

## PEMBERIAN REWARD DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA

Nina Sultonurohmah,  
Hanik Badriyah  
ninaadila@gmail.com,  
[hanikbadriay182@gmail.com](mailto:hanikbadriay182@gmail.com)

### ABSTRAK

*Reward* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran untuk memusatkan perhatian siswa pada objek tertentu. *Reward* yang diberikan guru dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa. Sehingga siswa mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Ada berbagai macam penghargaan yang dapat diberikan oleh guru yaitu pujian, hadiah berupa barang seperti alat tulis, buku, pensil, penggaris dan alat tulis lainnya, penghormatan dan tanda penghargaan berupa simbol-simbol penghargaan. Penghargaan harus diberikan kepada siswa yang berhak mendapatkannya. Pemberian *reward* yang diberikan kepada siswa yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar tidak menimbulkan kecemburuan siswa lain. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi yaitu rentang perhatian siswa yang masih pendek, gaya belajar, pelajaran yang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, stres dan kecemasan, kualitas tidur yang buruk, pola makan yang tidak sehat dan gangguan belajar. Dengan *ice breaking* dan pembelajaran yang menarik serta interaktif dan pemberian berbagai *reward* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

**Kata Kunci, Reward, Konsentrasi Belajar, Siswa**

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak maupun semua orang. Sejak dalam kandungan anak sudah mulai memperoleh pendidikan yang diberikan oleh orang tuanya. Melalui Pendidikan anak dapat mengembangkan jasmani dan rohani untuk mempersiapkan mereka pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dari pendidikan kita juga dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Melalui proses pembelajaran, kita dapat belajar mengembangkan pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu. Begitu juga seorang anak yang dapat belajar dari pembelajaran mereka pada jenjang pendidikan tertentu. Dalam proses pembelajaran anak perlu menyiapkan daya konsentrasi dengan sungguh-sungguh untuk menerima dan memahami penjelasan materi dari guru.

Menjadi seorang guru harus memberikan pembelajaran yang bagus dan menarik bagi para siswanya. Dengan menyiapkan rencana pembelajaran yang dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas, guru harus menyiapkan berbagai *ice breaking*, media, permainan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Dengan guru menyiapkan pembelajaran yang menarik juga interaktif dapat membuat anak meningkatkan daya konsentrasinya sehingga pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Selain menciptakan pembelajaran yang menarik juga interaktif guru harus selalu memberikan *reward* terhadap siswa. Banyak sekali bentuk yang dapat kita berikan kepada siswa. Salah satunya *reward* yang berupa pujian harus selalu kita berikan untuk meningkatkan daya konsentarsi siswa. Tidak semua daya konsentrasi setiap siswa sama. Maka dari itu guru dapat memberikan berbagai *reward*. *Reward* atau hadiah berupa barang yang bermanfaat seperti peralatan sekolah. Pemberian reward yang berupa barang hendaknya tidak membuat iri terhadap siswa lain. Selain itu masih banyak lagi reward yang dapat guru berikan kepada siswa untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

## **KONSEP REWARD**

*Reward* merupakan salah satu cara guru dalam mengapresiasi siswa atas perbuatannya yang patut dipuji.<sup>1</sup> Menurut Mulyasa, *reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat memungkinkan tentang kembalinya tingkah laku tersebut.<sup>2</sup> Selain itu menurut Suharsimi Arikunto, *reward* merupakan suatu yang disenangi dan digemari oleh anak-anak yang diberikan kepada siapa yang dapat memenuhi harapan yakni mencapai tujuan yang ditentukan atau bahkan melebihinya.<sup>3</sup> M. Ngalim Purwanto juga berpendapat bahwa *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaan-pekerjaannya mendapat penghargaan.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Nugroho *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat, usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai.<sup>5</sup>

Jadi *reward* adalah pemberian penghargaan berupa pujian maupun berupa benda kepada peserta didik untuk memberikan motivasi maupun mengembalikan konsentrasi peserta didik kita.

