

Peran Pemberian *Reward* dalam meningkatkan Motivasi Mahasiswa STIESNU Bengkulu untuk mengikuti Lomba

Ismi Azis

STIESNU Bengkulu-ismi-azis@stiesnu-bengkulu.ac.id

Abstrak-Partisipasi mahasiswa dalam perlombaan merupakan salah satu bentuk aktualisasi diri dan pengembangan *soft skill* yang sangat penting dalam dunia pendidikan tinggi. Namun, tingkat partisipasi mahasiswa dalam kegiatan tersebut masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mengikuti lomba. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward*, baik bersifat material maupun non-material, secara signifikan berperan dalam meningkatkan motivasi mahasiswa mengikuti lomba. *Reward* memberikan dorongan ekstrinsik yang mampu memunculkan semangat, rasa percaya diri, dan keinginan untuk berprestasi. Penelitian ini merekomendasikan agar institusi pendidikan tinggi merancang sistem penghargaan yang adil dan berkelanjutan guna mendorong partisipasi mahasiswa dalam kegiatan kompetitif.

Kata Kunci: *Reward, Motivasi, Mahasiswa, Lomba, Pendidikan Tinggi*

1. PENDAHULUAN

Mahasiswa sebagai generasi muda intelektual memiliki peran strategis dalam membangun bangsa. Di era globalisasi ini, keterlibatan mahasiswa dalam berbagai kegiatan, termasuk perlombaan di bidang akademik maupun non-akademik, sangat penting untuk membentuk karakter dan meningkatkan daya saing. Namun, dalam realitasnya, partisipasi mahasiswa dalam lomba masih belum maksimal. Rendahnya motivasi menjadi salah satu faktor penyebab utama. Oleh karena itu, perlu adanya strategi untuk mendorong motivasi mahasiswa, salah satunya melalui pemberian *reward*.

Di lingkungan STIESNU Bengkulu, minat mahasiswa untuk mengikuti lomba belum sepenuhnya optimal. Sebagian mahasiswa masih kurang termotivasi karena berbagai faktor, seperti kurangnya rasa percaya diri, keterbatasan informasi, atau belum adanya sistem penghargaan yang memadai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pemberian *reward* dapat berperan dalam meningkatkan motivasi mahasiswa STIESNU Bengkulu untuk aktif mengikuti lomba, serta mengidentifikasi jenis-jenis *reward* yang paling efektif.

Setiap mahasiswa tentu memiliki potensi yang berbeda, namun potensi itu sering tidak terlihat atau tidak tersalurkan. Setiap potensi yang dimiliki seseorang mahasiswa tersebut perlu adanya stimulus agar potensi yang dimiliki bisa dieksplorasi lebih luas. Salah satu stimulus itu bisa berupa pemberian *reward* kepada mahasiswa, sebagai salah satu cara untuk menumbuhkan semangat para mahasiswa dalam mengeksplorasi diri dengan mengikuti rangkaian perlombaan pada setiap kegiatan. Baik itu pada tingkat provinsi maupun tingkat nasional.

Mahasiswa akan termotivasi untuk giat belajar dan latihan demi mempersiapkan diri dalam menghadapi suatu perlombaan jika diberikan *reward*. Karena *reward* sangat berpengaruh dalam memotivasi mahasiswa untuk mengikuti lomba. Memberikan penghargaan berupa *reward* kepada mahasiswa atas apa yang telah diraihny tentu memberikan dampak baik dan memotivasi mahasiswa lain untuk meraih prestasi lebih baik

Halaman 509

lagi. Karena prestasi yang diraih oleh mahasiswa juga dinilai baik bagi perguruan tinggi demi menaikkan nama baik institusi.

Motivasi berasal dari bahasa latin yaitu "movere" artinya dorongan, daya penggerak atau suatu kekuatan yang menghasilkan suatu perbuatan atau dorongan untuk melakukan sesuatu. Sementara motivasi dalam bahasa inggris disepadankan dengan kata "motivation" yang berarti daya batin atau dorongan. Dengan demikian motivasi berarti sebuah dorongan yang menyebabkan seseorang untuk melakukan sesuatu.

