



Peran *Reward* Dalam Pembelajaran

Renita Luthfiani Putri ✉, Universitas PGRI Madiun

Dian Ratnaningtyas Afifah, Universitas PGRI Madiun

Hermawati Dwi Susari, Universitas PGRI Madiun

✉ renita_2102102022@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: *reward* atau hadiah, adalah suatu metode modifikasi perilaku untuk meningkatkan intensitas perilaku yang dikehendaki dengan pemberian imbalan atau hadiah. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai peranan *reward* dalam pembelajaran di sekolah. Dengan metode kepustakaan (*library research*) dan pengumpulan data dari berbagai buku, artikel, dan jurnal bertema peran *reward* atau *hadiah* dalam pendidikan yang kemudian dianalisis untuk mendapatkan simpulan. Hasil yang didapatkan, menggambarkan peran *reward* dalam pembelajaran masih banyak diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah. Pemberian *reward* atau hadiah tentunya dibuat dengan perencanaan yang jelas menyesuaikan karakter peserta didiknya agar terwujudnya tujuan, *reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi siswa agar peserta didik dapat lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasinya.

Kata kunci: , *Reward*, Pembelajaran



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana guna memberikan bimbingan serta pertolongan untuk mengembangkan potensi dan perkembangan jasmani maupun rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk menyiapkan kedewasaannya sehingga mampu mencapai tujuan melaksanakan serta bertanggung jawab atas hidupnya secara mandiri Hidayat and Abdillah (2019). Pendidikan memegang makna penting dalam proses pengembangan sumber daya manusia atau siswa, membawa perubahan melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara konsisten, pendidikan tidak hanya tentang menguasai pembelajaran dalam kelas saja melainkan juga membentuk kepribadian dan kebiasaan baik pada setiap siswa. Hal tersebut tentu tidak lepas dari peran guru yang kebersamaan dan membimbing siswa saat kegiatan pembelajaran di sekolah.

Guru adalah orang yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, guru harus membawa siswa pada tujuan pembelajaran yang jelas, memiliki sikap yang bisa diteladani, juga figur pemimpin yang mempunyai kekuasaan untuk menstimulasi dan membentuk karakter peserta didik yang baik, serta mempersiapkan siswa menjadi individu sosial yang cakap dalam membangun diri sendiri juga pada lingkungan sekitarnya. Guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain peran guru, suasana kelas yang kondusif juga menjadi peran penting agar penyampaian makna dari pembelajaran bisa diterima baik oleh seluruh siswa. Dengan ini maka guru harus memiliki metode atau strategi pengkondisian kelas agar menghindari pelanggaran yang dilakukan siswa secara sengaja sehingga menghambat proses pembelajaran pada saat itu Rosyid and Abdullah (2018).

Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengelola perilaku siswa melalui peran dan penerapan *reward* atau hadiah. Pemberian *reward* harus diberikan secara bijaksana dengan perencanaan yang matang, jika penghargaan diberikan terlalu sering tanpa diberikan penguatan yang jelas maka bisa membuat siswa tidak termotivasi dari dalam dirinya sendiri, dan sebaliknya jika diberikan dengan cara yang salah akan berdampak memunculkan adanya perilaku negatif. Oleh karena itu pendidik harus benar memahami kondisi siswa sebelum memutuskan bentuk *reward* yang akan diberikan Woolfolk (2016).

