi munculnya kehendak atau keinginan untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi menjadi penggerak internal yang menimbulkan kemauan untuk belajar. Seseorang dengan

kemampuan intelegensi diatas rata-rata bisa saja mengalami kegagalan karena rendahnya motivasi untuk belajar (Arianti, 2018).

*Reward* merupakan *reinforcement* yang bersifat positif yang dapat guru berikan kepada peserta didik yang berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik (Febianti, 2018). Pemberian *reward* dapat memantik peserta didik untuk berkompetisi, memupuk tumbuh kembang peserta didik untuk belajar, dan kemampuan peserta didik dapat terdistribusi dengan merata (Prasetyo, 2019).

Pemberian *reward* juga dapat menjadi motivasi peserta didik agar lebih semangat untuk menjalankan tugas yang diperintahkan oleh gurunya, meningkatkan motivasi peserta didik untuk berprestasi, dan dapat mendorong peserta didik yang lain untuk mengikuti aktivitas temannya yang telah mendapatkan pujian dari guru (Akmal, 2019). Pemberian *reward* juga dapat digunakan untuk membentuk karakter kedisiplinan melalui pemberian sticker.

Sticker dapat diberikan kepada peserta didik yang mampu menunjukkan sikap positif seperti kejujuran, tanggung jawab dan keaktifan di kelas (Muqit, 2022).

Berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 5 Jember sebagian besar peserta didik tampak kurang aktif pada saat kegiatan diskusi. Peserta didik yang aktif masih belum merata dan cenderung hanya beberapa peserta didik yang percaya diri dan menjawab pertanyaan yang di lontarkan oleh guru. Oleh sebab itu, sangat penting bagi guru untuk berusaha mendorong motivasi peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat merata di antara semua peserta didik.

Pemaparan permasalahan motivasi belajar membuat peneliti tergerak untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Muncar berkaitan dengan motivasi belajar dari peserta didik melalui pemberian *reward*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak pemberian *reward sticker* untuk meningkatkan motivasi belajar fisika.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan menganalisis motivasi peserta didik untuk belajar melalui perlakuan guru dengan memberikan *reward sticker*. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas. Tahapan penelitian terbagi menjadi 2 tahapan yaitu tahap siklus 1 (tanpa menerapkan pemberian *reward sticker*) dan siklus 2 (dengan menerapkan pemberian *reward sticker*). Subjek dalam penelitian yang dilakukan merupakan keseluruhan peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 5 Jember yaitu sebanyak 35 peserta didik.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan memberikan instrument berupa angket yang dikemas dalam bentuk *google form*, observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Angket penelitian yang digunakan terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi menjadi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Angket yang diberikan bersifat tertutup dan diberikan sebanyak dua kali yaitu pada saat siklus 1 (tanpa menerapkan pemberian *reward*) dan siklus 2 (dengan menerapkan pemberian *reward*).

Indikator motivasi belajar yang digunakan untuk melihat seberapa besar motivasi peserta didik antara lain: (1) Peserta didik mengerjakan tugas saat kegiatan belajar; (2) Peserta didik memiliki kemauan untuk terlibat proses pemecahan masalah saat kegiatan belajar; (3) Peserta didik memiliki inisiatif bertanya pada teman atau guru ketika kesulitan atau tidak paham dengan materi; (4) Peserta didik memiliki usaha mencari bahan materi yang dibutuhkan untuk proses pemecahan masalah; dan (5) Peserta didik melakukan diskusi kelompok mengikuti petunjuk dari guru (Sudjana, 2016).

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu metode untuk mengolah data dengan melakukan pengumpulan data pokok penelitian yang disajikan dalam bentuk angka secara sistematis sehingga dapat diambil kesimpulan yang sifatnya umum (Arikunto, 2019). Analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti diambil dari data angket yang diolah dan diwujudkan dalam bentuk penskoran berdasarkan teknik penskoran. Angket pada penelitian berisi sepuluh pernyataan yang terbagi menjadi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif.

Teknik penilaian yang digunakan pada pernyataan positif yaitu sangat setuju (4),

setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Pada pernyataan negatif menggunakan penskoran sangat setuju (1), setuju (2), kurang setuju (3), dan tidak setuju (4). Peneliti menghitung persentase tingkat motivasi belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase \%} = \frac{n(\text{jumlah diperoleh})}{N(\text{jumlah skor total})} \times 100\%$$

(Sugiono, 2019)

Berdasarkan hasil data yang sudah dilakukan pengolahan selanjutnya motivasi belajar peserta didik didistribusikan menjadi lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, trendah, dan sangat rendah. Acuan dalam melakukan pengkategorian tingkat motivasi belajar menggunakan tabel 1 berikut.