Reward dianggap sebagai penghargaan yang diterima diakhir atas sebuah tindakan. Reward yang diberikan tepat pada waktunya dapat dijadikan sebagai media dalam membangkitkan motivasi dalam diri seseorang agar melakukan sesuatu dengan baik dan optimal. Reward akan sangat berdampak jika diberikan sesuai dengan hasil yang telah dicapai oleh mahasiswa. Karena reward menciptakan kesenangan tersendiri bagi seorang anak dan membuat anak termotivasi untuk memulai sesuatu dengan pengetahuan dan pemahaman (Mabruri 2016).

Pemberian reward ini juga telah dicontohkan oleh Nabi Muhammad saw, dalam pemberian reward yang diberikan tidak selalu berupa materi namun juga berupa nonmateri, seperti ucapan, perilaku yang menyenangkan. Jadi tidak semua reward harus berbentuk materi maupun benda-benda tertentu. Namun juga bisa berbentuk nonmateri. Contoh yang paling sederhana dalam pemberian reward nonmateri adalah ucapan terimakasih. Ucapan terimakasih adalah bentuk *reward* yang paling praktis yang dilakukan seseorang dalam menghargai tindakan seseorang.

Perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan tinggi memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam mengembangkan aspek kognitif mahasiswa, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan sosial, dan kompetensi abad 21. Salah satu upaya yang strategis dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan mendorong mahasiswa untuk aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler, termasuk kompetisi atau lomba baik di bidang akademik maupun non-akademik. Partisipasi dalam lomba tidak hanya menjadi sarana aktualisasi diri, tetapi juga wadah untuk mengembangkan daya saing, kepercayaan diri, kepemimpinan, dan kerjasama tim.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti lomba. Beberapa mahasiswa menganggap kegiatan lomba sebagai aktivitas tambahan yang tidak memberikan kontribusi langsung terhadap prestasi akademik. Hal ini diperparah dengan minimnya dukungan dan apresiasi yang diberikan oleh institusi terhadap mahasiswa yang telah berjuang dan berprestasi dalam ajang lomba. Dalam konteks inilah pemberian reward atau penghargaan menjadi penting sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa.

Reward, sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha dan pencapaian, dapat berperan sebagai motivator ekstrinsik yang mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kompetisi. Pemberian reward yang tepat, adil, dan transparan diyakini mampu menciptakan iklim kompetitif yang sehat dan produktif di lingkungan kampus. Reward tidak hanya berfungsi sebagai hadiah semata, tetapi juga sebagai simbol penghargaan atas kerja keras, dedikasi, dan prestasi yang diraih mahasiswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pemberian reward dapat memengaruhi motivasi mahasiswa dalam mengikuti lomba. Penelitian ini juga ingin mengidentifikasi jenis-jenis reward yang efektif serta faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya di lingkungan perguruan tinggi. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan dalam merancang kebijakan reward yang lebih optimal untuk mendorong partisipasi dan prestasi mahasiswa.

Ngalim Purwanto (2007) menjelaskan bahwa *reward* merupakan bentuk penghargaan, penghargaan ini juga bisa dikatakan sebagai ganjaran yang didapatkan seseorang setelah melakukan sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat Keat (Maria J. Wantah, 2007: 167) bahwa "anak dapat menerima penghargaan, yaitu dalam bentuk hadiah. Ganjaran ini juga

bisa dijadikan alat untuk dapat mendidik dan menstimulus anak untuk dapat melakukan sesuatu dengan semaksimal yang mereka bisa, dengan ganjaran ini anak-anak akan merasa senang dan bersemangat dalam melakukan kegiatan.

Reward merupakan sebuah bentuk penghargaan atas sesuatu yang telah dilakukan oleh seseorang, khususnya mahasiswa. Dalam pemberian reward yang terpenting bukanlah hasil pencapaian. Namun dari hasil tersebut bertujuan untuk membentuk mahasiswa tersebut agar memiliki kemauan yang lebih baik lagi. Dan pemberian reward pada mahasiswa akan membuat anak candu untuk melakukan kegiatan itu lagi, dan inilah yang diharapkan.