Menurut Asri dan Suharni (2021), Alasan penggunaan peran *reward* dalam pembelajaran karena salah satu cara untuk membentuk perilaku seseorang adalah lewat pemberian *reward* dan punishment. Begitu seseorang paham mana perilaku yang bisa membuatnya mendapat hadiah dan mana yang justru membuatnya dihukum, dia akan mulai berpikir dan memilih perilaku sosial apa yang sebaiknya ditunjukkan. Apabila diterapkan secara tepat *reward* dapat membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif, mendorong motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta membentuk sikap disiplin yang positif. Namun bila dilakukan tanpa perencanaan yang jelas, penerapan metode ini bisa berdampak buruk terhadap perkembangan emosi dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peranan dan penerapan *reward* atau hadiah dengan perencanaan yang matang dan jelas akan dapat membawa perubahan yang positif pada siswa, memunculkan motivasi belajar siswa saat pembelajaran dan membentuk penanaman karakter baik sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat sekitarnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan atau *library research*, dimana data yang diperoleh dan dikumpulkan berasal dari buku, artikel jurnal, serta berita yang relevan. Memperjelas batasan kegiatan pengumpulan data hanya dengan riset kepustakaan Zed (2008). Dianalisis sesuai tema besar yang diambil oleh peneliti, dan kemudian mendapatkan hasil akhir berupa deskripsi yang dapat menggambarkan temuan melalui pengamatan dan pencatatan yang sudah dilakukan.

HASIL PENELITIAN

Peran *reward* dalam pendidikan sebagai salah satu pengelola kepribadian siswa dan mendorong motivasi baik agar siswa lebih antusias serta terkoneksi saat menyambut kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. *Reward* atau sebuah penghargaan atau apresiasi yang diberikan kepada siswa atas perilaku baik dan penataan peraturan yang telah siswa lakukan, dalam pembelajaran pemberian *reward* sendiri dilakukan dengan kata pujian, apresiasi dengan jempol dan tepuk tangan, serta tidak hanya diberikan secara fisik atau barang melainkan bisa dengan pemberian kegiatan yang menyenangkan bagi siswa Rizkia (2023).

PEMBAHASAN

Penelitian ini memberikan gambaran informasi mengenai peran *reward* pada kegiatan pembelajaran, yang dijabarkan seperti dibawah ini.

Pengertian *reward*

Reward atau hadiah adalah bentuk rangsangan yang diberikan untuk mendorong munculnya perilaku yang diharapkan dari seseorang. Ketika *reward* diberikan secara konsisten bersama dengan rangsangan lain yang bersifat membiasakan, maka lama-kelamaan perilaku tersebut bisa muncul dengan sendirinya, meskipun tanpa hadiah. Hadiah juga termasuk bentuk penguat positif karena biasanya menyenangkan, sehingga orang cenderung ingin mengulangi tindakan yang sebelumnya membuat mereka mendapat hadiah tersebut Alwisol (2007).

Sejalan dengan hal tersebut, Febianti (2020) juga mengungkapkan bahwa *reward* adalah ganjaran, penghargaan, imbalan, atau hadiah. Penghargaan atau hadiah yang diberikan karena sesuatu telah dikerjakan sesuai harapan. Pemberian *reward* berfungsi sebagai penguatan (*reinforcement*) dengan harapan perilaku baik akan terulang dikemudian hari.

Reward adalah bentuk penghargaan atau balasan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang karena telah melakukan suatu tindakan, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat mereka agar termotivasi kembali untuk bekerja atau berperilaku lebih baik di masa mendatang Hidayat (2023). Sedangkan menurut teori belajar behavioris, *reward* adalah ganjaran, hadiah. tingkah laku manusia dikendalikan oleh *reward* dan *reinforcement*, sebab tingkah laku belajar selalu berkaitan erat dengan reaksi dan stimulusnya dalam Suralaga (2015).

Peran *reward*

Pemberian *reward* atau hadiah berperan menjadi konsekuensi yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan frekuensi munculnya perilaku positif. Meski demikian, efektivitas

hadiah perlu diperhatikan dengan cermat agar benar-benar berfungsi sebagai penguat yang mampu menumbuhkan motivasi pada individu yang menerimanya Robert E. Slavin (2009).