Tingkatan	Keterangan
$85\% < x \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% < x \leq 85\%$	Tinggi
$55\% < x \leq 70\%$	Sedang
$40\% < x \leq 55\%$	Rendah
$25\% < x \leq 40\%$	Sangat Rendah

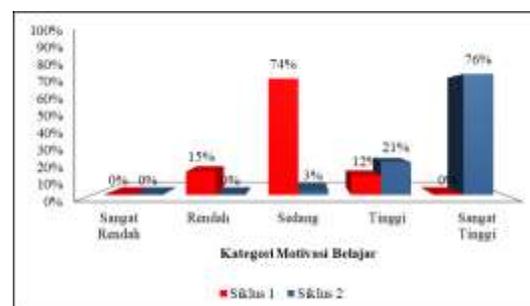
(Hamzah, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 5 Jember dengan pemberian angket. Angket diberikan dua kali yaitu saat siklus 1 (pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward sticker*) dan siklus 2 (pembelajaran dengan menerapkan pemberian *reward sticker*). Pemberian angket saat siklus 1 dan siklus 2 bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar dari siklus 1 dan siklus 2. Data yang diperoleh dari hasil angket juga digunakan untuk memetakan motivasi belajar peserta didik.

Hasil data yang diperoleh dari pemberian angket motivasi belajar pada peserta didik setelah siklus 1 dan siklus 2 berikutnya dikategorikan tingkat motivasi

belajarnya berdasarkan Tabel 1. Data yang telah dianalisis selanjutnya dipetakan dengan grafik agar bisa didapatkan perbandingan tingkat motivasi belajar peserta didik. Hasil pemetaan perbandingan kedua siklus dapat dilihat seperti gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Perbandingan persentase hasil motivasi belajar

Berdasarkan data dari Gambar 1. terdapat peningkatan yang sangat besar tentang motivasi belajar peserta didik pada level tinggi dan sangat tinggi. Pada level motivasi tinggi didapatkan peningkatan sebesar 9% yaitu dari 12% menjadi 21%. Peningkatan ini terjadi karena semula pada siklus 1 terdapat 4 peserta didik dengan level motivasi tinggi. Setelah dilakukan pembelajaran dengan pemberian *reward sticker* pada siklus 2, peserta didik pada level motivasi belajar tinggi naik menjadi 7 peserta didik.

Pada level motivasi belajar sangat tinggi terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 76%. Peningkatan ini terjadi karena semula pada siklus 1 tidak terdapat peserta didik yang memiliki level motivasi belajar sangat tinggi. Setelah dilakukan pemberian *reward sticker* pada siklus 2 didapatkan 26 peserta didik dengan level motivasi belajar sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pemberian *reward sticker* pada saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Pada level motivasi belajar rendah dan sedang mengalami penurunan. Kondisi ini terjadi dikarenakan banyak peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi

belajar ke tingkat tinggi dan sangat tinggi. Pada level motivasi belajar rendah terjadi penurunan sebesar 15% dimana sebelumnya pada siklus 1 masih terdapat 1 anak yang berada pada level motivasi belajar rendah. Selanjutnya pada siklus 2 sudah tidak terdapat peserta didik pada level motivasi belajar rendah.

Pada level motivasi belajar sedang juga terjadi penurunan yang signifikan sebesar 71% karena banyak peserta didik yang mengalami peningkatan level motivasi belajar. Perubahan yang signifikan ini terjadi karena semula pada siklus 1 terdapat 25 anak dengan level motivasi belajar sedang. Pada siklus 2 hanya menyisakan 1 peserta didik dengan level motivasi belajar sedang.