Pengertian motivasi menurut para ahli yaitu: Menurut Weiner (1990), motivasi adalah kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu. Menurut Uno (2007), motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. Menurut George R. Terry (Moekijat, 2001: 5) Motivasi adalah keinginan di dalam seorang individu yang mendorong ia untuk bertindak. Menurut Robbins (Robbins, 1996: 198) Motivasi adalah ketersediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi kearah organisasi, yang dikondisikan oleh kemampuan upaya untuk memenuhi suatu kebutuhan individual.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka motivasi diartikan sebagai suatu dorongan yang mengakibatkan seseorang mau melakukan suatu tindakan. Motivasi dibutuhkan untuk menggapai suatu tujuan tertentu yang sudah direncanakan. Setiap orang akan lebih cepat dalam meraih sesuatu jika terdapat motivasi dalam dirinya. Untuk melakukan sesuatu itu, ada dua sumber motivasi. Yang pertama, motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri (internal). yang kedua, motivasi yang berasal dari luar individu (eksternal). Motivasi ini memerlukan rangsangan dari luar seperti videomotivasi, kisah hidup seseorang, hadiah atau memerlukan seorang motivator untuk menumbuhkan dorongan pada diri individu untuk melakukan sesuatu (Siswanto, 1989: 243).

Dalam teori motivasi terkait *reward* dapat dijelaskan dalam beberapa jenis, yaitu Teori Behavioristik (Skinner): Menyatakan bahwa perilaku dapat dikendalikan melalui sistem penguatan (reinforcement), dan reward merupakan salah satu bentuk penguatan positif. Self-Determination Theory (Deci & Ryan): Menjelaskan bahwa pemberian reward harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak mengurangi motivasi intrinsik. Reward yang bersifat mendukung otonomi individu lebih efektif dalam jangka panjang. Teori Harapan (Vroom): Mengemukakan bahwa seseorang akan termotivasi untuk bertindak jika ia mempercayai bahwa usahanya akan menghasilkan kinerja yang baik dan kinerja tersebut akan membawa pada reward yang bernilai.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward yang tepat dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Reward berfungsi sebagai bentuk pengakuan atas usaha yang telah dilakukan dan dapat memicu rasa bangga serta ingin mengulangi pencapaian serupa. Dalam konteks lomba, reward memberikan dorongan tambahan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri lebih baik, bersaing secara sehat, dan menciptakan budaya prestasi di lingkungan kampus.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menggambarkan situasi, perilaku, serta pandangan subjek penelitian secara holistik dan kontekstual. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung di lapangan, wawancara mendalam dengan subjek penelitian, serta studi dokumentasi terhadap berbagai dokumen yang relevan dengan fokus kajian. Data yang diperoleh dari ketiga metode tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif dengan

pendekatan kualitatif, yang diperkuat melalui studi pustaka untuk memperkaya interpretasi dan memperkuat kerangka teori yang digunakan dalam analisis.

Lokasi penelitian ini adalah di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama (STIESNU) Bengkulu, sebuah institusi pendidikan tinggi yang menjadi ruang aktivitas utama organisasi mahasiswa yang menjadi objek kajian. Subjek dalam penelitian ini adalah para mahasiswa STIESNU Bengkulu yang aktif terlibat dalam kegiatan organisasi mahasiswa (ormawa), baik sebagai pengurus maupun sebagai peserta kegiatan. Peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu panduan observasi untuk mencatat aktivitas dan dinamika di lapangan, pedoman wawancara untuk menggali informasi secara mendalam dari informan kunci, serta format studi dokumentasi untuk menelaah arsip, laporan kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya. Dengan pendekatan dan instrumen tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai topik yang dikaji secara mendalam dan akurat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu, bahwa antusias mahasiswa dalam mengikuti kegiatan lomba diluar kampus sangat kuat. Namun masih banyak kendala dan persoalan yang ditemukan. Salah satu bentuk apresiasi kepada mahasiswa yang telah mengharumkan nama baik perguruan tinggi, maka Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu mengeluarkan Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu tentang penentuan besaran *reward* yang akan diberikan kepada mahasiswa jika sudah berhasil memenangkan lomba di luar perguruan tinggi, baik itu tingkat daerah provinsi maupun tingkat nasional.

Reward merupakan suatu bentuk penghargaan yang akan diberikan kepada seseorang yang telah berhasil meraih sesuatu. *Reward* bisa berupa ucapan, perlakuan maupun berupa materi. *Reward* bisa dikatakan memiliki pengaruh sangat besar dalam memberikan motivasi kepada mahasiswa agar serius dan semangat ketika mengikuti ajang perlombaan di luar kampus.

