Research Review
Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol. 5, No. 1, Mei 2026 ISSN: 29622743

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Sistem Reward Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 5 Kabila

(Improving Students' Learning Motivation through the Implementation of a Reward System in Fourth Grade Science Learning at SDN 5 Kabila)

Stepaniya I. Mohamad[1], Yulanti S. Mooduto[2], Nursyaida[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Penididikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
stepaniyaimohamad77@gmail.com, yulantimooduto@umgo.ac.id[2], aidanursyaida@gmail.com[3]

Article Info

Article history:

Received: 12 Mei 2026
Revised: 21 Mei 2026
Accepted: 22 Mei 2026

Keywords:

Learning Motivation
Reward System
Science Learning
Classroom Action Research
Elementary School

Kata Kunci:

Motivasi Belajar
Sistem Reward
Pembelajaran IPA
Penelitian Tindakan Kelas
Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to improve students' learning motivation through the implementation of a reward system in science learning for fourth-grade students at SDN 5 Kabila. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 23 students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests. Data analysis used percentage techniques to measure students' learning motivation individually and classically, with the success indicator defined as at least 80% of students achieving a high level of learning motivation. The results showed that the implementation of the reward system significantly improved students' learning motivation. In the initial condition, only 17.4% of students had high learning motivation. After the implementation in Cycle I, motivation increased to 65%, but it had not yet reached the success indicator. In Cycle II, students' learning motivation increased to 91%, indicating that most students had achieved a high level of motivation. In conclusion, the implementation of a well-planned and consistent reward system is effective in improving students' learning motivation in science learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan sistem reward pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SDN 5 Kabila. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan teknik persentase untuk mengukur motivasi belajar siswa secara individu dan klasikal, dengan indikator keberhasilan apabila ≥80% siswa mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem reward mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada kondisi awal, hanya 17,4% siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, motivasi belajar meningkat hingga 65%, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 91%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem reward yang dilakukan secara

terencana dan konsisten efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Corresponding Author:

Stepaniya I. Mohamad
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
stepaniyaimohamad77@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Dalam proses tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mile et al., 2026).

Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat belajar, mengarahkan aktivitas belajar, serta mempertahankan keberlangsungan kegiatan belajar siswa. Menurut Swari et al. (2026), motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sementara itu, Susana et al. (2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam dan luar diri individu untuk melakukan perubahan perilaku melalui aktivitas belajar. Dengan adanya motivasi yang tinggi, siswa akan lebih aktif, tekun, dan memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran, aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, serta memiliki keinginan kuat untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang percaya diri, mudah menyerah, dan tidak memiliki antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa (Gumala et al., 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting karena siswa berada pada tahap perkembangan yang masih membutuhkan stimulus, perhatian, dan penguatan dari lingkungan sekitarnya. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai penghargaan, pujian, dan pengakuan menjadikan motivasi eksternal sebagai salah satu faktor yang cukup berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk aktif belajar (Bariyah et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan motivasi belajar tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada proses menemukan, memahami, dan menerapkan pengetahuan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam di sekitarnya (Hikmawati & Yonanda, 2022).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPA sering kali masih berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik, mudah bosan, dan tidak memiliki motivasi yang cukup untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA menjadi salah satu permasalahan yang masih banyak ditemukan di sekolah dasar (Ikrom et al., 2024).

Menurut Wasitaningsih et al. (2025) rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar, kondisi psikologis, rasa percaya diri, dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, serta bentuk penguatan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila guru kurang memberikan penguatan dan apresiasi terhadap usaha siswa, maka siswa cenderung kurang termotivasi untuk menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk penguatan yang dapat diberikan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penerapan sistem *reward*. *Reward* merupakan bentuk penghargaan atau apresiasi yang diberikan kepada siswa atas usaha, partisipasi, maupun pencapaian yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. *Reward* dapat berupa pujian, simbol penghargaan, hadiah sederhana, maupun bentuk pengakuan lain yang mampu memberikan pengalaman positif kepada siswa (Nur Arsyah et al., 2024).

