

**PENERAPAN STRATEGI *REWARD* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Nurul Nadia Sutra¹, Yusnira², Melvi Lesmana Alim³, Moh Fauzidin⁴, Joni⁵
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai^{1,2,3,4,5}
nadiabkn46@gmail.com¹,
yusnira.up@gmail.com², melvi.lesmana@universitaspahlawan.ac.id³,
fauziddin@universitaspahlawan.ac.id⁴, joni@universitaspahlawan.ac.id⁵

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning activity of students in Indonesian Language subjects in class V of UPT SD Negeri 001 Bangkinang City. One solution to overcome this problem is to apply a reward strategy. The purpose of this study is to increase student learning activities in Indonesian Language learning through the application of reward strategies in class V of UPT SD Negeri 001 Bangkinang City. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The time of this research was carried out in June 2025. The subjects in this study were 12 fifth grade students consisting of 10 girls and 2 boys. Data collection techniques were carried out through observation and documentation. Based on the results of the study, it can be concluded that the learning activity of fifth grade students of UPT SD Negeri 001 Bangkinang City in cycle I meeting I was 16%. In cycle I meeting II increased to 33%. Furthermore, in cycle II meeting I became 58% and increased in meeting II to 83%. The conclusion is that using a reward strategy can increase student learning activities in the Indonesian Language subject in class V of UPT SD Negeri 001 Bangkinang City.

Keywords: reward strategy, learning activity, indonesian language, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPT SD Negeri 001 Bangkinang Kota. Salah satu Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan strategi *reward*. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan strategi *reward* di kelas V UPT SD Negeri 001 Bangkinang Kota. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Waktu penelitan ini dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 siswa kelas V yang terdiri dari 10 perempuan dan 2 laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 001 Bangkinang Kota pada siklus I pertemuan I yaitu 16%. Pada siklus I

pertemuan II meningkat menjadi 33%. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan I menjadi 58% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 83%. Kesimpulnya adalah dengan menggunakan strategi *reward* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPT SD Negeri 001 Bangkinang Kota.

Kata Kunci: strategi *reward*, aktivitas belajar, bahasa indonesia, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat membentuk karakter, jiwa, dan mental pada siswa kelas tinggi dipendidikan dasar (Subakti 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar (SD). Dengan adanya pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa mampu meningkatkan komunikasi yang baik dan benar. Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia secara teoritis yaitu dapat mengetahui teori-teori yang berlaku di dalam bahasa. Pada dasarnya, kerampilan berbahasa di jenjang sekolah dasar (SD) meliputi keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak.

Suryono dan Haryanto (2015:9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku,

sikap dan mengkokohkan kepribadian. Menurut Gagne (2008) belajar adalah suatu proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Pengertian aktivitas belajar menurut Sardiman aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu terkait. Aktivitas belajar menurut Oemar Hamalik (2010), merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Observasi dan wawancara dilakukan pada hari kamis, 6 Maret 2025 dikelas V UPT SDN 001 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. Peneliti menemukan masalah pada aktivitas belajar siswa. Data awal yang diperoleh menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah, karena sebagian besar peserta didik kelas V masih kurang mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan

dari guru, dan juga belum bisa mempresentasikan hasil kerja. Namun demikian, rendahnya aktivitas belajar siswa yang mana siswa itu malu untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran.

Reward didefinisikan sebagai penghargaan yang diberikan untuk memperkuat perilaku positif siswa, seperti pencapaian akademik atau disiplin yang baik. Strategi ini telah menjadi praktik umum di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar (Sugihartini & Purnawati, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemberian reward di anggap relevan untuk membantu siswa memahami dan mengaplikasikan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, dan berbicara.

Reward adalah suatu cara yang dilakukan seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang sebagai bentuk apresiasi setelah mengerjakan suatu hal, sehingga seseorang menjadi termotivasi dalam melakukan suatu hal (Sabartiningsih dkk. 2018). Dengan adanya reward diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antar siswa. Guru dalam

pemberian reward harus adil dan sama rata ketika ada siswa sama-sama mengerjakan tugas dengan baik (Wijaya dkk 2019).