Banyak mahasiswa ketika mengikuti perlombaan diluar perguruan tinggi hanya sebagai peserta plengkap. Artinya tidak memiliki motivasi kuat untuk bisa memenangkan perlombaan yang diikutinya. Sehingga Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi melalui Keputusan Ketua mengeluarkan SK tentang penetapan besaran *Reward* yang akan diberikan kepada siapapun mahasiswa yang berhasil meraih gelar juara pada ajang perlombaan yang diikutinya di luar perguruan tinggi.

Secara umum *Reward* bersifat positif dalam mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, tetapi *reward* juga bisa berdampak negatif jika tidak diberikan diwaktu yang tepat. Sebaiknya dalam pemberiannya perlu menetapkan standar yang terus menerus mengalami peningkatan, dengan cara itu akan membuat seseorang untuk lebih meningkatkan lagi kemampuannya karena adanya dorongan *reward*. Ada Beberapa Jenis *Reward* Menurut Para Ahli Diantaranya adalah: Dalam pemberiannya, *reward* tidak selalu berbentuk materi maupun benda. Tetapi *reward* juga bisa diberikan berbentuk non materi seperti halnya ucapan maupun penghargaan.

Menurut Ag Suejono *reward* dapat dibedakan kedalam empat jenis, yaitu pertama Pujian, pujian ini merupakan bentuk *reward* yang paling praktis. *Reward* bentuk pujian ini bisa berbentuk ucapan seperti: baik sekali, bagus, terimakasih, dan lainnya. Serta dalam penghargaan berjenis pujian ini dapat diisyaratkan dengan menunjukkan ibu jari (jempol), maupun menepuk bahu, tepu tangan dan sebagainya yang bertanda baik. Kedua penghormatan, *reward* jenis ini memiliki dua bentuk. Bentuk yang pertama yaitu penobatan didepan teman-teman atau peserta, seperti mengumumkan juara kelas, pengumuman juara lomba. Dan bentuk yang kedua yaitu penghormatan berbentuk pemberian kekuasaan, seperti siswa rajin diberikan kekuasaan untuk menjaga perpustakaan, atau anak yang dapat menyelesaikan sebuah tanggung jawab diberi kekuasaan dan jabatan dalam OSIS.

Ketiga hadiah, *reward* jenis ini merupakan pemberian *reward* berbentuk hadiah atau barang maupun materi. Seperti piala atau barang baik berupa baju, jam, sepatu yang dapat dinilai nilai barang tersebut dan kegunaannya. Keempat tanda penghargaan, berbalik dengan hadiah yang berupa barang, tapi kalau tanda penghargaan ini berbetu simbolis seperti piala, tropi, sertifikat dll

Shoimin (2013) menjelaskan bahwa kelebihan dan kekurangan *reward* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan *reward*

- a. Membangkitkan semangat mahasiswa dalam berkompetensi
- b. Membangkitkan motivasi belajar mahasiswa secara optimal
- c. *Reward* akan memberi dampak positif dalam membangkitkan semangat dalam belajar mahasiswa secara merata.
- d. Menjadi penghubung hubungan antara mahasiswa dan dosen terlebih dalam emosional, dan memperkecil kesenjangan komunikasi antara dosen dan mahasiswa.
- e. Bersifat menyenangkan bagi siswa dan guru.
- f. Memacu masiswa yang memiliki tingkat malas dalam belajar atau berlatih menjadi rajin.

2. Kekurangan *reward*

- a. Membutuhkan dana tambahan yang harus dikeluarkan oleh kampus untuk menyiapkan hadiah bagi mahasiswa yang berhasil menang dalam mengikuti lomba diluar kampus.
- b. Dapat menjadi beban psikologis bagi mahasiswa yang pemalas dan mahasiswa yang memiliki mental lemah.

Reward in hanya akan berfokus pada mahasiswa yang aktif dan sering mengikuti lomba diluar kampus. Sehingga mahasiswa yang kurang atau tidak aktif akan merasa terisolir. Dan memunculkan sikap iri antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya yang akan berdampak buruk.

Dengan demikian, meskipun pemberian *reward* itu sifatnya positif, namun ada saja beberapa kekurangan yang harus diperhatikan oleh guru maupun para atasan dalam sebuah institusi, karena jika tidak diperhatikan akan memberikan dampak buruk bagi mahasiswa atau anggota didalamnya. Bisa memicu sikap iri, menurunkan mental seseorang yang bermotivasi lemah, membuat seseorang merasa terisolir dan tidak tercapainya tujuan.

