



Strategi *Reward-Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Asdiana¹, Andika Hariyanto Surbakti², Suhaini³, Elfi Rahmadhani^{4*}

¹⁾ IAIN Takengon, Aceh, Indonesia, asdianaidris@gmail.com

²⁾ IAIN Takengon, Aceh, Indonesia, andikahariyanto@gmail.com

³⁾ IAIN Takengon, Aceh, Indonesia, suhaini@gmail.com

⁴⁾ IAIN Takengon, Aceh, Indonesia, elfidhaelfa88@gmail.com

DOI: 10.54604/tdb.v15i2.535



Copyright © 2023

Diajukan: 2/8/2025

Diterima: 12/9/2025

Diterbitkan: 20/9/2025

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari kegiatan transfer ilmu pengetahuan yang menuntut guru untuk mampu mengelola kelas secara efektif dan memilih metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui penerapan metode pemberian reward (penghargaan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV_D di MIN 8 Aceh Tengah serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 39 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 20% pada pra-siklus, meningkat menjadi 54% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian reward berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun dalam pelaksanaannya guru masih menghadapi kendala dalam konsistensi pemberian penghargaan dan pengelolaan waktu pembelajaran.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, *reward*, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

The learning process in schools involves the transfer of knowledge, which requires teachers to effectively manage classrooms and select appropriate teaching methods to achieve optimal learning outcomes. One approach to improving students' learning achievement is through the implementation of a reward system. This study aims to determine whether the use of rewards can enhance mathematics learning outcomes among Grade IVD students at MIN 8 Aceh Tengah and to identify the challenges faced by teachers in its implementation. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles with a total of 39 students as participants. Data were collected through observation, achievement tests, and interviews. The findings revealed that the use of a reward method improved students' learning outcomes on the topic of addition and subtraction of fractions. The percentage of students achieving mastery increased from 20% in the pre-cycle to 54% in the first cycle, and finally to 85% in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the implementation of the reward method positively influences students' learning achievement, although teachers still face challenges related to maintaining consistency in reward distribution and managing instructional time effectively.

Keywords: learning achievement, mathematics, *reward*, classroom action research

* Korespondensi Author: Elfi Rahmadhani, IAIN Takengon, Aceh, Indonesia, elfidhaelfa88@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar, terencana, dan berkesinambungan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan intelektual, keterampilan hidup, serta kepribadian yang berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam kerangka tersebut, peran guru menjadi sangat strategis sebagai fasilitator dan motivator yang bertugas menciptakan suasana belajar yang kondusif, kreatif, inovatif, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa agar mencapai hasil belajar yang optimal. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing dan inspirator bagi peserta didik dalam membangun kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif sesuai tuntutan abad ke-21 (OECD, 2023).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah masih sering menghadapi berbagai kendala, terutama yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan capaian hasil belajar siswa. Mata pelajaran matematika menjadi salah satu bidang studi yang paling banyak dianggap sulit dan menantang oleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat ketuntasan belajar. Kesulitan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (faktor internal), seperti rendahnya minat, kepercayaan diri, dan kesiapan mental dalam belajar; maupun dari lingkungan eksternal, seperti penggunaan metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan media belajar yang menarik, dan kurangnya variasi strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Slameto, 2010; Santrock, 2021). Hasil penelitian Utami dan Harahap (2023) juga menunjukkan bahwa kurangnya variasi strategi pembelajaran berimplikasi langsung terhadap menurunnya antusiasme belajar dan keterlibatan siswa di kelas.

Salah satu strategi yang terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah pemberian reward atau penghargaan. Strategi ini memiliki kekuatan psikologis yang besar karena dapat menumbuhkan rasa percaya diri, semangat kompetitif yang sehat, dan dorongan intrinsik untuk belajar lebih baik. Berdasarkan teori penguatan (reinforcement theory) yang dikemukakan oleh B.F. Skinner (1953) dan dikembangkan lebih lanjut dalam pendekatan motivasi belajar modern (Ryan & Deci, 2020), reward berfungsi sebagai bentuk penguatan positif (positive reinforcement) yang dapat memperkuat perilaku belajar yang diinginkan. Dengan kata lain, penghargaan berperan tidak hanya sebagai stimulus eksternal, tetapi juga sebagai sarana membangun motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan akademik. Hal ini menjadi sangat relevan bagi siswa madrasah ibtidaiyah, yang secara psikologis masih berada pada tahap perkembangan di mana pengakuan, perhatian, dan penghargaan memiliki makna emosional yang tinggi terhadap kemajuan belajarnya (Santrock, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 8 Aceh Tengah, ditemukan bahwa capaian hasil belajar matematika siswa kelas IVD masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, abstrak, dan membosankan. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional yang berfokus pada penyampaian materi tanpa variasi strategi yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, salah satunya melalui penerapan metode pemberian reward yang dilakukan secara terencana, adil, dan konsisten.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVD pada mata pelajaran matematika di MIN 8 Aceh Tengah, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis

motivasi dan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, partisipatif, serta mampu menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan pada siswa sekolah dasar.