Pemberian rangsangan dari guru berupa pujian atau hadiah sangat mempengaruhi keinginan belajar siswa dan diharapkan dalam diri siswa akan tumbuh keinginan belajar baik dalam mengerjakan tugas maupun berkompetensi dengan teman sehingga pembelajaran menjadi aktif dan siswa juga semangat menerima pelajaran. Guru seringkali lupa akan hal ini sehingga mereka kebanyakan kikir untuk memberikan reward dalam bentuk pujian atau hadiah kepada anak-anak yang sebenarnya pada konteks-konteks tertentu diperlukan.

Karena masalah ini menyangkut suatu komunitas kelas, guru harus mempertimbangkan berbagai hal dalam mengambil suatu tindakan. Tindakan yang di ambil guru sebaiknya mampu memberikan dampak yang bersifat klasikal bukan individual.

Tujuan dari pemberian reward tersebut dapat memotivasi anak agar berperilaku baik dan meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran maupun tingkah laku untuk

menghindari perbuatan yang tidak diinginkan. Adapun pedoman dalam pemberian reward harus memperhatikan keadaan seperti tidak memberikan rasa cemburu, tidak diberikan secara sering dan pemberian reward sebaiknya setelah siswa mencapai hasil kerjanya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian reflektif yang bersiklus (berdaur ulang) yang dilakukan oleh pendidik (guru/dosen) dan tenaga pendidikan lainnya) untuk memecahkan masalah dalam bidang pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan II siklus, siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dan siklus II juga demikian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 001 Bangkinang kota Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Peneliti mengambil subjek penelitian dikelas V karena terjadi permasalahan rendahnya

aktivitas belajar siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen pada penelitian ini daftar dokumentasi dan lembar observasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif yaitu dengan mencari persentase skor hasil observasi aktivitas belajar siswa. Siswa dikatakan tuntas apabila nilainya telah mencapai nilai KKTP atau melebihi KKTP yang ditentukan dari sekolah yaitu 75 untuk mata pelajaran yang terkait diamati. Dan ketuntasan klasikal adalah 80%. Apabila ketuntasan siswa telah mencapai 80% maka secara klasikal hasil yang diinginkan telah tercapai dengan baik

C. Hasil Penelitian

Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada tanggal 6 Maret 2025 untuk mengetahui permasalahan yang ada. Pada saat observasi peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas dan melakukan pengamatan saat proses belajar berlangsung. Adapun hasil dari pengamatan tersebut ditemukan beberapa masalah dalam aktivitas belajar siswa masih rendah, dimana

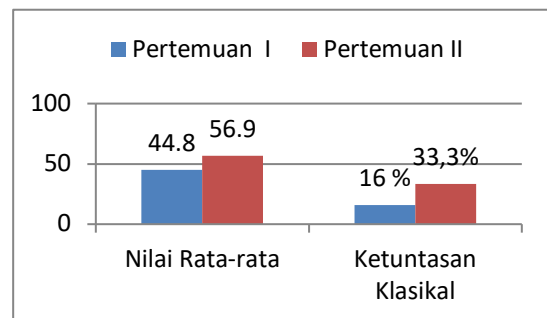
yang telah tertulis pada latar belakang bahwa siswa itu kurang mengajukan pertanyaan, memberikan gagasan dan usulan, menyampaikan pendapatnya sendiri, mengajukan pemikiran, dan juga bekerja mandiri pada saat mengikuti pembelajaran. Hal ini dikatakan siswa kelas V SD Negeri 001 Bangkinang Kota yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan berkolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran dan bekerjasama sebagai observer dan kolaborator. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kelas V SD Negeri 001 Bangkinang Kota. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dimana setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pembelajaran (2x35 menit)

Siklus I

Hasil hasil penilaian keterampilan aktivitas belajar siswa siklus I, terlihat dari nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 44,8

menjadi 56,9. Selanjutnya pada ketuntasan Klasikal dari 16% menjadi 33,3%, untuk lebih lanjut dapat dilihat pada Grafik dibawah ini