Penelitian ini sejalan dengan Mahermawati (2018) dalam penelitiannya bahwa pemberian reward dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar sebesar 62,5%. Ahmad (2021) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat membawa pengaruh positif pada motivasi belajar peserta didik. Faidy (2014) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemberian reward dan motivasi belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, *reward* yang diberikan guru berupa pemberian *sticker* pada peserta didik yang aktif pada saat diskusi. Menurut Purwanto (2017), *Reward* menjadi alat untuk dapat membuat peserta didik senang karena pekerjaannya mendapatkan penghargaan. *Reward* yang diberikan bertujuan untuk memicu peserta didik agar termotivasi belajar. *Reward sticker* diberikan kepada peserta didik yang aktif memberikan tanggapan atau pertanyaan yang sejalan dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa seluruh peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dalam diskusi. Peserta didik saling berkompetisi untuk maju

kedepan maupun bertanya pada saat kegiatan diskusi berlangsung. Keaktifan peserta didik terjadi karena adanya pemberian *reward sticker* yang diberikan guru pada peserta didik sebagai nilai keaktifan.

Guru juga mengintruksikan untuk menempelkan *sticker* di samping nama pada lembar kerja peserta didik. Peserta didik yang belum mendapatkan *sticker* menjadi tergugah dan ingin mendapatkan *sticker* seperti teman-temannya yang sudah mendapatkan *sticker*. Adanya *reward sticker* menjadikan suasana kelas menjadi lebih hidup dan keaktifan peserta didik menjadi lebih merata.

Pemberian *reward sticker* sangat efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kelebihan pemberian *reward sticker* pada penelitian ini dapat menjadikan peserta didik lebih aktif untuk bertanya, menanggapi pertanyaan dari temannya atau guru saat diskusi, mengerjakan tugas dengan baik, dan terlibat dalam diskusi untuk pemecahan masalah.

Keterbatasan pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan dua macam *sticker* yaitu *sticker* untuk individu dan kelompok. Pemberian *sticker* yang monoton memungkinkan peserta didik mengalami kebosanan. Guru dapat memberikan *sticker* yang bervariasi dengan gambar yang menimbulkan minat atau ketertarikan peserta didik. Guru juga dapat memberikan *sticker* yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan pada saat pembelajaran. Selain itu guru juga dapat memberikan variasi *reward* dalam bentuk yang lain.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, peneliti selanjutnya menarik kesimpulan bahwa adanya pemberian *reward sticker* saat proses pembelajaran dapat membuat peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar. Dari hasil

analisis data penelitian, dapat terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada level tinggi yaitu sebesar 9% dan peningkatan pada level sangat tinggi sebesar 76%. Adanya pemberian reward sticker dapat memicu antusiasme peserta didik untuk bertanya, menanggapi, dan mengerjakan tugas karena *reward sticker* menjadi alat yang menunjukkan nilai keaktifan. Peserta didik yang belum mendapatkan sticker juga akan berusaha meningkatkan keaktifan agar mendapatkan penghargaan seperti teman-temannya yang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan, Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut: 1) Bagi guru, pemberian reward *sticker* sebaiknya tidak dilakukan secara terus menerus pada saat kegiatan pembelajaran karena berpotensi menimbulkan kebosanan. Guru dapat menerapkan pada saat akan melakukan pengambilan nilai keaktifan dan harus benar-benar diberikan pada peserta didik yang menunjukkan keseriusan dalam belajar; 2) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan memberikan reward yang berbeda atau perlakuan yang berbeda pada penelitian berikutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, dkk. 2021. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward dan Punishment bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 4(2): 275.
- Akmal, S. 2019. Analisis Dampak Penggunaan *Reward* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah Aceh Singkil. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. 19(2): 175.
- Arianti. 2018. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Didaktika Jurnal Kependidikan*. 12(2): 117-1
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Ernata, Y. 2017. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngarangan 05 Kec. Gandusari. Kab Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5(2): 782)
- Faidy, A.B. 2014. Hubungan Pemberian Reward dan Punishment dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambuten Kabupaten Sumenep. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 2(2): 467.
- Febianti, Y.N. 2018. Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward dan Punishment yang Positif. *Jurnal Edunomic*. 6(2): 95.
- Hamzah. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mahermawati, 2018. Peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Tematik Integratif melalui Teknik Reward Siswa Kelas V SD Negeri Baru 011 Desa Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2): 199-201.
- Muqit, A. Dkk. 2022. Constructing Millennial Student Discipline Character Throught Awarding *Reward-Sticker*. *Journal Visipena*. 13(1): 38.
- Prasetyo, A.H., dkk. 2019. Analisis Dampak Pemberian *Reward* dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 2(3): 408.
- Purwanto, N. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sardiman. 2018. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.