

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DALA PEMBELAJARAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS IV SD PUTRA
BANGSABERBUDI DELITUA
T.P 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, tanpa pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, dan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran siswa dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Putra Bangsa Berbudi Delitua dengan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua dengan jumlah siswa kelas IV A 40. Jenis penelitian yang digunakan *Quasy Exsperimen* dengan Angket, dengan menggunakan pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Dengan alat pengumpulan data yaitu Angket atau koesioner. Berdasarkan dari data analisis data diperoleh hasil belajar siswa pada materi “Aku Dan Kebutuhanku” setelah menggunakan pengaruh pemberian *reward* dalam pembelajaran di kelas IV SD Putra Bangsa Berbudi Delitua T.A 2024/2025. Oleh karena itu, pemberian *reward* dapat dianggap sebagai sebagai salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Penelitian ini memberikan distribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan berorieentasi pada peningkatakan motivasi siswa.

Katakunci: Reward, motivasi belajar, pembelajaran, IPAS.

***THE INFLUENCE OF REWARD IMPLEMENTATION IN
LEARNING ON STUDENT LEARNING MOTIVATION
IN THE IPAS SUBJECT OF 4TH GRADE STUDENTS
AT SD PUTRA BANGSA BERBUDI DELITUA
ACADEMIC YEAR
2024/2025***

ABSTRACT

This study aims to determine the learning outcomes of students by examining the impact of reward implementation in learning on student motivation, comparing it to the absence of reward in learning on student motivation, and to find out whether there is a significant effect on student learning with the application of rewards in learning. The research was conducted at SD Putra Bangsa Berbudi Delitua, with the population consisting of all 4th-grade students at the school. The sample included 20 students from Class IV A and 20 students from Class VI B. This study used a Quasi-Experimental method with a questionnaire as the data collection tool to examine the effect of reward implementation in learning on student motivation. The data analysis revealed that student learning outcomes in the material “Aku Dan Kebutuhanku” after applying rewards in learning in the 4th grade at SD Putra Bangsa Berbudi Delitua for the 2024/2025 academic year showed improvement. Therefore, the use of rewards can be considered an effective strategy to enhance the learning motivation of 4th-grade students. This study contributes to the development of more engaging learning methods that focus on improving student motivation.

Keywords: Reward, learning motivation, learning, IPAS.