Dalam perspektif teori behavioristik, *reward* dipandang sebagai bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*) yang dapat meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku yang diharapkan. Wedanthi et al., (2025) menjelaskan bahwa perilaku yang diberikan penguatan positif cenderung akan diulangi kembali oleh individu. Dalam konteks pembelajaran, pemberian *reward* dapat mendorong siswa untuk mempertahankan bahkan meningkatkan perilaku positif seperti aktif bertanya, mengerjakan tugas, memperhatikan penjelasan guru, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Penerapan sistem *reward* dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memberikan hadiah kepada siswa, tetapi juga untuk membangun rasa percaya diri, meningkatkan semangat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. *Reward* yang diberikan secara tepat, adil, dan konsisten dapat membantu siswa merasa dihargai atas usaha yang mereka lakukan. Ketika siswa merasa dihargai, mereka akan memiliki dorongan yang lebih besar untuk menunjukkan performa belajar yang lebih baik.

Selain itu, *reward* juga dapat menciptakan kompetisi yang sehat antar siswa. Siswa akan berusaha menunjukkan kemampuan terbaiknya untuk memperoleh penghargaan dari guru. Kondisi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, penerapan *reward* harus dilakukan secara proporsional agar tidak menimbulkan ketergantungan siswa terhadap hadiah semata. Guru perlu menekankan bahwa *reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan proses belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *reward* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Aflizah et al. (2024) menyatakan bahwa *reward* mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa merasa memperoleh perhatian dan penghargaan atas usaha yang dilakukan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Masruroh et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

Selain itu, hasil penelitian Yulandra dan Mubarok (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan melibatkan penguatan positif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian tersebut menegaskan bahwa siswa sekolah dasar memerlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan menumbuhkan antusiasme belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Meskipun berbagai penelitian terkait *reward* telah banyak dilakukan, penelitian mengenai penerapan sistem *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 5 Kabila masih belum pernah dilakukan. Selain itu, kondisi karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang berbeda memungkinkan adanya hasil penelitian yang berbeda pula. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan sebagai upaya menemukan solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 5 Kabila, diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 23 siswa, hanya 4 siswa atau sekitar 17,4% yang menunjukkan motivasi belajar tinggi. Sebagian besar siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif bertanya, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru belum menerapkan sistem penguatan atau pemberian reward secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Salah satu alternatif solusi yang dipandang relevan adalah penerapan sistem *reward* dalam pembelajaran IPA. Melalui pemberian reward, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, serta menunjukkan perilaku belajar yang lebih positif.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan sistem *reward* yang dilakukan secara terencana dan konsisten dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar siswa, tetapi secara khusus menekankan pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui berbagai bentuk penguatan positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan sistem *reward* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 5 Kabila. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan tindakan tertentu secara sistematis dan berkelanjutan. PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan sistem reward dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 5 Kabila. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan langsung di dalam kelas, mengamati perubahan yang terjadi, serta melakukan refleksi terhadap hasil tindakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Menurut Kemmis dan McTaggart, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan praktik pembelajaran yang dilaksanakan di kelas (Kemmis et al., 2013). PTK dilaksanakan secara siklus dan berulang yang meliputi empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tahapan tersebut saling berkaitan dan dilakukan secara berkesinambungan hingga diperoleh hasil sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Kabila, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga tahap evaluasi dan penyusunan laporan hasil penelitian.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 5 Kabila yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian karena penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki proses pembelajaran secara menyeluruh dalam satu kelas. Karakteristik siswa kelas IV yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menjadikan mereka cenderung menyukai pembelajaran yang menarik, interaktif, dan disertai bentuk penghargaan atau penguatan dari guru.

Objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan sistem *reward*. Sistem *reward* yang diterapkan dalam penelitian ini berupa pemberian pujian verbal, penghargaan simbolik, pemberian poin, tepuk apresiasi, serta bentuk penguatan positif lainnya kepada siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. *Reward* diberikan kepada siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu:

2.1 Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran IPA, menentukan bentuk reward yang akan diberikan, menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa, menyiapkan instrumen penilaian motivasi belajar siswa, serta menyiapkan dokumentasi penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru kelas terkait pelaksanaan tindakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2.2 Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap penerapan sistem reward dalam proses pembelajaran IPA. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Dalam proses pembelajaran, guru memberikan reward kepada siswa yang menunjukkan perilaku belajar positif, seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Pemberian *reward* dilakukan secara langsung dan konsisten agar siswa memperoleh penguatan positif terhadap perilaku belajar yang ditunjukkan.

2.3 Observasi (*Observation*)

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan sistem reward mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan bertanya, keberanian menjawab pertanyaan, kerja sama kelompok, ketekunan dalam mengerjakan tugas, serta antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain observasi terhadap siswa, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas guru dalam menerapkan sistem *reward*. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

2.4 Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan observasi selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terhadap hasil tindakan yang telah dilakukan. Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan tindakan, sehingga dapat dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Apabila hasil pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilakukan perbaikan tindakan pada siklus kedua.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tambahan mengenai tanggapan terhadap penerapan sistem *reward*. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, perangkat pembelajaran, dan hasil kerja siswa. Sementara itu, tes digunakan untuk melihat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, serta lembar penilaian motivasi belajar siswa. Instrumen motivasi belajar disusun berdasarkan beberapa indikator motivasi belajar, yaitu:

1. Ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru.
3. Keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan.
4. Keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik.
5. Kemandirian dalam mengerjakan tugas.

6 Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

7. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok belajar.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi motivasi belajar siswa yang dihitung menggunakan teknik persentase. Persentase motivasi belajar siswa secara individu dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan 100%. Sementara itu, persentase motivasi belajar secara klasikal dihitung berdasarkan jumlah siswa yang memperoleh kategori motivasi tinggi dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase motivasi belajar
- F = Jumlah siswa yang mencapai kategori motivasi tinggi
- N = Jumlah seluruh siswa

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung agar diperoleh gambaran yang jelas mengenai peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan sistem *reward*.

Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus I, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya.

Melalui metode penelitian ini, diharapkan penerapan sistem *reward* dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 5 Kabila.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 5 Kabila dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan sistem *reward* pada pembelajaran IPA. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap setelah diterapkannya sistem reward dalam proses pembelajaran.

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang berani bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, serta kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 23 siswa, hanya 4 siswa atau sekitar 17,4% yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sementara itu, sebanyak 19 siswa atau 82,6% masih berada pada kategori motivasi belajar rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

3.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran IPA, lembar observasi, serta bentuk *reward* yang akan diberikan kepada siswa. *Reward* yang digunakan pada siklus I berupa pujian verbal, pemberian poin, dan tepuk apresiasi bagi siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru mulai menerapkan sistem *reward* kepada siswa yang menunjukkan perilaku belajar positif, seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta menyelesaikan tugas dengan baik. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pertemuan pertama siklus I, siswa masih terlihat malu dan kurang percaya diri untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sebagian siswa belum terbiasa dengan sistem *reward* yang diterapkan sehingga hanya beberapa siswa yang menunjukkan antusiasme belajar. Namun demikian, terdapat peningkatan dibandingkan kondisi awal. Jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 7 siswa atau sekitar 30%.

Pada pertemuan kedua, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih baik. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mulai berani menjawab pertanyaan guru. Pemberian *reward* berupa pujian dan poin mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka berusaha menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 13 siswa atau sekitar 57%.

Pada pertemuan ketiga siklus I, peningkatan motivasi belajar siswa semakin terlihat. Siswa mulai aktif berdiskusi, memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Jumlah siswa yang mencapai kategori motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 15 siswa atau sekitar 65%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa memiliki motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan tindakan. Beberapa siswa masih kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Selain itu, pemberian *reward* belum dilakukan secara maksimal dan konsisten sehingga masih terdapat siswa yang kurang termotivasi. Variasi *reward* yang diberikan juga masih terbatas sehingga belum mampu menarik perhatian seluruh siswa secara optimal.