## **MACAM-MACAM REWARD DALAM PEMBELAJARAN**

Dalam proses pembelajaran di kelas guru dapat memberikan berbagai *reward* untuk meningkatkan konsentrasi siswa agar materi tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran guru hendaknya menyiapkan berbagai *reward*, jadi tidak hanya satu *reward*, guru dapat mengkombinasikan atau dapat menggunakan lebih dari satu. Sehingga hal tersebut dapat menjaga konsentrasi siswa saat pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Moh. Zaiful Rosyid dan Aminol Rasyid Abdullah, *Reward dan Panishment dalam Pendidikan*, Malang: Literasi Nusantara. 2018. 8.

<sup>2</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Rosdakarya. 2007. 77.

<sup>3</sup> Suharsinmi Arikunto, *Manajemen Pengajaran*, Jakarta: Rineka cipta. 1993. 160.

<sup>4</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006. 182.

<sup>5</sup> Bambang Nugroho, *Reaward dan Panishment*, Buletin Cipta Karya Departemen Pekerjaan. 2006. 5.

Menurut Najamudin *reward* dapat dibedakan menjadi empat macam.

#### 1. Pujian

Pujian adalah satu bentuk ganjaran yang paling mudah dilakukan, karena dengan hanya berapa kata-kata seperti baik sekali, bagus, atau dapat berupa kata-kata yang bersifat sugestif “lain kali hasilnya pasti akan lebih bagus lagi” dan sebagainya.

#### 2. Penghormatan

*Reward* (ganjaran) yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula:

- a. Berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang dapat ganjaran mendapat kehormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan temannya sekelas atau sekolah.
- b. Penghormatan yang berbentuk kekuasaan/kesempatan untuk melakukan sesuatu misalnya, kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugas/pr yang sulit, disuruh mengerjakan di papan tulis supaya terlihat oleh temannya.

#### 3. Hadiah

Hadiah atau *reward* yang diberikan dalam bentuk barang atau alat-alat keperluan sekolah seperti: pensil, buku tulis, pulpen, penggaris dan sebagainya atau dapat berupa barang-barang yang lain seperti kaos, baju, handuk, alat permainan dan sebagainya. Ganjaran dalam bentuk ini sering mendatangkan pengaruh negatif dalam belajar yaitu peserta didik belajar bukannya karena ingin mengejar pengetahuan, tetapi semata-mata karena ingin mendapatkan hadiah, akibatnya apabila dalam belajar tidak memperoleh hadiah maka peserta didik menjadi malas belajar.

#### 4. Tanda Penghargaan

Tanda penghargaan adalah bentuk *reward* yang bukan dalam bentuk barang tetapi dalam bentuk surat keterangan atau sertifikat sebagai simbol tanda penghargaan yang diberikan atas prestasi yang dicapai oleh peserta didik. Tanda penghargaan ini sering disebut *reward* simbolis. Pada umumnya *reward* simbolis ini besar sekali pengaruhnya terhadap

kehidupan pribadi anak sehingga dapat menjadi pendorong bagi perkembangan peserta didik selanjutnya.<sup>6</sup>

Kita sebagai guru harus dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya berbagai *reward* kita sebagai guru harus pandai dalam memberikan *reward* kepada siswa. Tidak hanya pujian saja, *reward* yang guru berikan kepada siswa. Namun sesekali siapkanlah *reward* yang membuat siswa sungguh-sungguh berkonsentrasi terhadap belajar di kelas.

Menurut Yusvidha dan Ahmad ada beberapa syarat yang harus diperhatikan oleh seseorang pendidik dalam memeberikan *reward* pada peserta didik:

