



## Upaya Guru Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Pemberian Reward pada Pembelajaran Matematika

Sudirman<sup>1\*</sup>, Fitria Ningsih<sup>2</sup>, Nabira Anjani Fitri<sup>3</sup>, Nabila Putri Utami<sup>4</sup>, Wanda Mulcia Sari<sup>5</sup>, Hepi Dwi Januariska<sup>6</sup>

<sup>1-5</sup>Fakultas Hukum dan Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Battuta Medan, Indonesia

\*Penulis korespondensi: [sudirmadirman02071971@gmail.com](mailto:sudirmadirman02071971@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** This study aims to describe and analyze teachers' efforts to improve students' learning activeness through the implementation of reward strategies in mathematics learning for fifth-grade students at SDN 066038 Medan. The study employed a Classroom Action Research (CAR) approach using a qualitative method conducted in two learning cycles. The research subjects consisted of one classroom teacher and seven students who initially showed low levels of learning activeness. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed thematically through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of rewards in the form of stars given to students who successfully completed mathematics problems correctly, as well as prizes awarded at the end of the learning period, effectively increased students' learning activeness, motivation, and participation. Students became more confident in answering questions, more actively involved in group discussions, and showed greater enthusiasm in completing mathematics tasks. In addition, the reward strategy fostered a healthy competition and created a positive and supportive learning environment, making students feel appreciated and motivated. Therefore, the reward-based strategy can be considered an effective alternative instructional approach to enhance students' learning activeness in mathematics learning at the elementary school level.

**Keywords:** Classroom Action Research; Learning Activeness; Learning Motivation; Mathematics Learning; Reward

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan strategi pemberian reward pada pembelajaran matematika kelas V SDN 066038 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas dan tujuh siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar rendah pada tahap awal. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang selanjutnya dianalisis secara tematik melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan reward berupa pemberian bintang kepada siswa yang berhasil menyelesaikan soal dengan benar, serta pemberian hadiah di akhir periode pembelajaran, mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih berani bertanya, aktif berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas matematika. Selain itu, strategi reward menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan kondusif, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kebersamaan antar siswa. Dengan demikian, strategi pemberian reward dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Keaktifan Belajar; Motivasi Belajar; Pembelajaran Matematika; Penelitian Tindakan Kelas; Reward

### 1. PENDAHULUAN

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran, karena pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan fisik, mental, dan emosional siswa secara optimal (Sari & Nugroho, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika, keaktifan siswa sering kali menjadi permasalahan karena matematika masih dipersepsi sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan

menimbulkan kecemasan belajar pada sebagian siswa (Putra, 2022; Uno, 2020). Rendahnya keaktifan siswa dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar, lemahnya pemahaman konsep, serta rendahnya hasil belajar matematika (Slavin, 2020).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 066038 Medan menunjukkan adanya tujuh siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran matematika. Siswa-siswa tersebut kurang antusias dalam mengerjakan soal, jarang bertanya, serta minim partisipasi dalam diskusi kelas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa (Arikunto, 2022). Padahal, keaktifan belajar sangat berkaitan erat dengan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sardiman, 2021).

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa adalah pemberian reward. Reward merupakan bentuk penguatan positif yang diberikan kepada siswa sebagai apresiasi atas perilaku belajar yang diharapkan, seperti keaktifan, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, dan keberanian berpartisipasi (Skinner, 2019). Pemberian reward yang tepat dapat menumbuhkan rasa senang, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran (Putra & Sari, 2023).

Dalam praktiknya, guru menerapkan strategi pemberian reward berupa bintang kepada siswa yang berhasil menyelesaikan soal matematika dengan benar. Bintang yang dikumpulkan selanjutnya ditukarkan dengan hadiah pada akhir masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Strategi ini dirancang untuk menciptakan suasana kompetisi yang sehat, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong partisipasi aktif seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hamalik, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan reward dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Hidayat & Prasetyo, 2022; Rahmawati, 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan action research yang memungkinkan guru dan peneliti untuk melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran di kelas (Kemmis & McTaggart, 2021). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas strategi pemberian reward dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa, khususnya pada pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan belajar siswa merupakan keterlibatan aktif mereka dalam seluruh proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok. Aktivitas ini mencakup bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman sekelas maupun guru (Sari & Nugroho, 2021). Keaktifan belajar menjadi indikator keberhasilan pengajaran karena siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, mengingat konsep, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti matematika.

