

# Pemberian Reward dalam Meningkatkan Semangat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang

Melina Pebrian<sup>1</sup>✉ & Kurniana Bektiningsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

✉ E-mail: [aniknew2233@students.unnes.ac.id](mailto:aniknew2233@students.unnes.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran pemberian reward dalam meningkatkan semangat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa serta perlunya penguatan pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward berdampak positif pada peningkatan semangat belajar siswa, terlihat dari meningkatnya partisipasi, antusiasme, dan keberanian siswa dalam menanggapi pertanyaan. Reward juga berpengaruh terhadap berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa, ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam menyusun argumen logis, memilah informasi relevan, serta mengambil keputusan secara tepat dan reflektif. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemberian reward berperan sebagai salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang. Peneliti menyarankan agar guru mengintegrasikan reward secara terencana dan proporsional dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** reward; semangat belajar; berpikir kritis, siswa sekolah dasar

## Abstract

*This study aims to describe the role of reward provision in improving the learning enthusiasm and critical thinking skills of fifth-grade students at SDN Bringin 01 Semarang City. This study was motivated by the lack of student learning motivation and the need to strengthen the development of critical thinking skills in learning activities. The research method used was descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that reward provision had a positive impact on increasing students' learning enthusiasm, seen from increased participation, enthusiasm, and courage in responding to questions. Rewards also influenced the development of students' critical thinking skills, demonstrated through their ability to construct logical arguments, sort relevant information, and make decisions appropriately and reflectively. Based on the research findings, it can be concluded that reward provision plays an effective role in improving students' learning motivation and critical thinking skills in the context of fifth-grade learning at SDN Bringin 01 Semarang City. The researcher suggests that teachers integrate rewards in a planned and proportional manner in learning to create an active and enjoyable classroom atmosphere.*

**Keywords:** rewards, learning motivation, critical thinking, elementary school students.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dengan tujuan membimbing peserta didik menuju kedewasaan secara fisik dan mental yang optimal(Hidayat & Abdillah, 2019). Pendidikan bukan sekadar aktivitas mengajar, melainkan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik, sesuai dengan kemampuan dan daya tangkap masing-masing individu (Amiruddin et al., 2022). Sebab, proses pembelajaran yang dialami seseorang sepanjang hidupnya sangat memengaruhi perkembangan diri sejak lahir hingga akhir hayat (Rustam & Pautina, 2021).

Di Indonesia, tujuan utama pendidikan tercantum dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Definisi pendidikan dijabarkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir siswa.

Sebagai sarana pendidikan, sekolah bertugas melaksanakan proses pembelajaran yang dirancang dengan baik, terarah, dan berjalan secara sistematis (Damanik et al., 2023). Pembelajaran adalah proses penyampaian informasi atau pesan dari pendidik kepada peserta didik yang dilakukan secara terencana, dirancang, dilaksanakan,

dan dievaluasi secara sistematis. Proses ini dapat berlangsung baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, serta melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik (Ramdhani et al., 2023).

Semangat merupakan sebuah dorongan atau tekad dalam melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan dengan disiplin untuk mencapai hasil kerja yang optimal (Yuningsih & Masyithoh, 2023). Selain itu, motivasi juga memperjelas tujuan belajar yang hendak kita capai, sehingga kita memiliki arah dan semangat yang lebih kuat untuk belajar (Suherman et al., 2022). Semangat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Semangat belajar juga mendorong peserta didik untuk tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, serta membentuk karakter yang gigih, mandiri, dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pendidikan.

Terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik, dan salah satunya adalah metode pemberian hadiah atau reward(ALAM MAS Bahrul Ulum, 2023). Pemberian reward (hadiah) sebagai salah satu bentuk alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan perilaku positif, mencapai tahap perkembangan tertentu, atau berhasil memenuhi target yang ditetapkan. Reward yang diberikan biasanya berupa pujian, hadiah, maupun bentuk apresiasi lain seperti tanda kenangan(Iskandar et al., 2021). Reward merupakan bentuk penguatan positif berupa pujian, penghargaan, atau bentuk apresiasi lain yang diberikan kepada siswa atas usaha dan pencapaiannya. Dengan demikian, reward berperan sebagai pendorong yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (Sudirman et al., 2023).

Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran saat ini adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis muncul ketika seseorang menilai kembali keyakinan maupun tindakannya dengan melakukan proses pengujian secara mendalam. Berpikir kritis pada dasarnya merupakan aktivitas berpikir yang bersifat evaluatif, yaitu menilai suatu hal berdasarkan kriteria atau standar tertentu(Wibowo, 2024). Berpikir kritis adalah keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu untuk mengkaji dan memerinci suatu ide atau gagasan secara lebih terarah, guna memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan kenyataan, melalui proses penilaian terhadap bukti yang tersedia (Nantara, 2021). Penelitian(ALAM MAS Bahrul Ulum, 2023) menemukan bahwa pemberian reward berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Selaras dengan itu, penelitian (Wasahua, 2021) menyatakan bahwa reward diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap perilaku atau pencapaian peserta didik yang diharapkan, yang dapat berupa pujian, hadiah, atau bentuk lain yang bersifat memotivasi. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa reward memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi dan kualitas keterlibatan siswa.

Namun, berdasarkan observasi di kelas V SDN Bringin 01, masih ditemukan rendahnya semangat belajar serta belum optimalnya kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi dalam pembelajaran, kurangnya keberanian mengemukakan pendapat, serta kesulitan dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan analisis lebih mendalam. Pemberian reward dipandang sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut karena dapat mendorong siswa lebih aktif, meningkatkan

motivasi, dan membangun suasana kelas yang positif. Meskipun demikian, bentuk reward yang digunakan guru selama ini masih terbatas pada pujian atau hadiah sederhana sehingga perlu dikembangkan agar lebih variatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian dalam bidang reward sebelumnya sebagian besar hanya berfokus pada peningkatan motivasi atau keaktifan siswa, sementara kajian yang menelaah pengaruh reward terhadap dua aspek sekaligus motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada upaya menguji efektivitas pemberian reward sebagai strategi pembelajaran yang mampu memperkuat dua kemampuan penting tersebut secara bersamaan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana reward mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan semangat belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga dapat menjadi alternatif solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penerapan pemberian reward dapat meningkatkan semangat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang. Pendekatan ini digunakan karena permasalahan yang dikaji berkaitan dengan fenomena sosial yang membutuhkan pemahaman mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek

yang alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen kunci, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Jenis penelitian ini dipilih karena data yang diperoleh berupa kata-kata dan narasi, bukan angka, sehingga dapat menggambarkan secara utuh proses dan dampak dari pemberian reward dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tetapi untuk menggali, memahami, dan mendeskripsikan fenomena yang terjadi di kelas secara nyata.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Bringin 01, yang beralamat di Jl. Gondoriyo RT 3 RW 4, Kelurahan Bringin, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, selama dua bulan, yaitu pada September hingga Oktober 2024. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang. Kepala sekolah berperan sebagai informan pendukung yang memberikan data terkait kebijakan sekolah, dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta validasi pelaksanaan kegiatan penelitian di sekolah. Guru kelas V berperan sebagai informan utama, karena terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis reward.

Siswa kelas V berjumlah 28 orang dan terlibat sebagai partisipan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, wawancara mendalam tidak dilakukan kepada seluruh siswa, melainkan kepada beberapa siswa yang dipilih sebagai informan kunci berdasarkan tingkat keaktifan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pemilihan informan dilakukan secara purposive untuk memperoleh data yang mendalam dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian kualitatif.

Tahapan penelitian dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) tahap pra-penelitian yang meliputi observasi awal dan penyusunan instrumen penelitian, (2) tahap pelaksanaan penelitian yang meliputi kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta (3) tahap analisis data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru kelas V dan beberapa siswa untuk menggali informasi mengenai bentuk dan dampak pemberian reward dalam pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan, catatan hasil belajar, dan dokumen sekolah.

Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari berbagai metode pengumpulan seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk sumber yang sama. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian lebih valid dan dapat dipercaya. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Melalui tahapan ini, peneliti menginterpretasikan data secara sistematis untuk memperoleh makna yang mendalam mengenai pengaruh pemberian reward terhadap peningkatan semangat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap semangat belajar dan

kemampuan berpikir kritis siswa. Kegiatan pembelajaran dirancang secara menarik dan interaktif dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang harus dijawab dengan cepat dan tepat oleh siswa. Bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan lebih dahulu, guru memberikan reward sederhana berupa permen, bintang, gantungan kunci, dll sebagai bentuk apresiasi. Menurut Zhami et al. (2024), reward merupakan sarana yang digunakan guru untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru kelas V, bapak Paryono menyampaikan bahwa pemberian reward ini terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan penuh antusiasme. Selama kegiatan pembelajaran di SDN Bringin 01 berlangsung, terlihat bahwa seluruh siswa tampak bersemangat, aktif, dan berebut untuk menjawab pertanyaan. Siswa tidak hanya tertarik pada hadiah yang diberikan, tetapi juga terdorong untuk berusaha memahami materi agar mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Dengan demikian, pemberian reward mampu mengubah perilaku siswa dari pasif menjadi aktif dan kompetitif dalam konteks positif.

Selain meningkatkan semangat belajar, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Saat siswa berlomba menjawab pertanyaan, mereka belajar berpikir cepat, menalar informasi, dan memilih jawaban yang paling tepat berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Dalam konteks ini, kegiatan berbasis reward membantu siswa mengasah kemampuan berpikir logis dan reflektif dalam waktu yang singkat.



*Gambar 1. Kegiatan pembelajaran menggunakan Reward di SDN Bringin 01*

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Mereka tampak percaya diri dan tidak takut salah, karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan suportif. Hal ini sejalan dengan pendapat Amiruddin et al. (2022) bahwa reward dapat menumbuhkan perasaan senang dan dihargai, sehingga meningkatkan motivasi internal peserta didik untuk terus belajar. Semangat belajar yang tinggi merupakan kunci utama dalam mencapai keberhasilan akademik, karena siswa dengan motivasi tinggi akan lebih tekun, gigih, dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran (Yuningsih & Masyithoh, 2023).

### **Dampak Reward terhadap Semangat Belajar Siswa**

Pemberian reward memberikan dampak yang jelas dan nyata terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Sebelum tindakan dilakukan, kondisi pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa masih tampak pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Beberapa siswa hanya duduk mendengarkan tanpa mencoba menjawab pertanyaan, bahkan cenderung menunggu

teman lain untuk merespons. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang berinisiatif mengacungkan tangan. Hal ini menandakan bahwa motivasi belajar mereka belum sepenuhnya terbangun, baik secara internal maupun eksternal. Selain itu, suasana kelas sebelum pemberian reward juga terlihat kurang hidup, siswa masih ragu-ragu, dan menunjukkan ekspresi datar saat pembelajaran berlangsung.

Namun setelah reward mulai diterapkan, perubahan perilaku siswa terlihat secara signifikan. Suasana kelas yang sebelumnya kurang aktif berubah menjadi lebih dinamis dan penuh antusiasme. Siswa mulai berebut mengacungkan tangan dengan cepat setiap kali guru mengajukan pertanyaan. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pendiam kini mulai menunjukkan keberanian dalam memberikan jawaban, meskipun belum tentu benar. Mereka tampak lebih fokus memperhatikan penjelasan guru karena berharap dapat memperoleh reward sebagai bentuk apresiasi atas usaha mereka. Situasi ini membuktikan bahwa reward mampu memunculkan daya tarik belajar dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Reward juga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Ketika ada hadiah seperti permen, stiker bintang, atau gantungan kunci, siswa merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi. Kelas menjadi lebih hidup karena siswa saling berlomba untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Perubahan atmosfer ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menciptakan kompetisi sehat antar siswa. Mereka belajar untuk menghargai usaha teman, tetapi tetap berupaya untuk menjadi yang terbaik. Keadaan tersebut sesuai dengan teori Amiruddin et al. (2022) yang menyatakan bahwa reward mampu

menimbulkan perasaan senang serta dihargai dalam diri peserta didik sehingga meningkatkan motivasi internal mereka secara signifikan.