1. Untuk memberikan *reward* pada pedagogis perlu sekali guru benar benar mengenal peserta didiknya dan tahu menghargai dengan tepat. *Reward* dan penghargaan yang salah dan tidak tepat dapat membawa akibat yang tidak diinginkan.
2. *Reward* yang diberikan kepada seorang peserta didik janganlah menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi peserta didik lain yang merasa pekerjaannya lebih baik, tetepi tidak mendapat *reward*.
3. Memberikan *reward* hendaknya hemat. Terlalu sering atau terus menerus memberi *reward* akan menjadi hilang arti *reward* sebagai alat mendidik.
4. Janganlah memberi *reward* dengan menjanjikan terlebih dahulu sebelum siswa menunjukkan prestasi kerjanya apalagi bagi *reward* yang diberikan bagi seluruh kelas. *Reward* yang dijanjikan terlebih dahulu hanyalah akan membuat siswa terburu-buru dalam bekerja dan akan membawa dalam kesukaran bagi beberapa siswa yang kurang pandai.
5. Pendidik harus hati-hati membrikan *reward*, jangan sampai *reward* yang diberikan kepada anak diterimanya sebagai upah dari jerih payah yang telah dilakukan.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Najjamudin Petta Solong, "Implementasi Budaya Kompetensi melalui Pemberian Reward And Punishment Dalam Pembelajaran" Jurnal Management Pendidikan Islam, Vol. 5, No. 2(2017). 41-43.

Dalam pemberian *reward* guru juga harus memperhatikan kondisi dan karakteristik siswanya. *Reward* tersebut harus diberikan dengan hati-hati. Pemberian *reward* yang berupa hadiah, barang atau permainan harus diberikan secara adil. Hindari pemberian *reward* yang dapat membuat iri siswa lain.

Banyak sekali tujuan pemberian *reward* kepada siswa sebagai hadiah bahwa siswa tersebut sudah sungguh-sungguh dalam konsentrasi belajar terhadap penjelasan yang guru berikan. *Reward* juga dapat memberikan motivasi siswa untuk lebih semangat lagi belajar, selain itu juga dapat mempermudah pengkondisian siswa dalam pembelajaran di kelas.

Adapun beberapa tujuan penggunaan penguatan atau *reward* adalah, sebagai berikut

1. Meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar
2. Membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Mengarahkan pengembangan berfikir siswa kearah berfikir divergen.
4. Mengatur dan mengembangkan diri anak sendiri dalam proses belajar.
5. Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku siswa yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku produktif.<sup>8</sup>

Dalam ajaran Islam juga telah memberikan penjelasan tentang teknik penerapan *reward* dalam upaya membentuk perilaku. Adapun aplikasi *reward* menurut Halim dan Husnul yaitu:

1. Dengan ungkapan kata.

Penggunaan teknik ini dilakukan oleh Rasulullah SAW ketika memuji cucunya, yang menunggangi punggungnya seraya berkata, “sebaik-baik unta adalah unta kalian, dan sebaik-baik penunggang adalah kalian”. Oleh karena guru diharapkan mengikuti makna – makna dalam rangka memberi ganjaran atau pujian yang kan bermanfaat dan lebih menarik perhatian.

---

<sup>7</sup> Yusvidha Ernata, *Analisi Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandudari Kab. Blitar*, “Jurnal Pemikir Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd), Vol. 5, No. 2 (2017). 786.

<sup>8</sup> Marno Dan M. Idris, *Strategi, Metode, Dan Teknik Mengajar*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014. 130-131.

2. Dengan memberikan suatu materi.

Cara ini selain untuk menunjukkan perasaan cinta, tetapi juga dapat menarik cinta dari si anak, terutama apabila hal itu tidak terduga. Rasulullah telah mengajarkan hal tersebut dengan mengatakan. “saling memberi hadiahlah kalian niscaya kalian saling mencintai.” Cara ini dapat diberikan kepada anak didik dengan syarat benda yang diberikan terdapat relevansi dengan kebutuhan Pendidikan.

3. Dengan memberikan senyuman atau tepukan.

Senyuman merupakan sedekah sebagaimana dikatakan oleh Rasulullah: “senyummu terhadap saudaramu adalah sedekah.” Demikian juga dengan tepuk tangan, misalnya seorang guru menepuk-nepuk pundak siswa ketika siswa tersebut mampu mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik.<sup>9</sup>

Rasulullah merupakan suri tauladan bagi kita semua umat muslim di dunia. Banyak pengajaran beliau dapat kita ambil untuk diterapkan pada pembelajaran semua jenjang. Karena pengajaran yang beliau contohkan banyak memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya pada pembelajaran karakter untuk siswa di sekolah.