Selain itu, guru masih memerlukan penyesuaian dalam mengelola pembelajaran berbasis reward. Pada beberapa kegiatan, guru lebih fokus pada siswa yang aktif sehingga siswa yang pasif kurang memperoleh perhatian. Hal tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum merata.

Hasil refleksi pada siklus I kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Peneliti dan guru sepakat untuk memperjelas kriteria pemberian *reward*, meningkatkan variasi *reward*, memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Pada tahap ini, guru mulai menerapkan sistem reward secara lebih konsisten dan terstruktur. Reward yang diberikan tidak hanya berupa pujian verbal dan poin, tetapi juga penghargaan simbolik seperti bintang prestasi dan apresiasi kelompok terbaik. Guru juga memberikan motivasi secara lebih intensif kepada siswa yang sebelumnya masih pasif dalam pembelajaran.

Pada pertemuan pertama siklus II, perubahan motivasi belajar siswa mulai terlihat secara signifikan. Siswa tampak lebih percaya diri, aktif bertanya, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa berusaha menunjukkan kemampuan terbaiknya untuk memperoleh *reward* dari guru. Jumlah siswa yang mencapai kategori motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 17 siswa atau sekitar 74%.

Peningkatan motivasi belajar siswa semakin terlihat pada pertemuan kedua siklus II. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif berdiskusi dengan teman kelompok, serta antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pemberian reward secara konsisten membuat siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus menunjukkan perilaku belajar positif.

Hasil observasi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 21 siswa atau sekitar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan

penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa telah mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari observasi awal hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA melalui Penerapan Sistem Reward

Tahap	Jumlah Siswa Motivasi Tinggi	Presentase (%)
Observasi Awal	4	17,4%
Siklus I Pertemuan I	7	30%
Siklus I Pertemuan II	13	57%
Siklus I Pertemuan III	15	65%
Siklus II Pertemuan I	17	74%
Siklus II Pertemuan II	21	91%

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan. Peningkatan paling signifikan terjadi pada siklus II setelah dilakukan berbagai perbaikan terhadap pelaksanaan sistem *reward*.

3.3 Efektivitas Penerapan Sistem Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem *reward* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 5 Kabila. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan persentase motivasi belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap mulai dari kondisi awal sebesar 17,4%, meningkat menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem *reward* yang diterapkan secara terencana dan konsisten mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Gitara dan Fahmawati (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, *reward* berfungsi sebagai stimulus eksternal yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga menunjukkan bahwa pemberian *reward* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Zahro dan Jannah (2023), motivasi belajar memiliki peranan penting dalam menumbuhkan gairah, perasaan senang, dan semangat siswa dalam belajar. Ketika siswa memperoleh penghargaan atas usaha yang dilakukan, mereka merasa dihargai dan diperhatikan oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa memiliki dorongan yang lebih besar untuk menunjukkan perilaku belajar yang positif.

Pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran IPA. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya penguatan dan apresiasi yang diberikan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa menjadi kurang percaya diri untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Setelah penerapan sistem *reward* pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa meskipun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai memberikan respons positif terhadap *reward* yang diberikan guru. *Reward* berupa pujian verbal, pemberian poin, dan tepuk apresiasi mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner mengenai *positive reinforcement* atau penguatan positif. Skinner menjelaskan bahwa perilaku yang diberikan penguatan positif cenderung akan diulang kembali oleh individu (Zeirliana et al., 2024). Dalam konteks penelitian ini, *reward* yang diberikan guru menjadi bentuk penguatan positif terhadap perilaku belajar siswa. Ketika siswa memperoleh *reward* setelah menunjukkan perilaku belajar yang baik, siswa terdorong untuk mengulangi perilaku tersebut pada pembelajaran berikutnya.