Motivasi belajar yang tumbuh melalui pemberian reward memberikan dampak jangka panjang pada prestasi akademik siswa. Dengan meningkatnya motivasi, siswa akan lebih gigih, rajin, dan konsisten dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehari-hari. Mereka menjadi lebih terbiasa mendengarkan instruksi guru, mencatat materi, dan menyelesaikan tugas tanpa harus selalu diarahkan. Seperti yang diungkapkan Yuningsih & Masyithoh (2023), motivasi belajar memiliki kontribusi besar terhadap pencapaian akademik peserta didik. Artinya, siswa yang memiliki motivasi tinggi tidak hanya aktif dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki peluang lebih besar mencapai hasil belajar optimal.

Temuan dalam Penelitian ini sejalan dengan pandangan (ALAM MAS Bahrul Ulum, 2023) bahwa pemberian reward berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Selaras dengan itu, penelitian (Wasahua, 2021) menyatakan bahwa reward diberikan sebagai bentuk apresiasi terhadap perilaku atau pencapaian peserta didik yang diharapkan, yang dapat berupa pujian, hadiah, atau bentuk lain yang bersifat memotivasi. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa reward memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi dan kualitas keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa reward memiliki peran penting dalam menghidupkan proses pembelajaran, meningkatkan semangat belajar, serta membangun keterlibatan siswa secara aktif. Reward tidak hanya memberikan rasa bangga pada siswa ketika menerima apresiasi, tetapi juga membentuk pola pikir

positif menuju kegigihan belajar dan keberhasilan akademik.

### **Dampak Reward terhadap Kemampuan Berpikir Kritis**

Selain mampu meningkatkan semangat belajar siswa, penerapan strategi pemberian reward juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan hasil analisis, yaitu dengan mengidentifikasi masalah, mencari solusi, menarik kesimpulan, serta menilai kembali masalah yang dihadapi (Setyawan & Kristanti, 2021). Dalam proses pembelajaran yang menerapkan reward, siswa tidak hanya terpacu untuk menjawab pertanyaan dengan cepat, tetapi juga dituntut untuk menganalisis informasi secara mendalam sebelum memberikan jawaban. Situasi kompetitif yang tercipta membuat siswa berusaha memahami materi dengan lebih teliti agar dapat memberikan jawaban yang akurat. Mereka tidak lagi menjawab secara asal, tetapi mulai mempertimbangkan logika, alasan, dan bukti yang mendukung jawaban mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar berbasis reward mampu mendorong siswa untuk berpikir pada level yang lebih tinggi.

Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengkaji berbagai peristiwa yang terjadi dan menentukan pilihan yang tepat dalam setiap permasalahan yang dihadapinya (Lieung, 2019). Peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut dapat diamati melalui beberapa aspek kompetensi kognitif berikut:

#### 1) Menyusun argumen dan jawaban logis

Siswa belajar mengemukakan pendapat berdasarkan alasan yang dapat diterima dan dapat dipertanggungjawabkan. Ketika

menjawab pertanyaan, mereka mencoba menjelaskan mengapa jawaban tersebut benar sehingga terbentuk pola berpikir rasional. Jawaban siswa tidak hanya berupa satu kata, tetapi juga mulai lengkap dengan penjelasan dan uraian sebab-akibat.

2) Memilah informasi penting secara cepat Karena kegiatan dilakukan secara kompetitif, siswa dilatih untuk memfilter informasi dengan cepat agar dapat memilih inti jawaban yang tepat. Mereka tidak hanya menghafal materi, tetapi mengolahnya kembali menjadi pemahaman yang utuh. Kemampuan memilah informasi inilah yang menjadi dasar penting dalam berpikir kritis pada jenjang pendidikan dasar.

#### 3) Menentukan jawaban yang paling tepat dan rasional

Proses berpikir siswa semakin matang karena mereka berusaha membandingkan beberapa kemungkinan jawaban sebelum menentukan satu jawaban final. Hal ini menandakan adanya proses evaluatif dalam diri siswa, di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi menilai dan memilih jawaban berdasarkan logika.

#### 4) Mengambil keputusan secara reflektif dan kritis

Pemberian reward membuat siswa lebih berhati-hati dalam menjawab. Meskipun ingin cepat memperoleh reward, mereka tetap mempertimbangkan ketepatan jawaban agar tidak melakukan kesalahan. Situasi ini membiasakan siswa mengambil keputusan dengan mempertimbangkan konsekuensi dan kebenaran konsep secara reflektif.