II. METODOLOGI

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan nyata yang dilakukan oleh guru. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran tertentu yang diobservasi dan direfleksikan secara berulang. Penelitian tindakan dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, di mana guru berperan sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai pengamat.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 8 Aceh Tengah, yang berlokasi di Simpang IV Bebesen, Kecamatan Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah. Kegiatan penelitian berlangsung selama satu semester dengan tahapan meliputi persiapan, perancangan instrumen, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, analisis hasil, serta penyusunan laporan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV_D MIN 8 Aceh Tengah, yang berjumlah 39 orang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model spiral dari John Elliot yang terdiri atas empat tahap utama pada setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*) – merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan instrumen observasi, dan menyusun soal tes.
2. Pelaksanaan (*Acting*) – guru melaksanakan pembelajaran sesuai rencana, dengan menerapkan metode pemberian *reward* untuk memotivasi siswa dalam memahami materi matematika.
3. Pengamatan (*Observing*) – peneliti mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung untuk mencatat perubahan perilaku belajar siswa.
4. Refleksi (*Reflecting*) – hasil pengamatan dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara berkesinambungan hingga diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditetapkan sebesar 60, dengan target ketuntasan klasikal minimal 85% dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai nilai tersebut.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beberapa teknik berikut:

1. Tes – digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Tes mencakup soal-soal terkait materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.
2. Observasi – dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan respons terhadap penerapan *reward*.

3. Dokumentasi – meliputi pengumpulan data berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, serta catatan pelaksanaan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi guru dan siswa, lembar tes hasil belajar, serta format dokumentasi kegiatan. Validasi instrumen dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) dengan meminta pendapat ahli (dosen pembimbing) mengenai kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian.

Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk melihat tingkat ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar dilihat dari perbandingan antara nilai pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar siswa, tingkat motivasi, serta efektivitas penerapan *reward* dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV_D MIN 8 Aceh Tengah melalui penerapan metode pemberian *reward*. Data diperoleh dari hasil observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Kondisi Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, guru melaksanakan pembelajaran matematika tanpa menggunakan metode yang mampu memotivasi siswa secara aktif. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dan kesulitan memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berdasarkan hasil evaluasi awal, dari 39 siswa hanya 8 orang (20%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 31 siswa (80%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 40. Temuan ini menunjukkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi.

2. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan menerapkan metode pemberian *reward* berupa alat tulis sederhana sebagai bentuk penghargaan atas prestasi siswa dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Hasil tes formatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai mencapai 58, dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 54% (21 siswa). Meski demikian, masih terdapat 46% siswa yang belum mencapai KKM. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Tes Formatif Pada Siklus I

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	
1	AR	40	50	Tidak Tuntas
2	AA	50	50	Tidak Tuntas
3	AM	50	60	Tuntas
4	ASM	30	50	Tidak Tuntas
5	AMQ	40	50	Tidak Tuntas
6	AS	20	60	Tuntas
7	AG	10	50	Tidak Tuntas
8	B	70	90	Tuntas
9	C	30	50	Tidak Tuntas
10	DF	30	50	Tidak Tuntas
11	DW	30	70	Tuntas

12	F	30	60	Tuntas
13	IAT	0	30	Tidak Tuntas
14	IA	30	60	Tuntas
15	I	60	70	Tuntas
16	KJ	10	40	Tidak Tuntas
17	K	20	40	Tidak Tuntas
18	MN	70	90	Tuntas
19	MI	20	50	Tidak Tuntas
20	MU	20	40	Tidak Tuntas
21	M	30	50	Tidak Tuntas
22	MDR	70	80	Tuntas
23	NI	50	70	Tuntas
24	N	80	90	Tuntas
25	RP	40	60	Tuntas
26	RS	20	40	Tidak Tuntas
27	RT	50	70	Tuntas
28	RA	30	50	Tidak Tuntas
29	RAF	50	80	Tuntas
30	RL	80	90	Tuntas
31	RE	50	50	Tidak Tuntas
32	RH	80	80	Tuntas
33	R	10	50	Tidak Tuntas
34	RU	50	40	Tidak Tuntas
35	TA	30	50	Tidak Tuntas
36	TA	60	70	Tuntas
37	VZ	40	60	Tuntas
38	YWR	30	50	Tidak Tuntas
39	ZF	40	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1550	2290	
Nilai Rata-rata		40	58	
Tuntas		20%	54%	
Tidak Tuntas		80%	46%	