Peningkatan keaktifan belajar dapat diwujudkan melalui strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan pendapat, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam belajar. Dengan demikian, guru tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang membimbing siswa untuk berperan aktif.

### **Reward Sebagai Strategi Motivasi**

Reward merupakan penghargaan atau pengakuan yang diberikan guru kepada siswa sebagai bentuk apresiasi terhadap prestasi atau perilaku positif. Bentuknya dapat berupa pujian lisan, stiker, poin, atau hadiah materi kecil. Pemberian reward memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Strategi ini mendorong siswa untuk lebih giat belajar, mengembangkan sikap positif, dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran (Putra, 2022).

Pemberian reward yang tepat dapat memicu kompetisi sehat antar siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, reward yang diberikan secara adil dan merata juga membantu membangun rasa percaya diri dan kebersamaan, karena semua siswa merasa dihargai dan diperhatikan oleh guru.

### **Penelitian Tindakan Kelas Kualitatif**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif adalah pendekatan penelitian yang menekankan pemecahan masalah nyata dalam proses pembelajaran melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi dan meningkatkan strategi pembelajaran secara langsung di kelas (Kemmis & McTaggart, 2021).

Data dalam PTK kualitatif dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, wawancara, dan dokumentasi hasil belajar. Analisis dilakukan secara deskriptif dan tematik untuk menemukan pola interaksi guru-siswa, efektivitas strategi pembelajaran, dan perubahan

perilaku siswa. Dengan PTK, guru dapat memahami dampak metode pembelajaran yang diterapkan, menyesuaikan strategi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif serta efektif.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas dan seluruh siswa kelas V SDN 066038 Medan yang berjumlah tujuh orang. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan pada saat PPL. Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, antara lain observasi untuk menilai keaktifan dan partisipasi siswa, wawancara dengan guru dan beberapa siswa terpilih, serta dokumentasi hasil kerja siswa dan catatan pengajaran guru.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dianalisis secara mendalam untuk menilai perubahan keaktifan dan partisipasi siswa. Data yang diperoleh kemudian direduksi, disajikan secara deskriptif, dan divalidasi melalui triangulasi sumber agar hasil penelitian lebih akurat dan dapat dipercaya.

### **4. HASIL PEMBAHASAN**

#### **Strategi Guru**

Dalam penelitian ini, guru menerapkan strategi pemberian reward untuk mendorong keaktifan siswa. Setiap siswa yang berhasil menyelesaikan soal dengan benar diberi bintang. Bintang ini kemudian dikumpulkan untuk memperoleh hadiah di akhir periode PPL. Hadiah berupa alat tulis dan buku diberikan kepada seluruh siswa, sehingga semua merasa dihargai dan termotivasi secara kolektif. Strategi ini menciptakan suasana kompetisi sehat dan meningkatkan keterlibatan siswa.

**Tabel 1. Keaktifan dan Partisipasi Siswa.**

No.	Nama Siswa	Partisipasi Awal	Partisipasi Siklus I	Partisipasi Siklus II	Catatan Guru
1.	Andre	Rendah	Sedang	Tinggi	Semangat meningkat dengan reward bintang
2.	Paulus	Rendah	Sedang	Tinggi	Ikat aktif dalam kelompok
3.	Ezra	Rendah	Sedang	Tinggi	Lebih percaya diri menjawab soal
4.	Kasih	Rendah	Sedang	Tinggi	Terlibat aktif di diskusi kelompok

5.	Yovella	Rendah	Sedang	Tinggi	Memperhatikan teman saat diskusi
6.	Riski	Rendah	Sedang	Tinggi	Memiliki motivasi tinggi untuk kumpulkan bintang
7.	Surya	Rendah	Sedang	Tinggi	Semua siswa merasa dihargai dan termotivasi

### Dampak Reward

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi seluruh siswa. Keaktifan siswa meningkat terlihat dari kesediaan mereka menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menyelesaikan soal secara lebih cepat. Motivasi belajar meningkat karena adanya kompetisi yang sehat, di mana setiap siswa ingin mendapatkan bintang dan hadiah. Partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok juga lebih tinggi karena mereka merasa dihargai dan diperhatikan.

