
Increasing Student Activity Through Game and Reward Methods in Grade IV Mathematics Content

Adhiba Anis Safitri ¹, Fani Nur Anggita ², Fariza Putri Nabila ³, Agung Setyawan⁴

^{1,2,3,4} Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

correspondence e-mail: 220611100140@student.trunojoyo.ac.id ;
220611100118@student.trunojoyo.ac.id ; 220611100124@student.trunojoyo.ac.id ;
agung.setyawan@trunojoyo.ac.id

Abstract

This research aims to identify the factors that cause students to be less active in learning mathematics and to find out whether there is an increase in student involvement after implementing the game method accompanied by giving rewards in the form of praise or physical forms in mathematics subjects. The research was conducted in class IV at SDN Nyormanis 2 using the classroom action research method. This method was implemented through cycles 1 and cycle 2. In cycle 1 the researchers used the quiz game method which was carried out in groups and accompanied by rewards in the form of praise and applause. Meanwhile, in cycle 2 the researchers used the quiz game method but individually and accompanied by giving rewards in the form of snacks. Each cycle found an increase in student involvement in the learning process after giving rewards. The percentage of activeness in cycle I increased compared to the pre-cycle, then the percentage of activeness in cycle II increased compared to cycle I. The factor causing students to be inactive in learning was students' lack of motivation towards the learning process. Therefore, it can be concluded that the use of game methods with rewards is effective in increasing student involvement in mathematics subjects.

Keywords:

Student engagement; Reward method; Mathematics learning

Riwayat artikel:

Diterima : May 11, 2024
Dikirim : June 02, 2024
Revisi : May 01, 2025



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) .

A. Pendahuluan

Matematika merupakan cabang ilmu yang berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, oleh karena itu matematika perlu diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Peserta didik seharusnya menguasai mata pelajaran matematika, tetapi pada kenyataannya sebagian peserta didik di Indonesia dari berbagai jejang pendidikan berpandangan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit (Parwati et al., 2023). Peserta didik merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika sehingga cenderung menjauhi matematika dan pasif saat pembelajaran (Mahanani dkk., 2023). Keaktifan siswa pada saat pembelajaran merupakan permasalahan penting dan mendasar yang harus dipahami oleh semua guru dalam proses pembelajaran. Siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat, akan tetapi mereka perlu berpartisipasi langsung dengan memberikan jawaban, bertanya, maupun mencoba melakukan kegiatan fisik lainnya. Proses pembelajaran pada dasarnya mendorong siswa untuk aktif melalui berbagai interaksi dan pengalaman baik itu secara individu maupun kelompok. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan siswa yang bersifat fisik maupun non fisik yang mampu menciptakan proses pembelajaran menjadi kondusif (Wibowo, 2016). Guru dapat menilai keaktifan siswa melalui indikator-indikator keaktifan, yang meliputi: (1) Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (2) Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran (3) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan (4) Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan melalui kegiatan belajar kelompok maupun belajar perseorangan (Sinar, 2018). Menurut Maradona (2016) faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

1. Faktor fisiologis (keadaan fisik dan jasmani), keadaan fisik meliputi keadaan pancaindra yang berfungsi dengan baik. Sedangkan keadaan

jasmani meliputi keadaan segar atau tidaknya tubuh siswa saat mengikuti pembelajaran.

2. Faktor psikologis (perhatian, ingatan, dan tanggapan), perhatian berkaitan dengan fokus tidaknya siswa dalam menyimak penjelasan guru atau orang lain. Ingatan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dijelaskan. Sedangkan tanggapan berkaitan dengan respon siswa dalam pembelajaran, baik itu menanggapi jawaban dari guru ataupun memberi pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

1. Faktor non sosial (tempat dan fasilitas), tempat berkaitan dengan posisi sekolah dan ruang kelas, sedangkan fasilitas berkaitan sarana belajar yang terdapat disekolah dan penggunaan media sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.
2. Faktor sosial (guru dan teman sebaya), kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Selain itu kehadiran teman sebaya yang ada disekeliling siswa juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Maret 2024 di kelas IV SDN Nyormanis 2, pembelajaran matematika belum berjalan sesuai harapan guru. Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus menunggu siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan ataupun menjawab pertanyaan. Oleh karena dalam proses pembelajaran guru diharuskan untuk merancang suatu kegiatan belajar yang dapat melibatkan siswa agar bersikap aktif. Guru harus selalu berupaya menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan memilih model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, agar siswa aktif dalam pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu menggunakan metode permainan yang dilakukan dengan pemberian hadiah (Fauzi & Masrupah, 2024).

Metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dalam upaya pencapaian tujuan mata pelajaran matematika baik menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, atau pun aspek afektif (Guntur & Robyyani, 2021). Selain itu melalui metode permainan akan meningkatkan kemampuan motorik dan kemampuan berkomunikasi peserta didik (Nursafitri dkk., 2023). Metode permainan digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan karena belajar dilakukan dengan memanipulasi benda atau objek dalam permainan (Setianingsih dkk., 2021).

Menurut Slamet (dalam Rokhmadi, 2019) reward merupakan penghargaan yang diberikan oleh guru kepada siswa sebagai hadiah karena telah berhasil menyelesaikan tugas dan mampu berperilaku dengan baik. Pemberian reward dalam pembelajaran dapat memicu tumbuhnya perilaku aktif belajar pada diri siswa (Kaligi, 2018). Metode reward merupakan metode pembelajaran interaktif antara guru dan siswa dengan menerapkan sistem pemberian hadiah bagi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga metode ini dinilai efektif untuk membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. (Kusuma dkk., 2023)

Menurut Rokhmadi (2019), banyak faktor yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berprestasi, salah satunya adalah dengan pemberian reward. Dengan adanya penerapan metode ini, diharapkan guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar mencapai prestasi yang lebih baik. Pemberian penghargaan berdampak pada perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh siswa karena penghargaan akan membantu siswa dalam memahami kemampuan yang dimilikinya. Selain itu penghargaan berdampak pada ikatan emosional siswa dengan guru, sehingga guru akan lebih mudah mengarahkan siswa dan apa yang disampaikan kepada siswa akan mudah dipahami (Syahrone, 2021).

Namun penerapan metode reward secara berlebihan akan berdampak buruk dalam proses pembelajaran. Siswa akan merasa ketergantungan dan terlena dengan hadiah yang diberikan. Ketergantungan tersebut tidak akan membuat siswa benar-benar aktif memahami materi, namun hanya sekedar aktif untuk memperoleh hadiah. Semakin besar hadiahnya maka semakin meningkatkan keaktifan siswa (Saiful & Susanti, 2019).

Penelitian ini relevan dengan penelitian Kaligi pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisarono dan SD Negeri 1 Nanggulan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh reward terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor keaktifan kelas kontrol untuk pretest sebesar 71,54 dan posttest sebesar 71,54. Kelas kontrol merupakan kelas yang melakukan pembelajaran seperti biasa tanpa menerapkan metode pemberian reward. Sedangkan perolehan rata-rata skor keaktifan kelas eksperimen untuk pretest sebesar 67,67 dan posttest sebesar 77,76. Kelas eksperimen merupakan kelas yang melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode pemberian reward.

Selain itu penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahermawati (2018) yang berjudul “ Peningkatan Kompetensi Menghitung Bilangan Pecahan Melalui Pemberian Reward Berupa Kartu Prestasi”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar secara klasikal pada siswa kelas V SD Negeri 011 Desa Baru Siak hulu dengan persentase 54,31%. Siklus I memperoleh persentase 71,65% dan siklus II memperoleh persentase 90,10% sehingga telah mencapai kriteria keberhasilan.

B. Metode

Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik observasi dengan instrumen lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik wawancara dengan instrumen wawancara untuk mengumpulkan dan memperkuat informasi. Subjek dan karakteristik dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Nyormanis 2 pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 15 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2024 yang terdiri dari 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dijalani yaitu perencanaan ,

pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Namun sebelum melakukan tahap siklus I dan II peneliti melakukan tahap pra siklus. Dalam tahap pra siklus peneliti melakukan observasi mengenai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang nantinya akan dijadikan sebagai fokus penelitian.