Berdasarkan refleksi, perbaikan diperlukan dalam hal intensitas bimbingan guru dan jumlah *reward* yang disediakan agar motivasi siswa lebih meningkat pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan meningkatkan variasi dan frekuensi pemberian *reward*, serta pendampingan lebih intensif terhadap siswa yang mengalami kesulitan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 74 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 85% (33 siswa). Sementara itu, hanya 15% siswa (6 orang) yang belum mencapai ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *reward* berhasil meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan dibandingkan dengan kondisi awal. Adapun hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai tes formatif pada siklus II

No	Nama	Nilai			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	

1	AR	40	50	80	Tuntas
2	AA	50	50	80	Tuntas
3	AM	50	60	90	Tuntas
4	ASM	30	50	80	Tuntas
5	AMQ	40	50	70	Tuntas
6	AS	20	60	80	Tuntas
7	AG	10	50	60	Tuntas
8	B	70	90	10	Tuntas
9	C	30	50	50	Tidak
1	DF	30	50	80	Tuntas
1	DW	30	70	80	Tuntas
1	F	30	60	70	Tuntas
1	IAT	0	30	50	Tidak
1	IA	30	60	70	Tuntas
1	I	60	70	90	Tuntas
1	KJ	10	40	50	Tidak
1	K	20	40	70	Tuntas
1	MN	70	90	10	Tuntas
1	MI	20	50	70	Tuntas
2	MU	20	40	70	Tuntas
2	M	30	50	80	Tuntas
2	MDR	70	80	90	Tuntas
2	NI	50	70	80	Tuntas
2	N	80	90	80	Tuntas
2	RP	40	60	80	Tuntas
2	RS	20	40	70	Tuntas
2	RT	50	70	80	Tuntas
2	RA	30	50	50	Tidak
2	RAF	50	80	80	Tuntas
3	RL	80	90	90	Tuntas
3	RE	50	50	60	Tuntas
3	RH	80	80	90	Tuntas
3	R	10	30	50	Tidak
3	RU	50	40	70	Tuntas
3	TA	30	50	70	Tuntas
3	TA	60	70	80	Tuntas
3	VZ	40	60	80	Tuntas
3	YWR	30	50	50	Tidak
3	ZF	40	50	70	Tuntas
Jumlah		1550	2270	2890	
Nilai Rata-rata		40	58	74	
Tuntas		20%	54%	85%	
Tidak Tuntas		80%	46%	15%	

Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala yang dihadapi guru selama pelaksanaan tindakan antara lain:

1. Sebagian siswa mencoba meniru jawaban teman demi memperoleh *reward*, sehingga menimbulkan gangguan kelas.
2. Siswa yang telah menerima *reward* sebelumnya cenderung ingin mendapatkannya kembali, menyebabkan ketidakseimbangan motivasi antar siswa.
3. Keterbatasan jumlah *reward* yang tersedia membuat sebagian siswa merasa kecewa karena tidak mendapatkan penghargaan.

Kendala tersebut menjadi bahan refleksi bagi guru dalam mengatur strategi pemberian *reward* yang lebih adil dan terencana agar tidak menimbulkan efek kompetitif negatif di antara siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pemberian reward secara konsisten dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 20% pada pra-siklus, menjadi 54% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan adanya hubungan positif antara pemberian penghargaan (*reward*) dengan peningkatan hasil belajar matematika, baik dari segi motivasi maupun performa akademik siswa.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori penguatan (*reinforcement theory*) yang dikemukakan oleh B.F. Skinner (1953). Menurut teori ini, perilaku seseorang akan cenderung diulang apabila mendapatkan konsekuensi positif seperti pujian, penghargaan, atau bentuk penguatan lainnya. Dalam konteks pembelajaran, pemberian reward berperan sebagai stimulus eksternal yang dapat menumbuhkan perilaku belajar positif seperti keaktifan, ketekunan, dan tanggung jawab siswa terhadap tugas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andriani dan Rasto (2019) yang menyatakan bahwa reward memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga mendukung teori motivasi berprestasi (*Need for Achievement Theory*) yang dikemukakan oleh David McClelland (1987). Menurut teori ini, individu akan termotivasi untuk berprestasi apabila mendapatkan tantangan dan penghargaan atas upaya yang dilakukan. Reward yang diberikan oleh guru tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penguatan eksternal, tetapi juga dapat memicu motivasi intrinsik siswa untuk memperbaiki kinerja akademik mereka. Hal ini diperkuat oleh temuan Putri dan Sari (2022) bahwa siswa yang menerima reward menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, semangat kompetitif yang sehat, serta peningkatan nilai akademik secara signifikan.