Penerapan *reward* dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran IPA berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa *reward* tidak hanya memengaruhi motivasi eksternal siswa, tetapi juga berdampak pada perkembangan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Menurut Rustam dan Pautina (2021), motivasi belajar dapat muncul karena adanya kebutuhan untuk memperoleh penghargaan dan pengakuan atas usaha yang dilakukan. Oleh karena itu, pemberian *reward* yang tepat mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Pada siklus I, peningkatan motivasi belajar siswa belum berlangsung secara optimal karena siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap sistem *reward* yang diterapkan. Selain itu, guru belum sepenuhnya

konsisten dalam memberikan *reward* kepada seluruh siswa. Variasi reward yang diberikan juga masih terbatas sehingga belum mampu menarik perhatian seluruh siswa secara maksimal. Akibatnya, masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan berbagai perbaikan pada siklus II, seperti memperjelas kriteria pemberian *reward*, meningkatkan variasi *reward*, serta memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk memperoleh penghargaan. Perbaikan tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pada siklus II, siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Peningkatan motivasi belajar pada siklus II menunjukkan bahwa konsistensi guru dalam menerapkan sistem *reward* menjadi faktor penting dalam keberhasilan tindakan. *Reward* yang diberikan secara konsisten mampu menciptakan kebiasaan belajar positif pada diri siswa. Siswa menjadi lebih disiplin, lebih fokus memperhatikan pembelajaran, serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Selain itu, penerapan reward juga mampu menciptakan kompetisi yang sehat antar siswa. Siswa berlomba-lomba menunjukkan kemampuan terbaiknya untuk memperoleh penghargaan dari guru. Kompetisi yang sehat tersebut berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran tanpa menimbulkan tekanan belajar yang berlebihan. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok maupun kegiatan tanya jawab selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan pendapat Thorndike melalui teori *Law of Effect* yang menyatakan bahwa perilaku yang menghasilkan kepuasan akan cenderung diulang kembali (Zabrina, 2023). Dalam penelitian ini, *reward* memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga mereka terdorong untuk mempertahankan perilaku belajar positif. Ketika siswa memperoleh pujian dan penghargaan dari guru, mereka merasa bangga dan termotivasi untuk menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik.

Dalam pembelajaran IPA, motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting karena pembelajaran IPA menuntut keterlibatan aktif siswa dalam mengamati, memahami, dan menemukan konsep-konsep ilmiah. Pembelajaran IPA tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, siswa memerlukan dorongan dan motivasi yang kuat agar mampu terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem *reward* mampu membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran IPA. Siswa menjadi lebih berani melakukan percobaan sederhana, menyampaikan hasil pengamatan, serta bekerja sama dengan kelompok belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *reward* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Fahrezi et al. (2025) yang menyatakan bahwa *reward* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa merasa memperoleh perhatian dan apresiasi atas usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Sakdiah et al. (2020) menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap bentuk penghargaan dan penguatan positif yang diberikan secara langsung. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menyebabkan mereka lebih mudah termotivasi melalui bentuk penghargaan yang nyata dan dapat dirasakan secara langsung.

Meskipun demikian, penerapan *reward* perlu dilakukan secara bijaksana agar siswa tidak bergantung sepenuhnya pada penghargaan eksternal. Guru perlu menanamkan pemahaman bahwa *reward* bukan hanya hadiah semata, tetapi merupakan bentuk apresiasi terhadap usaha dan proses belajar siswa. Dengan demikian, motivasi intrinsik siswa tetap dapat berkembang seiring dengan meningkatnya motivasi ekstrinsik yang diperoleh melalui pemberian *reward*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem *reward* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 5 Kabila. Pemberian *reward* yang dilakukan secara terencana, konsisten, dan variatif terbukti mampu meningkatkan keaktifan, rasa percaya diri, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa sistem reward dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 5 Kabila, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem reward efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat secara bertahap mulai dari kondisi awal hingga akhir siklus II. Pada tahap observasi awal, hanya 4 siswa atau sebesar 17,4% yang menunjukkan kategori

motivasi belajar tinggi. Setelah penerapan sistem reward pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 65%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 91%, sehingga indikator keberhasilan penelitian berhasil tercapai.

Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa sistem reward mampu memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemberian reward yang dilakukan secara terencana, konsisten, dan variatif mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, antusias, serta lebih berani dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, reward juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPA.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori behavioristik yang menyatakan bahwa pemberian penguatan positif dapat meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku yang diharapkan. Dalam penelitian ini, reward berfungsi sebagai bentuk penguatan positif yang mampu mendorong siswa untuk menunjukkan perilaku belajar yang lebih baik secara berulang. Dengan demikian, penerapan sistem reward dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPA.