Tahap pengamatan, peneliti mengumpulkan data dan mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Tahap refleksi, peneliti melakukan penilaian mengenai keberhasilan metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, tahap ini menjadi penentu mengenai siklus selanjutnya. Metode ini relevan dengan penelitian Febriana, dkk pada tahun 2018 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa” yang menggunakan deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada siklus I dan siklus II. Hasil analisis deskriptif komparatif ditampilkan dengan menggunakan persentase. Untuk menganalisis keaktifan peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran serta mengetahui tingkat perkembangan keaktifan peserta didik. Diolah dengan rumus presentase oleh Anas Sudijono (2011:43) dalam Fitriani (2020), yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Setiap peserta didik dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika mendapatkan nilai $\geq 75\%$.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pra siklus

Pada tahap pra siklus peneliti hanya melakukan pengamatan mengenai situasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru wali kelas IV. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama pembelajaran didapatkan hasil bahwa kondisi awal peserta didik secara keseluruhan tampak kurang antusias dalam memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan.

2. Siklus I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada tahap pelaksanaan tindakan seperti modul ajar mengenai materi perkalian dan pembagian, menyiapkan media yang dibutuhkan untuk melaksanakan metode permainan cerdas cermat, serta menyiapkan instrumen observasi dan wawancara.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak melakukan proses pembelajaran. Peneliti menggunakan metode permainan dengan pemberian hadiah untuk menyelesaikan permasalahan yang dihasilkan pada kegiatan pra siklus. Tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal dilakukan dengan memberi salam, berdoa bersama, memotivasi siswa agar semangat dalam melaksanakan pembelajaran dan memberikan apersepsi pada siswa yang dilanjutkan pada penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan menyampaikan materi yang dilanjut dengan melakukan permainan cerdas cermat. Cerdas cermat adalah suatu teknik pembelajaran yang dilakukan melalui sebuah perlombaan untuk dapat meningkatkan pengetahuan numerasi dan numerik siswa (Sa'diyah dkk., 2023). Melalui permainan ini melatih dan meningkatkan rasa percaya diri meningkatkan motivasi belajar, melibatkan peran aktif siswa dan menerapkan metode belajar mandiri (Sari dkk., 2018). Pada permainan ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok akan berlomba-lomba untuk memperbanyak poin. Pada permainan ini diambil 3 kelompok yang memperoleh poin terbanyak. Kelompok yang memenangkan permainan akan mendapat *reward*. Sedangkan kelompok yang kalah akan mendapatkan *punishment* bernyanyi didepan kelas. *Reward* diberikan dalam bentuk tepuk tangan dan pujian.

Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar. Kegiatan ini diakhiri dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.

c. Tahap pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus I berlangsung. Pada tahap pengamatan dihasilkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari tahap pra siklus. Berdasarkan hasil pengamatan penggunaan metode permainan dengan pemberian *reward* cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika dibandingkan dengan metode yang terkesan monoton.

d. Tahap refleksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan penilaian mengenai metode permainan cerdas cermat secara berkelompok dengan pemberian *reward*. Peneliti menilai bahwa ada beberapa hal yang harus diperbaiki untuk menciptakan peningkatan keaktifan peserta didik. Sehingga pada siklus II peneliti menggunakan metode permainan secara individu dengan pemberian hadiah berupa makanan ringan untuk menarik minat siswa.

3. Siklus 2

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada tahap pelaksanaan tindakan seperti modul ajar mengenai materi perkalian dan pembagian, menyiapkan media yang dibutuhkan untuk melaksanakan metode permainan cerdas cermat, dan menyiapkan hadiah untuk siswa.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak melakukan proses pembelajaran. Peneliti menggunakan metode permainan cerdas cermat secara individu dengan pemberian hadiah berupa makanan ringan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal dilakukan dengan memberi salam, berdoa bersama, memotivasi siswa agar semangat dalam melaksanakan pembelajaran dan memberikan apersepsi pada siswa yang dilanjutkan pada penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan mengingatkan materi pada pertemuan sebelumnya yang dilanjutkan dengan melakukan permainan cerdas cermat secara individu. Setiap siswa akan berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Setiap siswa yang berani menjawab

pertanyaan akan mendapatkan hadiah berupa makanan ringan. Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar. Kegiatan ini diakhiri dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.

c. Tahap pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung. Pada tahap pengamatan dihasilkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari tahap siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan penggunaan metode permainan secara individu dengan pemberian *reward* berupa makanan ringan cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika dibandingkan pada siklus I.