Reward dalam proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menumbuhkan kedisiplinan dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar. Aflizah dan Hasri (2024), menyebutkan bahwa pemberian *reward* dapat menumbuhkan rasa senang pada siswa dalam mengikuti pelajaran dan mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Adapun beberapa peranan penting yang diungkapkan sebagai berikut, (1) *reward* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada siswa, (2) pemberian yang dilakukan oleh guru dan orang tua saat dirumah akan menjadi penguatan munculnya motivasi belajar baru, (3) peran *reward* dalam pendidikan juga digunakan untuk memotivasi siswa sebagai berkompetisi sehingga mendorong mereka bersaing secara aktif dalam kelas, (4) Peranan *reward* akan berjalan sesuai harapan bila digunakan tepat dan bijak oleh guru mau pun orang tua.

Sedangkan dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, peranan *reward* disampaikan oleh Juariah, Dkk (2024), bahwa penerapan metode *reward* dalam pendidikan anak usia dini diharapkan dapat memberikan pengaruh besar dalam membentuk perilaku positif dan mendukung perkembangan emosional anak sejak dini. Pada tahap ini, anak masih berada dalam masa pembentukan, di mana mereka sangat terbuka terhadap berbagai pengalaman dan pengaruh, terutama yang berasal dari lingkungan terdekat seperti rumah dan sekolah. Tentu anak membutuhkan peran orang dewasa disekitarnya, karena anak usia dini mudah meniru apa yang mereka lihat, maka penting sekali memilih pendekatan pembelajaran yang tepat. Kolaborasi antar guru dan orang tua harus selalu konsisten agar saat anak berada di rumah tetap mendapatkan penguatan yang sama hingga menjadi pembiasaan baik bagi anak.

Terdapat perbedaan dalam pemberian peran *reward* dalam pembelajaran pada tingkat pendidikan sekolah menengah pertama yang dikemukakan oleh Iskandar, Dkk (2021), bahwa *reward* atau penghargaan diberikan kepada siswa yang menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran. Siswa yang aktif dan berprestasi biasanya akan dipilih untuk mewakili sekolah dalam lomba antar sekolah. Di lembaga ini, *reward* juga diberikan kepada siswa yang berhasil meraih peringkat, seperti peringkat 1, 2, dan 3. Bentuk penghargaan yang diberikan bisa berupa piala, uang saku, dan sertifikat. Khusus bagi siswa yang meraih peringkat pertama, mereka juga mendapatkan pembebasan biaya SPP dan ujian. Penghargaan ini umumnya diberikan dua kali dalam setahun, yaitu pada semester ganjil dan semester genap.

Selain untuk siswa, *reward* juga diberikan kepada guru selama proses pembelajaran, misalnya dengan meminta siswa yang berprestasi maju ke depan kelas sebagai bentuk pengakuan. Tujuannya agar siswa lain ikut termotivasi untuk menunjukkan prestasi serupa. Dalam pembelajaran, penting untuk diingat bahwa *reward* tidak selalu berupa hadiah materi. Berdasarkan kajian teori, *reward* memiliki berbagai bentuk, salah satunya adalah *reward* non-material seperti pujian atau sanjungan. Pemberian pujian juga terbukti dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

Secara umum, sistem *reward* punya banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membiasakan mereka dengan pola belajar yang baik, dan membantu perkembangan mereka. Dengan menggunakan *reward* seperti bagan perilaku atau hadiah kecil, guru bisa lebih mudah mencapai tujuan pembelajarannya. Karena itu, *reward* bisa jadi alat yang efektif untuk membantu siswa berkembang. Dan yang terpenting, penggunaannya harus tepat agar bisa mendorong siswa mencapai potensinya. Selain itu, sistem *reward* punya pengaruh yang berbeda-beda tergantung usia siswa. Untuk anak SD, *reward* bisa membentuk perilaku

positif, membuat mereka merasa senang, bangga, dan percaya diri. Mereka biasanya lebih termotivasi oleh hadiah yang nyata seperti mainan atau stiker. Tapi kalau untuk siswa SMP dan SMA, *reward* lebih banyak membantu dalam hal prestasi akademik dan motivasi dari luar. Mereka cenderung lebih semangat kalau dapat *reward* yang sifatnya non-materi, misalnya perasaan senang karena dapat nilai ujian yang bagus Chen (2023).

