

Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Metode Pemberian Reward di Kelas III C SDN Model Terpadu Madani

Vivi Sukma Dewi¹, Muh. Yusuf²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

²SD Negeri Model Terpadu Madani, Palu, Indonesia

Email: vivisukma02@gmail.com, yusufsaleb390@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi metode pemberian Reward untuk meningkatkan keaktifan siswa di Kelas III C SDN Model Terpadu Madani. Jumlah siswa yang diteliti pada penelitian ini sebanyak 32 Orang. Metode Analisis data pada penelitian ini. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui lembar observasi. Jenis data pada penelitian ini terdiri menjadi dua yakni aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa. Teknik Analisis data pada penelitian ini adalah Teknik analisis data Kualitatif yakni pengumpulan data, penyajian data dan penyimpulan data. Hasil Penelitian menunjukkan pemberian reward dapat meningkatkan aktivitas siswa lebih dari 75% dari jumlah total siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1).Pemberian reward dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas III C SD Negeri Model Terpadu Palu. 2). Pemberian Reward berupa hadiah selain meningkatkan aktifitas belajar juga dapat membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif sehingga perlu dikondisikan sesuai keadaan kelas. 3). Guru harus tetap melakukan pendampingan terhadap siswa selain memberikan reward untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Saran untuk penelitian lanjutan agar meneliti kombinasi reward yang tepat untuk diajarkan pada siswa kelas 3 di Fase B sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif dan optimal.

Kata Kunci: *Metode Reward, Keaktifan Siswa, Pembelajaran SD*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan segala potensi yang dimilikinya untuk memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi bangsa dan negara. Proses mendidik dilakukan oleh guru sebagai *learning agent* atau agen pendidikan yang bertugas memberikan pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat dan bakat siswa. Sebagai pendidik guru menempatkan dirinya sebagai fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran dan seseorang yang dapat memberikan inspirasi kepada para siswa (Sepriyanti, 2023).

Keberhasilan pendidik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari respon siswa. Ketika siswa memberikan respon positif dalam aktivitas belajarnya seperti aktif bertanya, berdiskusi dan mengerjakan segala perintah guru dapat diartikan guru telah berhasil dalam Upaya menjadi fasilitator sedangkan jika proses tersebut belum terjadi atau cenderung memberikan respon negatif seperti kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran (malas), sering mengantuk, sering izin keluar kelas dengan alasan izin ke belakang, tidak fokus, mengobrol dengan teman sejawat, dan lainnya, berarti guru harus melakukan evaluasi terhadap proses belajar yang telah berlangsung (Fitriya, 2025).

Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pemberian *Reward*. Reward adalah upaya guru dalam mengapresiasi perbuatan siswa yang patut untuk dipuji. Reward juga disebut sebagai

apresiasi terhadap sikap dan perilaku baik yang diberikan oleh peserta didik pada saat proses belajar dan mengajar dikelas (Ummah, 2022)

Tujuan utama dari diberikannya reward kepada siswa adalah membangkitkan semangat dan rangsangan kepada siswa dimana metode ini bisa memotivasi murid melakukan sikap dan tindakan yang lebih aktif dengan perasaan senang, bahagia dan Ikhlas saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas (Usman, 2024).

METODE

Desain Penelitian

Studi ini mengadopsi metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Merujuk pada Cahyani (2021), PTK didefinisikan sebagai investigasi yang bertujuan meningkatkan mutu proses pembelajaran melalui serangkaian tahapan siklus yang bersifat kolaboratif. Siklus-siklus ini mencakup perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi atas tindakan yang diterapkan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat teknik utama: (1) Observasi, guna menghimpun data mengenai aktivitas peserta didik dan pengajar selama proses belajar-mengajar; (2) Wawancara, untuk menggali perspektif terkait implementasi model pembelajaran; (3) Dokumentasi, yang berfungsi sebagai data pendukung penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III C SD Negeri Model Terpadu Madani. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 32 orang yang terdiri dari 21 orang Perempuan dan 11 orang laki – laki.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan lembar aktivitas siswa sebagai salah satu instrumen untuk melihat sejauh mana siswa merasakan peningkatan keaktifan mereka setelah penerapan metode *reward*. Lembar ini akan dilengkapi dengan panduan wawancara semi-terstruktur yang ditujukan kepada beberapa perwakilan siswa dan guru. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman mereka dengan metode *reward*, jenis *reward* yang dianggap paling efektif, serta tantangan atau manfaat yang dirasakan terkait peningkatan keaktifan siswa. Selain itu, terdapat juga kuisisioner aktivitas guru yang dibagikan kepada rekan sejawat untuk menilai pelaksanaan pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik dan sesuai sehingga dapat membantu proses refleksi untuk perbaikan pembelajaran kedepannya

Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap dalam satu siklus yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan melibatkan penyusunan strategi untuk meningkatkan keaktifan siswa, termasuk berdiskusi dengan guru pamong dan dosen, membuat jadwal, menyiapkan modul ajar/perangkat dan media pembelajaran, alat dan bahan, sosialisasi ke siswa, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran sesuai rencana, dengan kolaborasi dalam penggunaan metode *reward*. Tahap pengamatan mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang berlangsung. Terakhir, tahap refleksi melibatkan evaluasi hasil dan dampaknya pada keterampilan berpikir kritis siswa, serta diskusi dengan *observer* mengenai kekuatan dan kelemahan proses pembelajaran.

Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah Teknik analisis data kualitatif dimana alur analisis datanya didapatkan dari beberapa tahapan yakni pengumpulan data, penyajian data dan penyimpulan data. Menurut Syam, N. (2022), data yang didapatkan melalui kuisisioner Aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

N : Nilai

Skor Perolehan : Jumlah skor perolehan yang diisi oleh responden

Skor Maksimal : Total skor pada kuisisioner

Setelah didapatkan presentase hasil kuisisioner dilakukan pengkategorian Aktivitas siswa dan guru sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Aktivitas Siswa dan Guru

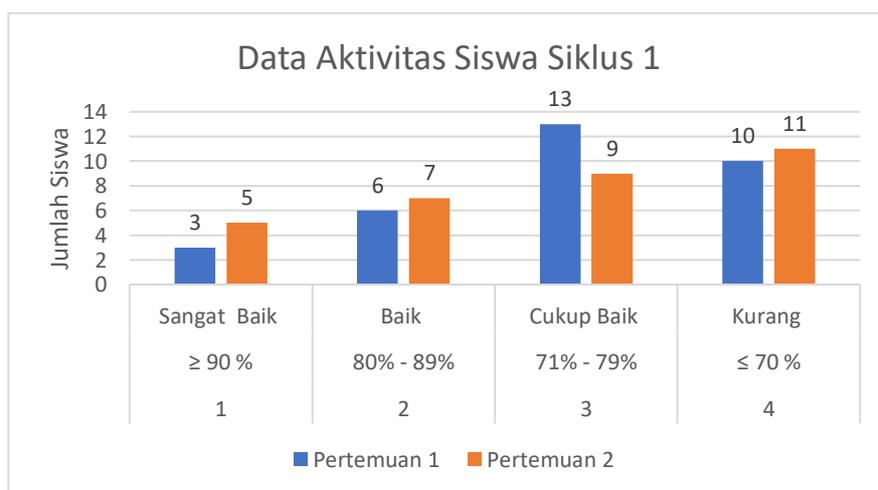
No	Persentase	Kategori
1	≥ 90 %	Sangat Baik
2	80% - 89%	Baik
3	71% - 79%	Cukup Baik
4	≤ 70 %	Kurang Baik

Menurut Syam, N (2020) Keberhasilan pemberian reward terhadap keaktifan siswa dikatakan berhasil jika Sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