4.2 Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1) Bagi guru, disarankan untuk menerapkan sistem reward secara konsisten, terencana, dan bervariasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Guru juga perlu menyesuaikan bentuk reward dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga pemberian reward dapat memberikan dampak yang optimal terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk memperoleh apresiasi atas usaha belajar yang dilakukan.
2) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru melalui penyediaan fasilitas pembelajaran, pelatihan, maupun program pengembangan profesional yang berkaitan dengan strategi pembelajaran berbasis penguatan positif.
3) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai efektivitas sistem reward dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya juga dapat mengombinasikan sistem reward dengan model atau media pembelajaran lainnya untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

REFERENSI

Aflizah, N., Firdaus, F., Hasri, S., & Sohiron, S. (2024). Reward Sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 4300–4312. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13044

Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 572–582. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604

Fahrezi, M. A., Maulana, M. P., Nurwahid, M. S., & Victorynie, I. (2025). Konsep Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PeTeKa*, *8*(1), 393–398. https://doi.org/10.31604/ptk.v8i1.393-398

Gitara, V. A., & Fahmawati, Z. N. (2024). Korelasi Antara Self Efficacy Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *8*(2), 1243–1253. https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i2.5050

Gumala, Y., Indriyani, T., & Ruby, A. C. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3905–3912. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5786

Hikmawati, R., & Yonanda, D. A. (2022). Keterkaitan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Mirabilis : Journal of Biology Education*, *1*(2), 22–27. https://doi.org/10.56916/jm.v1i2.291

Ikrom, F. D., Ningsih, P. H., Triutami, M., Aldiyansyah, M. R., & Nafsiah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(8), 533–540. https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i8.2416

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.

Masruroh, M. K., Ghufron, S., Kasiyun, S., & Hartatik, S. (2025). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Abror Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(4), 3558–3565. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3228

Mile, Y. A., Binggo, F. H., & Mooduto, Y. S. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual pada Dimensi Hak dan Kewajiban PKn di SDN 5 Kabila. *Jurnal Staika: Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, *9*(1), 162–172. https://doi.org/10.62750/staika.v9i1.187

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

Rustam, W., & Pautina, A. R. (2021). Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, *2*(2), 198–219. https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.117

Sakdiah, K., Hasibuan, M. Z., & Winda, P. (2020). Efek Pemberian Reward Dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 16–21.

Susana, H., Afidah, M., Wahyuni, S., & Khudri Sembiring, A. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Google Classroom. *Bio-Lectura*, *8*(1), 71–78. https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6583

Swari, D. R., Abdurrohim, & Khulasoh, S. (2026). Motivasi Belajar Siswa: Konsep, Faktor Dan Upaya Peningkatannya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 31–42. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43664

Wasitaningsih, C., Nuraina, E., & Sulistyowati, N. W. (2025). Determinants of Students' Learning Motivation. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *16*(2), 1–21. https://doi.org/10.21009/jmp.v16i2.65204

Wedanthi, L. P. R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Implementasi Teori Behaviorisme Skinner untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 2392–2396. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7270

Yulandra, R., & Mubarok, M. (2025). Transformasi Pembelajaran IPA: Meningkatkan Partisipasi Siswa melalui Pendekatan Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(3), 1828–1835. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.649

Zabrina, R. (2023). Analisis Pemberian Penguatan (Reinforcement) Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, *8*(1), 77–96. https://doi.org/10.15642/joies.2023.8.1.77-96

Zahro, S., & Jannah, T. (2023). Motivasi Belajar dalam Pandangan Abraham Maslow. *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, *11*(1), 61–70. https://doi.org/10.56013/edu.v11i1.2266

Zeirliana, E. D., Kholisoh, S. J. N., & Jamaluddin, M. (2024). Efektivitas Reinforcement Positif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Afeksi: Jurnal Psikologi*, *3*(3), 131–137.