Maka dari itu dapat memberikan *reward* kepada semua mahasiswa yang mengikuti lomba diluar kampus, namun dapat juga membedakan jenis *reward* tersebut bagi yang tidak mendapat juara juga diberikan reward baik berupa pujian maupun hadiah agar mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nhdlatul Ulama Bengkulu ini termotivasi untuk terus belajar dan aktif dalam mengikuti berbagai kompetisi diluar kampus.

Hasil penelitian Surbakti (2019) menyatakan bahwa *reward* merupakan salah satu cara atau alat edukasi untuk mendidik peserta didik agar merasa bahagia karena perbuatan dan karyanya dihargai. Secara lebih rinci, ada beberapa penghargaan seperti pujian, penghargaan, dan hadiah materi. Sejalan dengan pemberian *reward* juga menambah semangat mahasiswa dan lebih termotivasi untuk ikut serta dalam kompetisi. Hal ini ditunjukkan dengan semangatnya mereka saat belajar mandiri sebelum perlombaan diadakan. Membuat mahasiswa terbiasa untuk mengikuti lomba-lomba lainnya. Perlombaan tersebut memberikan dorongan motivasi berupa *reward* yang membuat mahasiswa terpacu untuk mengikutinya dan memberi dampak positif dengan selalu semangat belajar demi meraih prestasi.

Motivasi merupakan daya penggerak yang diaktifkan. Motif diaktifkan pada waktu waktu tertentu, terutama ketika ada kebutuhan yang dirasakan atau mendesak untuk mencapai tujuan. Sementara itu, Mc. Donald (A.M. Sardiman: 2001) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang, yang ditandai dengan munculnya suatu "perasaan" didahului oleh respon terhadap adanya suatu tujuan.

Motivasi adalah usaha atau daya sadar untuk mendorong keinginan individu melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Banyak ahli telah mengemukakan konsep motivasi dengan perspektif yang berbeda dari ahli. Pendapat yang berbeda memiliki esensi yang sama, yaitu motivasi adalah faktor kekuatan yang mengubah energi dalam diri seseorang menjadi tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep motivasi adalah suatu daya penggerak atau dorongan yang berlaku dalam diri setiap individu maupun di luar individu untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan (Mabruri: 2016).

Jenis-jenis motivasi Menurut Elida Prayitno (1989), dikenal dua motif, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal adalah motif yang aktif atau bekerja, tidak memerlukan rangsangan darivluar, karena setiap individu mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu (Sardima: 2007). Motivasi Eksternal adalah Motif yang aktif dan bekerja karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik, jika dilihat dari tujuannya, tidak secara langsung bergantung pada tindakan. Motivasi ekstrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi untuk kegiatan belajar yang diprakarsai dan dipertahankan berdasarkan inspirasi dari luar (Sardiman: 2007). "Motivasi belajar eksternal adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh rangsangan dari luar". Jadi tujuan kegiatan belajar seseorang adalah untuk mencapai tujuan yang berada di luar kegiatan belajar (Elida Prayitno 1989).

Dari kedua jenis motivasi diatas, diketahui bahwa menerapkan motivasi ekstrinsik atau eksternal untuk merangsang mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu untuk mengikuti setiap perlombaan luar kampus yang melibatkan mahasiswa. Motivasi ini muncul dengan rangsangan berupa hadiah sebagai *reward* untuk para peserta yang nantinya akan memenangkan setiap perlombaan yang diikuti tersebut. Dengan rangsangan ini akan muncul respon dorongan dalam diri individu berupa motivasi atau semangat dalam mengikuti lomba bagi para mahasiswa.

Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah dalam Mengikuti perlombaan luar kampus merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu. Sedangkan *reward* merupakan sebuah penghargaan yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan sesuatu yang diharapkan. *Reward* bisa berbentuk kata-kata, perlakuan maupun benda. *Reward* ini bisa dikatakan sangat berpengaruh terhadap motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu disaat yang tepat. *Reward* secara umum bersifat positif dalam mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, tetapi *reward* juga bisa berdampak negatif jika *reward* itu sendiri tidak diberikan diwaktu yang tepat. Sebaiknya dalam pemberian *reward* perlu ditetapkan standar yang semakin hari semakin meningkat, dengan cara ini maka akan menjadikan seseorang untuk lebih meningkatkan kemampuannya lagi karena adanya dorongan reward.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa reward dapat memberikan dorongan yang merupakan motivasi mahasiswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka melalui ajang perlombaan yang di ikuti. Dengan harapan bahwa mahasiswa dapat semangat belajar dan setiap mahasiswa termotivasi dan mau berkembang maju untuk membuat mahasiswa rajin belajar serta berpikir. Karena Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu memberikan reward tidak hanya untuk anak yang memenangkan lomba saja tetapi kami memberikan reward ini kepada setiap anak yang mengikuti perlombaan baik yang menang maupun yang tidak, dengan tujuan agar mahasiswa tidak berkecil hati dan terus tertantang untuk mngikuti setiap ajang perlombaan dilain waktu dengan harapan menang dengan begitu mahasiswa termotivasi terus untuk megikuti setiap pelombaan yang akan di adakan.