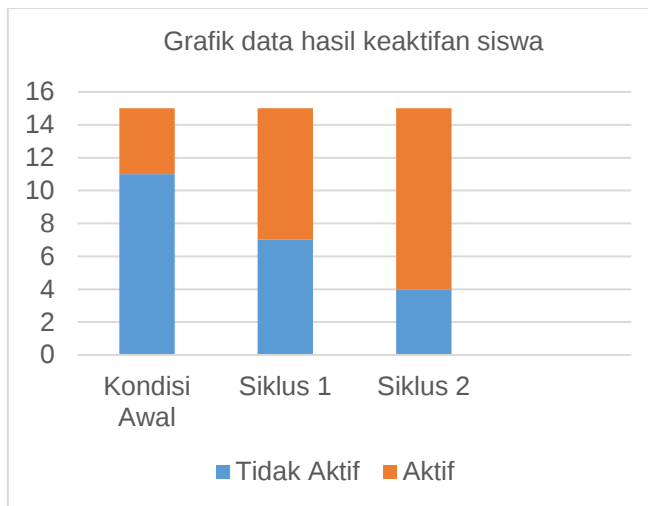
d. Tahap refleksi

Dalam tahap ini peneliti melakukan penilaian mengenai metode permainan cerdas cermat secara berkelompok dengan pemberian *reward*. Peneliti menilai apakah metode permainan dengan pemberian *reward* dapat dikatakan berhasil atau tidak. Penilaian ini harus ditentukan berdasarkan kriteria keberhasilan.

Tabel 1. Hasil Keaktifan

No	Nama	L/P	Kondisi Awal	Hasil Siklus 1	Hasil Siklus 2
1	Sholahur Robani	L	Aktif	Aktif	Aktif
2	Siti Nadiratul	P	Tidak aktif	Tidak aktif	Aktif
3	Irfan	L	Tidak aktif	Aktif	Aktif
4	Quratul Aini	P	Tidak aktif	Aktif	Aktif
5	Amer	L	Tidak aktif	Aktif	Aktif
6	Indri	P	Tidak aktif	Tidak aktif	Tidak aktif
7	Husnia Rani	P	Tidak aktif	Tidak aktif	Aktif
8	Lia	P	Tidak aktif	aktif	Aktif
9	Sidan	L	Tidak aktif	Tidak aktif	Aktif
10	Fariq	L	Tidak aktif	Tidak aktif	Tidak aktif
11	Afi	L	Tidak aktif	Tidak aktif	Tidak aktif

12	Safa	L	Aktif	Aktif	Aktif
13	Nuril Muharromah	P	Aktif	Aktif	Aktif
14	Siti Rohmaniyah	P	Tidak aktif	Tidak aktif	Aktif
15	Zahrotul Zaida	P	Aktif	Aktif	Aktif



Gambar 1. Grafik data hasil keaktifan siswa

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aspek yang Mempengaruhi Keaktifan

NO.	Aspek-aspek	Ya	Tidak
1.	Berat badan mempengaruhi keaktifan		✓
2.	Jenis kelamin mempengaruhi keaktifan		✓
3.	Ketersediaan sarana mempengaruhi keaktifan	✓	
4.	Kemampuan memahami materi mempengaruhi keaktifan	✓	
5.	Pemilihan metode pembelajaran mempengaruhi keaktifan	✓	

Tabel hasil keaktifan menunjukkan data keaktifan siswa selama pembelajaran dimana pada kondisi awal diperoleh sebanyak 4 siswa aktif dan 11 siswa tidak aktif dengan persentase keaktifan sebesar 25% sehingga kriteria kondisi awal tergolong tidak aktif. Pada pra siklus siswa memberikan respon yang