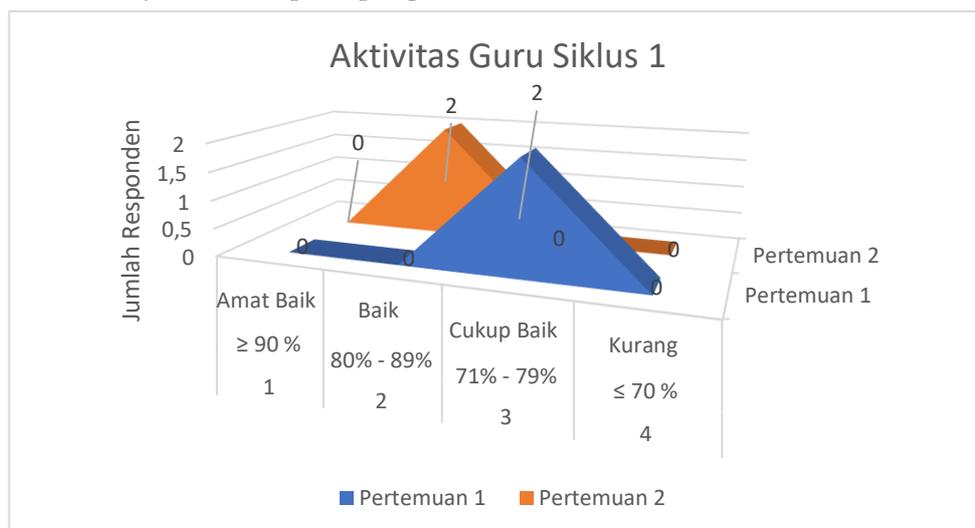
Siklus 1



Grafik 1. Aktivitas Siswa Siklus 1

Berdasarkan lembar observasi Aktivitas siswa dapat diketahui bahwa dari 32 orang siswa yang menjadi subjek penelitian ditemukan pada pertemuan 1 siklus satu sebanyak 10 siswa mengungkapkan metode pemberian reward kurang baik dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan persentase sebesar $\leq 70\%$, Cukup baik sebanyak 13 orang dengan persentase 71% - 79%. Baik sebanyak 6 orang dengan persentase 80% - 89% dan sangat baik sebanyak 3 orang dengan persentase $\geq 90\%$.

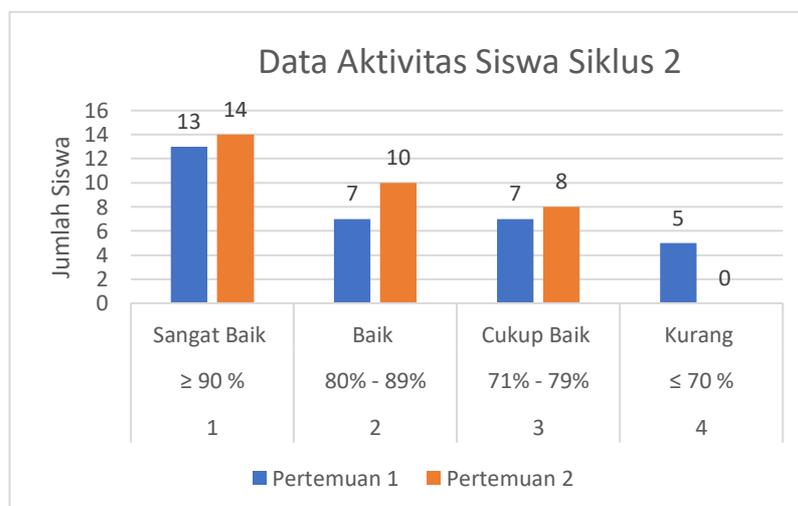
Pada Pertemuan kedua Siklus 1 terjadi peningkatan yang positif pada aktivitas siswa namun peningkatan tersebut belum signifikan. Perubahan yang cukup besar terlihat pada indikator cukup baik sebanyak 13 orang dengan presentase sebesar 71% - 79%.