Tabel .1 Besaran *Reward* Yang diberikan

Tingkat Provinsi		Reward Yang diberikan
No	Juara	

1	Juara 1	1.000.000
2	Juara 2	750.000
3	Juara 3	500.000

Tingkat Nasional

No	Juara	Reward Yang diberikan
1	Juara 1	1.500.000
2	Juara 2	1.250.000
3	Juara 3	1.000.000

Sumber: SK Ketua STIESNU Bengkulu, 2024.

Dengan terbitnya SK tersebut, maka mahasiswa berlomba-lomba untuk mengikuti setiap ajang perlombaan luar kampus yang melibatkan mahasiswa. Baik itu tingkat daerah provinsi maupun tingkat nasional.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diatas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa reward sangat berperan dalam meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mengikuti kegiatan perlombaan di luar kampus, dengan adanya dorongan tersebut membuat mahasiswa terus berlatih untuk melakukan penampilan yang terbaik dalam setiap kegiatan perlombaan-perlombaan yang dilakukan. Kegiatan positif ini dilakukan untuk membuat mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu berani dan mau mengembangkan potensi mereka. Setiap mahasiswa memiliki potensi yang berbeda, namun seringkali potensi tersebut tidak terungkap dan tidak tersalurkan. Setiap potensi pada mahasiswa seringkali memerlukan stimulus untuk dapat mengeksplorasikan potensi yang ada pada dirinya. Salah satu bentuk stimulus tersebut bisa dilakukan dengan pemberian reward, sebagai upaya untuk membangkitkan motivasi mahasiswa dalam menggali potensi dirinya.

Reward diberikan kepada mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu, atas hal positif yang telah dilakukan, dengan reward dapat membuat mahasiswa ikut berperan aktif dalam setiap kegiatan perlombaan. Peranan motivasi dalam belajar merupakan daya dorong yang memotivasi, mengarahkan dan memerintahkan seseorang. Berdasarkan kesimpulan tersebut diatas, penulis memberikan saran kepada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Syariah Nahdlatul Ulama Bengkulu agar selalu mengupdate terkait *reward* dan mengedukasi kepada mahasiswa terkait pemberian *reward* agar mahasiswa mengetahui sehingga termotivasi untuk mendapatkan *reward* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, Muhammad P. (2011). "Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja pada PT. Indosat, Tbk Cabang Malang." *Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya, Malang*.
- Mabruri, Rizky Ardi. (2016). "Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman." *Basic Education* 5(32), 3-064.
- Masni, Harbeng. "Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 5.1 (2017): 34-45.
- Ngalim purwanto,(2007), Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Robbins, Stephen P. (1996). *Organizational Behavior*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Sardiman, A. M. (2001). *Motivasi dan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sarqawi, A., Ashari, A., Tambunan, R. S. P., Tuzahra, S., & Nazira Dhani, Z. (2023). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Anak Mengikuti Festival Anak Sholeh di Desa Karang Anyar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10092–10102.
- Shoimin. (2013). "Kelebihan dan Kekurangan Reward dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan*.
- Siswanto. (1989). *Teori-teori Motivasi dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sitorus, Wenny Irawaty, and Janah Sojanah. "Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterampilan mengajar guru." *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 3.2 (2018): 233-238.
- Surbakti, A. S. (2019). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD di SD Negeri 101740 Tanjung Selamat Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 200-221.
- Uno, Hamzah B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vroom, V. H. (1964). *Work and Motivation*. New York: Wiley.
- Wantah, Maria J. "Pengembangan Kemandirian Anak Tuna Grahita Mampu Latih. jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan." (2007).
- Weiner B. 1990. History of motivational research in education. *J. Educ. Psychol.* 82: 616–22