## **KONSENTRASI BELAJAR SISWA**

Konsentrasi merupakan pemusatan perhatian terhadap sesuatu sehingga seseorang tersebut tidak teringat hal lain selain yang dihadapannya. Konsentrasi belajar merupakan pemusatan daya pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan menghalau atau menyisihkan segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajarinya. Agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru atau pendidik dengan baik. Sehingga guru tidak perlu mengulang kembali materi yang telah diberikan dan kemampuan berpikir siswapun akan meningkat.<sup>10</sup>

Terdapat 7 (tujuh) alasan anak sulit berkonsentrasi di kelas, yaitu:

---

<sup>9</sup> Halim Purnomo Dan Husnul Khotimah Abdi. *Model Reward Dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Deepublish. 2012. 33-34.

<sup>10</sup> Ruslia Isnawati, *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar*, Surabaya:CV Jakad Media Publish. 2019. 79.

1. Rentang Perhatiannya Masih Pendek.

Anak kelas 1 SD umumnya sulit berkonsentrasi di kelas karena masih memiliki rentang perhatian yang pendek dan belum terbiasa hanya duduk diam saat guru menjelaskan di depan kelas. Hal tersebut sesuai laporan yang dirilis oleh jurnal *Neuroimage*, disebutkan kalau rentang perhatian anak kelas 1 Sd umumnya hanya 6-20 menit saja.

2. Gaya Belajar

Sistem belajar di sekolah Indonesia yang mengharuskan anak untuk fokus pada pelajaran guru di depan kelas mungkin masih cocok untuk anak dengan gaya belajar *visual* dan *auditori*. Namun bisa membuat gaya belajar taktik dan kinestetik kurang paham dengan materi dan sulit konsentrasi belajar.

3. Pelajaran Tidak Sesuai Dengan Tingkat Pemahaman Siswa.

Kesulitan mengikuti ritme dan kurikulum pelajaran di kelas bisa membuat anak sulit berkonsentrasi. Sebaliknya pelajaran pelajaran yang terlalu mudah dan ritme belajar yang lambat di kelas akan terasa kurang menantang dan membuat si kecil cepat bosan dan malas menyimak.

4. Stress dan Kecemasan

Pikiran yang bercabang dan tidak tenang karena ada masalah keluarga, gangguan kesehatan, konflik dalam pergaulan atau perubahan hidup juga bisa membuat anak sulit berkonsentrasi belajar di sekolah.

5. Tidur Tidak Berkualitas

Anak *moody*, hiperaktif dan sulit berkonsentrasi belajar di kelas juga bisa disebabkan oleh waktu tidur yang terlalu pendek/tidak berkualitas. Seperti rekomendasi *American Academy of Pediatrics*, anak berusia 6 tahun sebaiknya tidur Selama 9 jam sampai jam 12 jam setiap harinya supaya bisa lebih tenang, fokus dan berkonsentrasi dalam belajar.

6. Pola Makan Kurang Sehat

Kekurangan gizi dan nutrisi akibat pola makan tidak sehat bukan hanya akan mengganggu kesehatan anak, tapi juga bisa membuat sulit konsentrasi belajar. Seperti dijelaskan dalam situs *fast foriord*, bahkan kondisi gula darah rendah bisa memperpendek rentang perhatian, membuat anak tidak berenergi, juga mengurangi fokus dan konsentrasi,

sedangkan anemia akibat kekurangan zat besi akan membuat anak cepat lelah sehingga tidak bisa menyimak pelajaran dengan baik.