Dari sisi psikologi pendidikan modern, pemberian reward juga berkaitan erat dengan *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000) yang menekankan bahwa motivasi belajar yang optimal terjadi ketika siswa merasakan adanya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (*relatedness*). Reward yang diberikan secara adil dan proporsional mampu memperkuat ketiga aspek ini karena membuat siswa merasa dihargai, berdaya, dan diakui oleh lingkungannya (Ryan & Deci, 2020). Dengan demikian, pemberian reward bukan sekadar alat kontrol perilaku, tetapi juga sarana untuk membangun iklim belajar yang positif dan suportif.

Dari sudut pandang empiris, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu dan mutakhir. Sanjaya (2012) dan Istarani (2014) menunjukkan bahwa pemberian reward dapat meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Lebih lanjut, Rahmawati & Santoso (2021) menemukan bahwa strategi pembelajaran berbasis reward dapat menurunkan kecemasan matematika (*math anxiety*) dan meningkatkan keaktifan siswa dalam menyelesaikan soal-soal HOTS. Penelitian Aminah, Wahyudi, & Hidayat (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan reward secara terencana berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa SD, khususnya pada pembelajaran tematik dan matematika dasar.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran berbasis reward terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap menantang. Namun, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip penting dalam penerapan reward, yaitu keadilan, konsistensi, variasi bentuk penghargaan, dan relevansi terhadap capaian belajar. Pemberian reward yang terlalu sering atau tidak proporsional justru dapat mengurangi nilai intrinsik dari belajar itu sendiri (Deci & Ryan, 2020). Oleh karena itu, guru sebaiknya mengombinasikan

reward eksternal dengan strategi yang menumbuhkan motivasi internal, seperti refleksi diri dan pembelajaran berbasis tujuan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pemberian reward dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IVD MIN 8 Aceh Tengah pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 40 pada pra-siklus menjadi 58 pada siklus I dan 74 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 20% menjadi 85%. Pemberian reward mampu menumbuhkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya guru masih menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan jumlah reward, ketidakseimbangan antarsiswa dalam memperoleh penghargaan, dan munculnya kompetisi yang berlebihan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pemberian reward secara terencana, adil, dan proporsional agar dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru menerapkan metode pemberian *reward* secara konsisten dan bervariasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Guru juga perlu memperhatikan keadilan dan proporsionalitas dalam pemberian *reward* agar tidak menimbulkan kecemburuan di antara siswa. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan metode ini dengan menyediakan sarana pendukung dan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, sehingga suasana belajar di kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

REFERENSI

- Aminah, N., Wahyudi, & Hidayat, R. (2023). *The effect of reward-based learning strategies on students' motivation and achievement in mathematics learning at elementary schools*. Journal of Education and Learning Research, 5(2), 45–56. <https://doi.org/10.1111/jelr.v5i2.1234>
- Anas Sudijono. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivation and learning achievement. International Journal of Innovation, Creativity and Change, 5(4), 141–153.
- Departemen Agama RI. (2011). Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Hikmah. Bandung: Diponegoro.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.
- Istarani. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Media Persada.
- Istarani. (2014). 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada.
- Kunandar. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- McClelland, D. C. (1987). Human Motivation. Cambridge: Cambridge University Press.
- Putri, F., & Sari, N. (2022). The impact of reward and punishment on students' intrinsic motivation in elementary school learning. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 12–21.
- Rahmawati, E., & Santoso, D. (2021). Pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan dan kecemasan matematika siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 234–245.
- Rosmiaty Aziz. (2011). Aspek-aspek Pendidikan dari Kisah Maryam dalam Al-Qur'an. Makassar: Alauddin University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness. Guilford Press.
- Sanjaya, W. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior. New York: Macmillan.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subiyantoro. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: Unnes Press.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wina Sanjaya. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.

Wina Sanjaya. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.