Pada saat pelaksanaan, siswa terlibat dalam sesi tanya jawab yang mengharuskan mereka memproses informasi dengan cepat namun tetap tepat. Misalnya ketika guru memberikan soal yang membutuhkan pemahaman konsep, siswa harus terlebih dahulu mengingat materi yang telah

dipelajari, kemudian menyeleksi jawaban yang menurut mereka paling benar. Proses tersebut melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis. Dengan adanya reward, siswa juga terdorong untuk berpikir lebih kritis karena mereka ingin memperoleh penghargaan sehingga berusaha mencari jawaban yang benar-benar sesuai. Melalui kegiatan ini, kemampuan kognitif siswa meningkat karena mereka terbiasa menilai mana informasi yang relevan dan mana yang tidak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Bringin 01 Kota Semarang, dapat disimpulkan bahwa pemberian reward memiliki pengaruh positif dan menunjukkan perubahan yang bermakna terhadap peningkatan semangat belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa. Pelaksanaan pembelajaran berbasis reward berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan kompetitif secara sehat sehingga siswa yang awalnya pasif berubah menjadi lebih aktif, berani, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Reward tidak hanya berfungsi sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga menjadi pemicu motivasi eksternal yang mampu memperkuat motivasi internal siswa untuk memahami materi dan memberikan jawaban yang tepat.

Selain meningkatkan semangat belajar, strategi ini terbukti mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menyusun argumen logis, memilah informasi penting, menentukan jawaban yang rasional, serta mengambil keputusan secara reflektif. Hal ini menunjukkan bahwa reward mampu mendorong siswa berpikir pada level kognitif yang lebih tinggi. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya

dilakukan pada satu kelas dengan durasi pengamatan yang relatif singkat sehingga efek jangka panjang belum sepenuhnya terlihat. Selain itu, variasi reward yang digunakan masih sederhana sehingga pengaruhnya mungkin berbeda apabila diterapkan dengan jenis reward atau strategi yang lebih beragam. Meskipun demikian, temuan ini memberikan implikasi penting bagi guru bahwa pemberian reward dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa, serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada konteks dan jenjang yang berbeda.

## DAFTAR RUJUKAN

ALAM MAS Bahrul Ulum, N. (2023). *PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA*. 3(2).

Amiruddin, May Sarah, D., Indah Vika, A., Hasibuan, N., Sari Sipahutar, M., Elsa Manora Simamora, F., & Naskah, H. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596>

Damanik, R. M., Purba, N. A., & Sihombing, P. S. R. (2023). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SSD HKBP Batu IV T.P 2022/2023. *Jurnal on Education*. <https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*.

Iskandar, K., Khusniyah, E., & Anam, S. (2021). Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Religious Studies*

(JERS), 01(01).  
<https://doi.org/10.12345/jers/000>

Lieung, K. W. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Karolina Wong Lieung The Effect of Discovery Learning Models on Skills Critical Thinking of Primary School. *Musamus Journal of Primary Education* •, 1(2). <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/primary/index>

Nantara, D. (2021). *MENUMBUHKAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA MELALUI PERAN GURU DAN PERAN SEKOLAH*.

Ramdhani, R., Sayekti, S. P., Rohman, D., Badran, M., Stai, F., & Jakarta, A.-H. (2023). Implementasi Reward dan Punishment dalam Menciptakan Lingkungan Kondusif Belajar pada Mata Pelajaran Siroh di SDIT Al-Hikmah Depok. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2–3. <https://doi.org/47467/tarbiatuna.v3i1.2812>

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>

Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021a). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.877>

Sudirman, Kasmawati, & Jauhar, S. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i1.985>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Suherman, A., & Ismanto, B. (2022). *UPAYA MEMBANGUN DAN MEMELIHARA SEMANGAT BELAJAR DI MASA PANDEMI PADA YAYASAN PONDOK PESANTREN IZZATUL ISLAM* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.56127/jammu.v1i1.255>

Wasahua, S. (2021). *KONSEP PENGEMBANGAN BERPIKIR KRITIS DAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*. *Jurnal Horizon Pendidikan*.

Wibowo, A. (2024). *KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS*.

Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i1.1702>

Zhami, A. ', Usman, A., & Rohmah, L. (2024a). *PEMBERIAN REWARD DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA DINI: STUDI KUALITATIF DESKRIPTIF* (Vol. 07, Issue 02). <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>