Grafik 2. Aktivitas guru Siklus 1

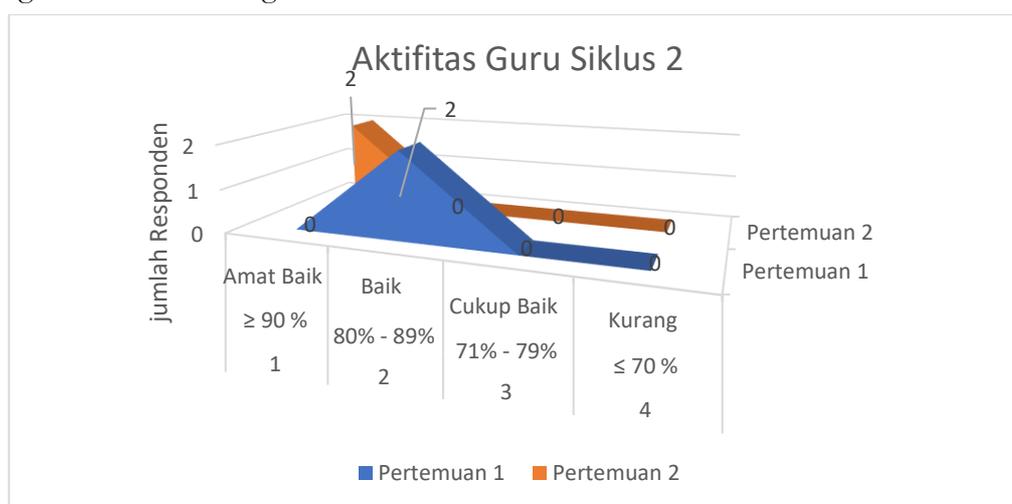
Berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan kepada 2 orang observer yang merupakan guru teman sejawat yang ikut mengamati berlangsungnya penelitian didapatkan hasil pada pertemuan pertama siklus 1 observer menilai aktivitas guru cukup baik dengan persentase 71% - 79%. Sedangkan pada pertemuan kedua observer memberikan penilaian dengan kategori Baik dengan presentase 80% - 89%.

Siklus 2



Grafik 3. Aktivitas Siswa Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas diketahui bahwa setelah melakukan refleksi terhadap siklus 1, terjadi perubahan terhadap aktivitas siswa di siklus 2. Pada pertemuan pertama terdapat 5 orang siswa yang mengungkapkan bahwa pemberian reward kurang baik dalam meningkatkan aktivitas siswa dengan persentase sebesar $\leq 70\%$, 7 orang mengungkapkan cukup baik dengan persentase sebesar 71% - 79%, 7 Orang mengungkapkan Baik dengan persentase sebesar 80 -89% dan 13 orang sangat baik dengan persentase sebesar $\geq 90\%$. Sedangkan pada pertemuan ke dua terjadi peningkatan terhadap aktivitas siswa yang signifikan pada kategori Baik sebesar 10 orang dengan persentase 80%-89% dan kurang baik sebanyak 0 orang yang berarti tidak ada lagi siswa yang menilai bahwa pemberian reward kurang baik dalam meningkatkan aktivitas siswa.



Grafik 4. Aktifitas Guru Siklus 2

Berdasarkan grafik diatas diketahui bahwa terjadi peningkatan aktifitas guru dari penilaian ke dua observer yakni pada pertemuan 1 dengan kategori Baik presentase sebesar 80% - 89 % menjadi sangat baik pada pertemuan ke 2 dengan persentase sebesar $\geq 90\%$.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa pemberian reward meningkatkan aktivitas siswa dalam keterlibatannya pada proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan penelitian Magdalena (2020) yang mengatakan pemberian reward memberikan stimulus positif yang mendorong siswa untuk aktif mengikuti segala instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian ini bentuk reward yang diberikan berupa reward verbal dan non verbal. Reward verbal berupa pujian sedangkan non verbal berupa tepuk tangan, acungan jempol pemberian tanda Bintang dan pemberian hadiah. Semakin baik bentuk reward yang diberikan dan semakin sering reward disampaikan maka akan semakin aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Anggraini (2023) yang mengatakan bahwa siswa yang tidak diberikan reward cenderung malas mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pada saat diberikan reward.