Grafik 1. Hasil Siklus I Pertemuan I dan II

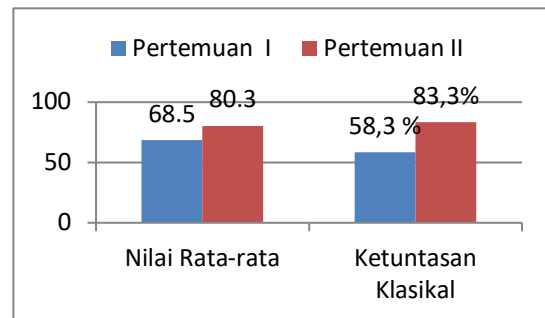
Pada tahap ini, peneliti bersama observer melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian masih terdapat banyak kelemahan. Peneliti melakukan refleksi dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus I. adapun kelemahan yang harus diperbaiki adalah: masih ada beberapa siswa yang tidak menyimak penjelasan dari guru, Hanya beberapa orang siswa yang mampu bertanya dan siswa malu-malu dan diam, Siswa masih malu-malu dalam menanggapi pertanyaan, siswa dorong-dorongan untuk mempresentasikan hasil kerjanya di

depan kelas, Guru masih kaku saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran dan guru harus lebih menguasai kelas lagi, Guru belum memberikan teguran atau sikap tegas kepada siswa.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti dan guru mengubah tindakan Pembelajaran pada siklus II dibuat lebih menarik agar peserta didik lebih antusias.

Siklus II

Hasil penilaian keterampilan aktivitas belajar siswa siklus II dari aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, proses pembelajaran pun mengalami peningkatan siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Nilai rata-rata mengalami peningkatan dari siklus I yang dimana pada siklus II Pertemuan I 68,5 meningkat menjadi 83,3. Selanjutnya ketuntasan klasikal siklus II yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa pertemuan I 58,3% dan meningkat menjadi 83,3%, Untuk lebih lanjut bisa dilihat pada grafik berikut ini



Grafik 2. Hasil Siklus II Pertemuan I dan II

Setelah dilakukan siklus II aktivitas guru berjalan dengan baik. Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II sangat mempengaruhi kemampuan aktivitas belajar siswa. Permasalahan yang masih ada di siklus I sudah di perbaiki di siklus II. Adapun pada siklus II yang diperbaiki adalah: Guru sudah mampu mengkondisikan kelas saat pembelajaran berlangsung, Guru sudah mampu menguasai kelas, Hampir semua siswa sudah menyimak penjelasan dari guru, Siswa tidak malu-malu lagi dalam bertanya, dan Sebagian besar siswa sudah mampu menanggapi pertanyaan dari guru. Siswa tidak dorong-dorongan lagi dalam mempresentasikan hasil pekerjaan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II ini peneliti dan guru tidak perlu melakukan siklus selanjutnya, karena sudah jelas ketrampilan aktivitas belajar siswa sudah mencapai indikator yang diinginkan.

D. Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu mempersiapkan teknik untuk penelitian. Adapun teknik yang digunakan adalah dokumentasi dan observasi. Teknik dokumentasi adalah berupa foto-foto dan modul. Sedangkan teknik observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yakni berupa lembar observasi guru, lembar observasi siswa dan lembar observasi aktivitas belajar.

Pelaksanaan kegiatan aktivitas belajar ini dilakukan di kelas V SD Negeri Bangkinang Kota. Pelaksanaannya dilakukan pada 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Untuk siklus I pertemuan I dilakukan tanggal 02 Juni 2025 dan pertemuan II dilakukan pada tanggal 03 Juni 2025. Sementara siklus II pertemuan I dilakukan pada tanggal 10 Juni 2025 dan pertemuan II pada tanggal 11 Juni 2025. Kegiatan dilakukan sesuai dengan modul yang telah dirancang dengan baik oleh peneliti dan guru dengan menggunakan strategi *reward*. Pada saat proses pembelajaran observer melakukan

penilaian terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah iuraikan menjelaskan bahwa dengan menggunakan strategi *reward* secara benar maka aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif atau baik. Diperoleh hasil diatas dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan strategi *reward* siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, siswa senang dalam belajar, semangat menjawab pertanyaan. Hal ini akan banyak membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar, sehingga dalam pembelajaran mereka bisa aktif.