SIMPULAN

Reward (penghargaan) menjadi salah satu peran penting dalam proses pembelajaran. *Reward* yang diberikan secara tepat, seperti pujian, hadiah, atau bentuk penghargaan lainnya, dapat menumbuhkan semangat belajar dan mendorong siswa untuk terus berperilaku baik. Diberikan dengan cara yang bijak dan tidak berlebihan, dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih disiplin, tertib, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, guru perlu memahami karakter dan kebutuhan siswa agar penerapan metode ini benar - benar bermanfaat dan tidak menimbulkan dampak negatif, seperti halnya rasa ingin dan niat belajar karena ingin hadiah semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflizah, Nur, and Salfen Hasri. 2024. "Reward Sebagai Alat Motivasi Dalam Konteks Pendidikan : Tinjauan Literatur." 8: 4300–4312.
- Alwisol. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Edisi revi. ed. Ridlo Setyono. Malang, Jawa Timur: Universitas Muhammadiyah Malang, UMM Press.
- Asri, Dahlia Novarianing, and Suharni. 2021. 11 Sustainability (Switzerland) *Modifikasi Perilaku Teori Dan Penerapannya*. Cetakan Pe. ed. Davi Apriandi. Madiun: UNIPMA Press (Anggota IKAPI).
- Chen, Zihan. 2023. "The Influence of School's Reward Systems on Students' Development." *Journal of Education, Humanities and Social Sciences* 8: 1822–27. doi:10.54097/ehss.v8i.4591.
- Febianti, Yopi Nisa. 2020. "Peran Reward and Punishment Dalam Meningkatkan Literasi Pembelajaran Ekonomi Melalui Pendidikan Ber-Pancasila Dengan Meningkatkan Rasa Nasionalisme Mahasiswa." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 8(1): 50. doi:10.33603/ejpe.v8i1.2460.
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah. 2019. *Lmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. eds. Candra Wijaya and Amiruddin. Medan: Lpppi penerbit buku umum dan perguruan tinggi.
- Hidayat, Taufiq. 2023. "Peranan Reward Dan Punishment Dalam Mengelola Sumber Daya Manusia." *The World of Business Administration Journal* 5(1): 37–44. doi:10.37950/wbaj.vi.1667.
- Iskandar, Khusnan, Eny Khusniyah, and Saeful Anam. 2021. "Relevansi Reward Dan Punishment Dalam Proses Pembelajaran." *Journal of Education and Religious Studies* 1(02): 70–75. doi:10.57060/jers.v1i02.27.
- Juariah, S, L I Achmad, and ... 2024. "Pemahaman Guru Dan Orang Tua Mengenai Alternatif Strategi Reward Dan Punishment Di Sekolah TK Cikarang Selatan." *GLOBAL: Jurnal Lentera ...* 02(02): 56–62.
- Rizkia, Alfina. 2023. "Metode Reward Dan Punishment Untuk Mengoptimalkan Sikap Disiplin Anak Usia Dini." *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 31–45.

doi:10.53515/cej.v4i2.5058.

Robert E. Slavin. 2009. *Educationonal Psychology: Theory and Practice Psikologi Pendidikan : Teori Dan Praktik*. Edisi 9. ed. Bambang Sarwiji. Jakarta Barat: Indeks.

Rosyid, Moh.Zaiful, and Aminol Rosid Abdullah. 2018. *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*.

Suralaga, Fadhilah. 2015. *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. ed. Solicha. Rajawali press.

Woolfolk, Anita. 2016. *Educational Psychology*. Global edi. ed. Gail Gottfried. London: Pearson Education Limited.

Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. 2nd ed. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.