tidak sesuai dengan harapan peneliti. Mayoritas siswa hanya diam dan pasif saat pembelajaran berlangsung. Setelah mengetahui hasil pra siklus peneliti melakukan siklus dengan pemberian stimulus. Pada siklus I diperoleh sebanyak 7 siswa aktif dan 8 siswa tidak aktif dengan persentase keaktifan sebesar 46,7% sehingga kriteria keberhasilan tindakan tergolong cukup aktif. Pada siklus ini keaktifan siswa mulai dimunculkan, meskipun banyak diantara mereka yang masih ragu untuk menjawab dan merasa kurang percaya diri. Sehingga metode permainan cerdas cermat secara kelompok dengan pemberian *reward* berupa pujian saja kurang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Setelah mengetahui hasil siklus I peneliti melakukan siklus II dengan penggunaan metode yang sama yaitu metode permainan cerdas cermat yang disertai dengan pemberian hadiah. Hanya saja pada siklus ini permainan dilakukan secara individu dan adanya pemberian hadiah berupa makanan ringan. Pada siklus II diperoleh sebanyak 12 siswa aktif dan 3 siswa tidak aktif dengan persentase keaktifan sebesar 80% sehingga kriteria keberhasilan tindakan tergolong aktif. Pada siklus ini terdapat peningkatan keaktifan siswa dari hasil siklus I. Mayoritas siswa telah aktif dalam pembelajaran dengan berani angkat tangan dan mengerjakan soal yang diberikan dipapan tulis. Sehingga penggunaan metode ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tabel 3. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)		Persentase (%)	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	7	12	46,7%	80%
2	Tidak tuntas	8	3	53,3%	20%
	Jumlah	15	32	100%	100%

Grafik data hasil keaktifan siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil mulai dari kondisi awal saat pra siklus, menuju ke siklus I dan berakhir ke siklus II. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kondisi siswa setelah dilakukan tindakan, mayoritas siswa menunjukkan

semangat dan rasa senang dalam pembelajaran. Meskipun masih terdapat siswa yang belum menunjukkan responnya. Untuk mengetahui hal-hal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa peneliti melakukan observasi mengenai hal tersebut.

Tabel hasil pengamatan terhadap aspek yang mempengaruhi keaktifan menunjukkan bahwa terdapat hal-hal yang dapat berpengaruh dan tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Aspek yang tidak mempengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu:

1. Berat badan. Siswa kelas IV secara keseluruhan memiliki berat badan rata-rata sekitar 35-40 kg sehingga tidak ada perbedaan berat badan yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian siswa berat badan 40kg memiliki keaktifan yang sama dengan siswa berat badan 35kg. Sehingga hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa berat badan tidak mempengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa.
2. Jenis kelamin. Siswa kelas IV berjumlah 15 anak dengan 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian dijelaskan bahwa siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki tingkat keaktifan sama sehingga tidak ada gender yang mendominasi pembelajaran. Sehingga hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa jenis kelamin tidak mempengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Setiawati & Arsana (2018) bahwa faktor biologis bukan merupakan faktor utama yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Karakteristik gender tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, dimana siswa laki-laki dan perempuan memiliki keaktifan yang sama. Namun demikian laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan struktur otak, dimana menyebutkan bahwa hasil belajar siswa perempuan lebih mempunyai hubungan positif dibandingkan siswa laki-laki, namun seringkali siswa laki-laki cenderung lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan perempuan. Hal tersebut didukung dengan faktor-faktor lainnya. Sehingga secara keseluruhan siswa laki-laki dan siswa perempuan memiliki taraf kemampuan yang sama.

Aspek yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu:

1. Ketersediaan sarana. Berdasarkan situasi dilapangan, dijelaskan bahwa ruang kelas yang digunakan tidak memadai. Saat pelaksanaan penelitian sekolah sedang dalam kegiatan renovasi sehingga 1 ruang kelas digunakan untuk 2 proses pembelajaran secara bersamaan. Ruang 1 diisi oleh kelas IV dan kelas I dengan diletakkan papan ditengah sebagai pembatas kelas. Hal tersebut tentunya akan merusak konsentrasi belajar siswa. Ditambah dengan siswa kelas 1 yang masih hiperaktif sehingga suasana menjadi tidak kondusif. Hal ini dibuktikan melalui kegiatan pra siklus dimana anak tidak fokus dengan pembelajaran.
2. Kemampuan memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus dijelaskan bahwa mayoritas siswa tidak bisa memberikan jawaban mengenai soal yang telah diberikan oleh peneliti. Meskipun siswa telah mendapat materi mengenai perkalian dan pembagian bersusun pada pembelajaran sebelumnya. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi. Hal ini dibuktikan pada saat salah satu dari siswa maju untuk mengerjakan soal masih kesulitan dalam proses perhitungan dan masih memerlukan bimbingan dari peneliti. Kemungkinan besar siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran dapat terjadi dikarenakan siswa tidak memahami materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami materi mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Pemilihan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II peneliti menggunakan metode pembelajaran permainan dengan pemberian *reward* dijelaskan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Penggunaan metode belajar yang tidak variatif dapat menjadikan siswa mudah merasa jenuh dan kehilangan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Guru sebaiknya menerapkan metode yang menarik dan interaktif, seperti metode permainan dan *reward*. Metode ini diharapkan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan metode mempengaruhi keaktifan belajar siswa