Berdasarkan data-data tersebut, guru menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *reward* pada siklus I masih belum berhasil. Pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa 2 orang atau 16% siswa yang tuntas, sedangkan 10 orang atau 83% yang tidak tuntas. Pada pertemuan II 4 siswa atau 33% dikatakan tuntas dan 8 siswa atau 66% tidak tuntas. Untuk itu peneliti dan observer melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya dengan melakukan refleksi, kekurangan-

kekurangan yang muncul pada siklus I akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa 7 orang atau 58% siswa yang tuntas, sedangkan 5 orang atau 44% siswa yang tidak tuntas. Pada pertemuan II siklus II 10 siswa atau 83% dikatakan tuntas dan 2 siswa atau 16% tidak tuntas. Kedua siswa ini yaitu FAC dan NFY dinyatakan siswa ini belum tuntas berdasarkan nilai aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II. Penelitian ini memenuhi kriteria keberhasilan dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 80% sehingga ini termasuk dalam kategori “baik”.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Takdir Haping 2017 dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap nilai belajar siswa SD Kelas V pada mata pelajaran IPS. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea dengan teknik tes dan pedoman observasi. Hasil penelitian

menjelaskan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara variable *reward*, terhadap hasil belajar. Secara keseluruhan pada pertemuan pertama dan kedua mendapat memiliki rata-rata 43 dengan persentase 83,33 yang berbeda pada pada kategori yang baik. Besarnya hubungan antara *reward* dengan hasil belajar sebesar 83,33%. Jadi dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi *reward* dinyatakan meningkat

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan strategi *reward* meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V UPT SDN 001 Bangkinang Kota tahun ajaran 2025 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perencanaan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi *reward* dilakukan di kelas V UPT SDN 001 Bangkinang Kota dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan observasi,

dokumentasi dan juga menggunakan tes.

Pelaksanaan aktivitas belajar dengan menggunakan strategi *reward* pada siklus I terdapat banyak hal yang harus diperbaiki. Pada siklus I ini, guru masih kaku dalam menyampaikan materi, guru kesulitan dalam mengkonisikan kelas dan langkah-langkah pembelajaran masih ada yang tertinggal. Aktivitas guru pada siklus II sudah meningkat, guru sudah mampu dalam mengkondisikan kelas dan sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan diketahui bahwa ketuntasan aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa 2 orang atau 16% siswa yang tuntas, sedangkan 10 orang atau 83% yang tidak tuntas. Pada pertemuan II 4 siswa atau 33% dikatakan tuntas dan 8 siswa atau 66% tidak tuntas. Pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa 7 orang atau 58% siswa yang tuntas, sedangkan 5 orang atau 44% siswa yang tidak tuntas. Pada pertemuan II siklus II 10 siswa atau 83% dikatakan tuntas dan 2 siswa atau 16% tidak tuntas. Berdasarkan hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat di kelas V UPT SD Negeri 001 Bangkinang Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2008). Pengertian Pembelajaran. <http://id.scribd.com/doc/78981263/Menurut-Gagne-Dan-Briggs> (Diakses pada tanggal 20 April 2025)
- Hamalik, O. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haping, T. (2017). *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar* (Doctoral dissertation, pascasarjan).
- Sabartiningsih, dkk (2018). “Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini”. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 4(1):60. Doi: 10.24235/awlady.v4i1.2468
- Subakti, Hani. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Menggunakan Reward Pada Kelas IV SDN 023 Samarinda Utara. Vol.03 No. 01, 1-9, Juni 2020. <https://doi.org/10.36277/basataka.v3i1.80>
- Sugihartini, dkk (2023). Reward dan Punishment dalam Pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 50-65.
- Suryono, & Haryanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, dkk (2019). “Analisis Pemberian Reward Dan

Punishment Pada Sikap Disiplin
Sd N 01 Sokaraja Tengah". *Jurnal
Educatio FKIP UNMA* 5(2):84-
91.doi:10.31949/education.v5i2.17.