## 7. Gangguan Belajar

Alasan anak sulit berkonsentrasi di kelas yang selanjutnya adalah gangguan belajar. Karena gangguan belajar *disleksia*, *disgrafia/diskalkulia*, anak juga sulit berkonsentrasi belajar di kelas kalau memiliki kondisi seperti *sensory processing disorder*, *auditory processing disorder* atau gangguan penglihatan dan pendengaran.<sup>11</sup>

Dari beberapa alasan diatas, guru dapat menyiapkan berbagai kegiatan-kegiatan untuk menghindari kesulitan konsentrasi belajar siswa. Guru terlebih dahulu harus mengetahui karakteristik siswa. Guru dapat memilih dan menyiapkan tempat belajar siswa yang kondusif. Guru juga dapat mengajak siswa untuk mengeluarkan benda yang digunakan untuk belajar di atas meja siswa, seperti alat tulis dan buku pelajaran yang akan di pelajari, usahakan tidak ada benda lain di meja anak selain alat tulis dan buku pelajaran yang dipelajari. Guru menyiapkan *reward* dalam pembelajaran di kelas.

Sebagai guru harus bekerjasama mensosialisasikan hal tersebut, agar nantinya kesulitan dalam berkonsentrasi belajar siswa dapat dihindari. Serta dampingan dari pihak sekolah untuk memberikan solusi terhadap kesulitan konsentrasi belajar. Sehingga konsentrasi siswa di sekolah maupun di rumah tidak ada kesulitan. Proses pembelajaran di kelas dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran, begitu juga dengan konsentrasi belajar di rumah.

## SIMPULAN

Dalam sebuah pembelajaran harus memberikan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik dapat disajikan dengan berbagai media, metode dan juga berbagai *game* atau permainan dalam pembelajaran. Selain itu *ice breaking* harus dimunculkan pada saat pembelajaran. *Ice breaking* dilakukan tidak hanya di awal pembelajaran saja, tetapi *ice breaking* tersebut dapat dilakukan berulang-ulang dalam setiap sesi pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Ruslia Isnawati, *Cara Kreatif*. 81-83.

Dalam pembelajaran siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan materi dari guru saja, hal tersebut dapat menyebabkan semangat atau konsentrasi siswa akan menurun. Konsentrasi belajar siswa sangat penting dalam pembelajaran untuk mencapai pemahaman materi yang diberikan guru. Siswa harus berkonsentrasi sungguh-sungguh dalam mendengarkan penjelasan guru.

Dalam meningkatkan konsentrasi siswa guru harus mengadakan *ice breaking* dan *reward* kepada siswa. Ada banyak sekali *reward* yang dapat diberikan kepada siswa, salah satu *reward* yang mudah diberikan adalah pujian. Sebagai seorang guru kita selalu memberikan pujian kepada siswa kita, agar siswa merasa bangga dan juga dapat mempertahankan konsentrasi belajarnya. Tidak hanya pujian saja, *reward* yang dapat disiapkan guru berupa hadiah, hadiah tersebut dapat berupa barang atau permainan yang bermanfaat bagi siswa, seperti peralatan tulis. Dalam pemberian *reward* harus adil, tidak menimbulkan kecemburuan atau iri terhadap siswa lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsinmi, *Manajemen Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.

Ernata, Yusvidha, *Analisi Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment Di SDN Ngarangan 05 Kec. Gandudari Kab. Blitar*, "Jurnal Pemikir Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd), Vol. 5, No. 2 (2017).

Isnawati, Ruslia, *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar*, Surabaya: CV Jakad Media Publish, 2019.

Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Rosdakarya, 2007.

Marno Dan M. Idris, *Strategi, Metode, Dan Teknik Mengajar*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.

Nugroho, Bambang, *Reward dan Panishment*, Buletin Cipta Karya Departemen Pekerjaan, 2006.

Purnomo, Halim Dan Husnul Khotimah Abdi. *Model Reward Dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Deepublish, 2012.

Purwanto, M. Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.

Petta Solong, Najjamudin, "Implementasi Budaya Kompetensi melalui Pemberian Reward And Punishment Dalam Pembelajaran," *Jurnal Management Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2(2017)

Rosyid, Moh. Zaiful dan Aminol Rasyid Abdullah, *Reward dan Panishment dalam Pendidikan*, Malang: Literasi Nusantara, 2018.