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan disertai dengan pemberian reward dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dari tahap pra siklus sampai siklus II. Melalui penggunaan metode permainan dan reward guru dapat bertindak sebagai fasilitator dan tidak mendominasi kegiatan pembelajaran. Guru mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Selain itu penggunaan metode permainan dan reward akan menambah variasi metode pembelajaran yang diterapkan di kelas sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kontribusi penulis

Penelitian dengan judul *Increasing Student Activity Through Game and Reward Methods in Grade IV Mathematics Content* dilakukan oleh beberapa penulis yaitu Adhiba Anis Safitri, Fani Nur Anggita dan Fariza Putri Nabila. Adhiba Anis Safitri merancang instrumen wawancara dan observasi serta mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada tahap siklus I dan siklus II. Fani Nur Anggita mengatur jadwal untuk melaksanakan penelitian, membuat janji kepada narasumber dan sampel yang dibutuhkan. Fariza Putri Nabila mencatat data hasil lapangan serta mendokumentasi. Ketiga penulis melakukan penelitian secara langsung.

Pendanaan: Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal

Ucapan Terima Kasih: Peneliti ucapkan terimakasih kepada para pihak yang telah membantu peneliti dalam mengerjakan artikel ini sehingga artikel ini dapat tersusun dengan baik, tanpa mengurangi rasa hormat peneliti kepada Bapak Agung Setyawan, M. Pd selaku dosen pembimbing mata kuliah penelitian tindakan kelas yang telah membantu dan membimbing dalam penyusunan artikel ini. Serta kepada siswa kelas IV SDN Nyormanis 2 yang telah membantu melancarkan penelitian ini, juga kepada

Bapak Wali kelas IV SDN Nyormanis 2 yang telah memfasilitasi penelitian ini. Dan tidak lupa peneliti ucapkan kepada seluruh anggota penelitian ini yang telah berkontribusi waktu, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan artikel penelitian ini

E. Daftar Pustaka

- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Febriana, M., Al Asy'ari, H., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*.
- Fitriani, N. H. (2020). Hubungan Antara Metode Diskusi Dengan Kepercayaan Diri Siswa di SDN Kuala Lupak Kabupaten Barito Kuala. *Elementa:Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 2(1), 263-273.
- Guntur, M., & Robyyani, L. (2021). Penggunaan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Operasi Hitung Perkalian. *Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*.
- Kaligi, A. (2018). Pengaruh Pemberian Reward terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Jatisarono dan SD Negeri 1 Nanggulan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Kusuma, J. W., Arifin, Abimanto, D., Hamidah, Haryanti, Y. D., Khoiri, A., . . . Solong, N. P. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Mahanani, R. T., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Mahermawati, M. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Teknik Reward Siswa Kelas V SD Negeri 01 Desa Baru Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Maradona. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol: 17, No: 5 halaman 1.619-1.628.
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

- Parwati, N., Suryawan, I. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*.
- Rokhmadi, M. A. (2019). Penerapan Metode Reward untuk Meningkatkan Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan Materi Peluang Usaha. *Journal Of Education Action Research*.
- Sa'diyah, L. d. (2023). Penerapan Cerdas Cermat Ceria Untuk Meningkatkan Pengetahuan Numerasi dan Numerik Siswa SD Negeri Sidobandung 1 dan SD Negeri Sidobandung 2 . *Journal of Community Engagement and Empowerment*.
- Saiful, A., & Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Di Sma Muhammadiyah Aceh Sengkil. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*.
- Sari, P. S., Erlinda, S., & Gimin. (2018). Pengaruh Metode Cerdas, Cermat, Cepat, dan Tepat (C3T) Terhadap Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas IX SMP Negeri 40 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Setiawati, G. A., & Arsana, A. P. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Gender Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas Bilingual SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar. *Proceding Biology Education Conference*.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Syahroni, I. (2021). Dampak Penghargaan Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vacotional Education (ELINVO)*.