Pada siklus 1 pemberian reward dilakukan namun belum menyeluruh kepada semua siswa sehingga ada siswa yang merasa kurang diperhatikan dalam proses belajarnya dan hal tersebut mempengaruhi pada kuisisioner namun ketika dilakukan refleksi pada akhir siklus

pertama yakni pada pertemuan kedua dengan memberikan reward kepada seluruh siswa berupa pujian dan tepuk tangan bagi siswa yang bertanya, menjawab dan maju presentasi serta acungan jempol pada saat proses pendampingan diskusi aktivitas siswa meningkat dan proses belajar menjadi efektif namun masih ada siswa yang malu dan kurang percaya diri ketika diminta terlibat dalam diskusi kelompok sehingga perlu didampingi.

Sebelum siklus ke 2 dilaksanakan peneliti melakukan refleksi terhadap keseluruhan jalannya siklus pertama yang melibatkan teman sejawat dan guru pamong untuk memberikan koreksi dan masukan dan diputuskan untuk memberikan penguatan reward dalam bentuk Pemberian tanda Bintang dan hadiah kecil seperti snack dan perlengkapan belajar seperti buku dan alat tulis baru bagi siswa yang aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan penguatan reward tersebut aktifitas belajar peserta didik meningkat dimana dari kuisioner yang mereka isi menunjukkan bahwa mereka senang dan aktif mengikuti diskusi, mengerjakan tugas yang diberikan dan aktif bertanya dan menjawab segala pertanyaan selama proses belajar berlangsung. Selain itu pemberian reward juga meningkatkan disiplin dan perhatian peserta didik terhadap segala instruksi yang diberikan oleh guru

Namun, meskipun pemberian reward dapat meningkatkan aktifitas peserta didik perlu juga diperhatikan tentang durasi pemberian reward sebab pemberian reward yang terlalu sering terutama yang berupa hadiah juga dapat membuat suasana kelas menjadi kurang efektif sebab siswa akan berfokus terhadap reward dibandingkan materi pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Kinesti, A (2021) yang mengatakan bahwa pemilihan Kualitas reward juga mempengaruhi keaktifan belajar siswa, karena pemilihan kualitas reward yang tidak sesuai dengan harapan penerima (siswa) menyebabkan efektivitasnya menurun dan bahkan tidak efektif sama sekali. Oleh karena itu pada pertemuan kedua siklus 2 pemberian reward berupa hadiah di batasi pada akhir pembelajaran sehingga keadaan kelas menjadi lebih kondusif.

KESIMPULAN

Pemberian reward dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas III C SD Negeri Model Terpadu Palu .Pemberian Reward berupa hadiah selain meningkatkan aktifitas belajar juga dapat membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif sehingga perlu dikondisikan sesuai keadaan kelas. Guru harus tetap melakukan pendampingan terhadap siswa selain memberikan reward untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Penelitian lanjutan diharapkan agar meneliti kombinasi reward yang tepat untuk diajarkan pada siswa kelas 3 di Fase B sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif dan optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, HD, Hadiyanti, AHD, & Saptoro, A. (2021). Peningkatan sikap kedisiplinan dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan penerapan model pembelajaran problem based learning. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919-927.
- Fitriya, N., Marzuki, I., Sari, A.D.I. (2025). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*. 2 (2). 48 – 59.

- Kinesti, A.D.R., Naharin, S., Khuliani, E.D. (2021). Pemberian Reward Bagi Siswa Berprestasi Sebagai Strategi Guru Kelas Dalam Pembelajaran Di Sd Al Ma'soem Bandung. *Ēl-Midad : Jurnal Jurusan PGMI*. 13 (2), 101-113
- Magdalena, I., Rahmawati. D.D., Rizskyah, K., Asriyah, R. (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 2 (1), 114-122.
- Nurhasanah, P., Ningsih, W. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas 2 SDN 2 Pusakasari, Cipaku-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*. 2 (1), 162-178.
- Supriyanti, U., & Fitria, U. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Cendekia (Jurnal Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(10), 95-109.
- Syah,M. 2014. Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset
- Syam, N., Yulia., Mulyani, S.H. (2022). Penerapan Reward Dan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 5 Arawa Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4 (5), 2125 – 2136
- Ummah, K., Hilyana, S., Santoso, A. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Reward Dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8 (2), 2447-5673.
- Usman, A. A., Rohmah, L. (2024). Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini: Studi Kualitatif Deskriptif. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7 (2), 60-73.