Temuan ini konsisten dengan studi Putra & Sari (2023), yang menyatakan bahwa strategi reward efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif.

### Pembahasan

#### *Strategi Guru dalam Pemberian Reward*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pemberian reward yang diterapkan guru mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II. Pada tahap awal, tujuh siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, ditandai dengan kurangnya keterlibatan dalam diskusi, minimnya respons terhadap pertanyaan guru, serta rendahnya antusiasme dalam menyelesaikan soal matematika. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Uno (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat berdampak langsung pada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Penerapan reward berupa pemberian bintang kepada siswa yang berhasil menyelesaikan soal dengan benar berfungsi sebagai penguat positif (*positive reinforcement*). Menurut teori behavioristik Skinner, penguat positif dapat meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku yang diharapkan, dalam hal ini keaktifan dan partisipasi belajar siswa. Hasil pada siklus I menunjukkan peningkatan partisipasi dari kategori rendah menjadi sedang, yang mengindikasikan bahwa siswa mulai merespons stimulus berupa reward dan menunjukkan perubahan perilaku belajar.

Pada siklus II, seluruh siswa mengalami peningkatan partisipasi ke kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi reward tidak hanya efektif dalam jangka pendek, tetapi juga mampu membentuk kebiasaan belajar yang lebih aktif. Pemberian hadiah di akhir periode PPL kepada seluruh siswa juga berkontribusi pada terciptanya rasa keadilan dan penghargaan kolektif, sehingga siswa tidak merasa tertekan oleh kompetisi, melainkan termotivasi secara positif. Temuan ini sejalan dengan Hamalik (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memberikan penghargaan secara proporsional dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

#### ***Pembahasan Dampak Reward terhadap Keaktifan, Motivasi, dan Partisipasi Siswa***

Berdasarkan data keaktifan dan partisipasi siswa, pemberian reward terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar. Siswa menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik dalam menyelesaikan soal matematika. Hal ini terlihat dari catatan guru yang menunjukkan perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya semangat belajar, keterlibatan aktif dalam kelompok, dan fokus perhatian selama proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa meningkat karena reward berperan sebagai motivasi ekstrinsik yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Sardiman (2021), motivasi ekstrinsik dapat menjadi pemicu awal untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, terutama pada siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya berorientasi pada hadiah, tetapi juga mulai menunjukkan ketertarikan terhadap proses pembelajaran matematika itu sendiri.

Selain itu, strategi reward juga mendorong terbentuknya kompetisi yang sehat. Siswa berlomba-lomba mengumpulkan bintang tanpa menjatuhkan teman lain, sehingga interaksi sosial dalam kelas menjadi lebih positif. Hal ini mendukung pendapat Slavin (2020) bahwa pembelajaran yang melibatkan penghargaan dapat meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Putra dan Sari (2023) yang menyatakan bahwa strategi reward efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian reward yang dirancang secara tepat dan proporsional dapat menjadi strategi alternatif yang efektif bagi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Strategi pemberian reward berupa bintang dan hadiah akhir terbukti meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi seluruh 7 siswa kelas V SDN 066038 Medan. Strategi ini menciptakan kompetisi sehat dan membuat semua siswa merasa dihargai secara kolektif.

### Saran

Guru disarankan untuk terus menerapkan reward sesuai karakteristik siswa, baik secara individu maupun kelompok. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi efektivitas reward dalam jangka panjang atau pada mata pelajaran lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2022). *Manajemen pembelajaran di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Dimyati, & Mudjiono. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Prasetyo, D. (2022). Pengaruh reward terhadap motivasi dan keaktifan belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 6(2), 101–110.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2021). *The action research planner* (5th ed.). Springer.
- Pratiwi, E. (2020). Hubungan keaktifan belajar dengan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 211–219.
- Putra, H. (2022). Reward dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 12–20.
- Putra, R., & Sari, W. (2023). Strategi guru dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui reward. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 45–56.
- Rahmawati, L. (2021). Penerapan penguatan positif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63.
- Sardiman, A. M. (2021). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, N., & Nugroho, T. (2021). Keaktifan belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 23–33.
- Skinner, B. F. (2019). *Science and human behavior*. Free Press.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2020). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. (2021). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 89–97.
- Yamin, M. (2019). *Paradigma baru pembelajaran*. Gaung Persada.
- Zaini, H. (2020). Pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 1–10.