

Transformasi Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Penguatan Positif (Reward): Kajian Literatur

Rif'atul Ajizah^{1*}, Rika Rahayu², Muhammad Tohir³, Mastika⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sapta Mandiri, Jl. Batu Piring KM 1,5 (Depan Lingsir), Paringin, Kabupaten Balangan, Kalimantan Selatan

Email: ajizahrifatul@univsm.ac.id^{1*}

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya disiplin, dan kecemasan siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas reward dalam pembelajaran matematika, hasilnya masih tersebar pada berbagai konteks, metode, dan bentuk penghargaan sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif. Penelitian ini bertujuan menyintesis temuan empiris mengenai bentuk reward, dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar matematika, serta implikasi penerapannya di sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada sintesis komprehensif berbagai desain penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai implementasi reward. Penelitian menggunakan metode literature review dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data berupa 12 artikel ilmiah yang diterbitkan pada periode 2022–2026 dan dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kesesuaian topik, jenjang sekolah dasar, serta kriteria inklusi. Data dianalisis menggunakan content analysis melalui tahapan identifikasi, reduksi, komparasi, dan sintesis. Hasil kajian menunjukkan bahwa bentuk reward meliputi penguatan verbal, penghargaan simbolis, hadiah material, dan kombinasi reward dengan strategi pembelajaran. Penerapan reward terbukti meningkatkan motivasi, disiplin, efikasi diri, minat belajar, dan hasil belajar matematika siswa. Efektivitas reward dipengaruhi oleh jenis penghargaan, karakteristik siswa, serta cara guru mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa reward merupakan strategi penguatan positif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar apabila diterapkan secara proporsional dan berorientasi pada proses belajar. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang sistem penghargaan yang mendukung motivasi intrinsik siswa serta bagi peneliti dalam mengembangkan kajian tentang strategi penguatan positif dalam pembelajaran matematika.

Keywords: Hasil belajar, Literature review, Motivasi belajar, Pembelajaran matematika, Reward

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar (SD) sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan klasik, mulai dari rendahnya motivasi, kurangnya antusiasme, hingga adanya rasa takut atau kecemasan siswa terhadap mata pelajaran ini. Matematika yang bersifat abstrak menuntut konsentrasi dan keterlibatan aktif siswa secara penuh. Namun, pada realitasnya, banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan partisipasi rendah, tingkat disiplin yang kurang, serta

minat belajar yang minim dalam mengikuti proses pembelajaran numerasi. Kondisi ini secara langsung berdampak negatif pada capaian performa akademik dan ketuntasan hasil belajar siswa yang tidak mencapai target ideal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pedagogis yang efektif untuk menstimulasi keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara positif.

Salah satu pendekatan yang terbukti secara empiris mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan teori

pengondisian operan (*operant conditioning*) melalui pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*), yang secara praktis diwujudkan dalam bentuk *reward* atau penghargaan. Komponen *reward* dalam pembelajaran matematika berfungsi sebagai stimulan ekstrinsik yang dapat menggeser persepsi siswa terhadap matematika, dari sebuah subjek yang menakutkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Melalui pemberian *reward*, orientasi belajar siswa dapat diarahkan untuk mendukung otonomi, penguasaan materi, hingga pengaturan perilaku dan kepatuhan di dalam kelas.

Secara konseptual dan praktis, bentuk *reward* yang diimplementasikan oleh para pendidik sangat bervariasi. *Reward* tidak hanya terbatas pada benda mati atau aspek material, melainkan mencakup spektrum yang luas. Ragam penghargaan tersebut meliputi penguatan verbal dan sosial seperti pujian, perhatian, tepuk tangan, serta pengakuan publik di depan kelas. Selain itu, bentuk *reward* dapat berupa simbol kemajuan belajar seperti poin keaktifan, simbol bintang, cap/gambar khusus, dan stiker penghargaan bertema menarik (piala, piagam, pelangi, planet) yang disertai kata-kata motivasi positif seperti "*great*", "*bravo*", atau "*excellent*". Pada tingkat yang lebih konkret, guru juga kerap memanfaatkan hadiah fisik berupa makanan ringan serta alat tulis (pensil, buku tulis, buku bacaan, alat permainan) sebagai bentuk apresiasi langsung atas usaha siswa. Bahkan, inovasi mutakhir menunjukkan bahwa efektivitas *reward* dapat dioptimalkan

ketika dipadukan dengan aktivitas penyegaran seperti *ice breaking*.

Penelitian terdahulu yang tersebar dari tahun 2022 hingga 2026 telah banyak menguji efektivitas intervensi ini melalui berbagai metodologi, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kuasi eksperimen, studi kasus, hingga pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil-hasil penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa pemberian *reward* membawa dampak transformatif yang signifikan terhadap berbagai indikator keberhasilan belajar matematika siswa, baik dari aspek afektif, konatif, maupun kognitif. Pada aspek afektif dan konatif, *reward* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara drastis (misalnya dari 36% menjadi 84%), memperkuat efikasi diri, meningkatkan disiplin belajar, menumbuhkan minat dan antusiasme, serta menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan aktif. Sementara pada aspek kognitif, *reward* berkontribusi nyata terhadap peningkatan nilai rata-rata kelas dan mendongkrak jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara masif.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pemberian *reward* mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengujian efektivitas *reward* dalam satu konteks tertentu, seperti pada satu jenjang kelas, satu jenis *reward*, atau menggunakan satu pendekatan penelitian. Hasil-hasil penelitian tersebut umumnya disajikan secara parsial sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif

mengenai bentuk reward yang paling efektif, mekanisme penerapannya, serta pengaruhnya terhadap aspek afektif maupun kognitif siswa. Selain itu, kajian yang secara khusus mengintegrasikan temuan-temuan empiris dari berbagai desain penelitian dalam pembelajaran matematika sekolah dasar masih relatif terbatas. Kondisi inilah yang menjadi research gap dalam penelitian ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) berupa penyajian sintesis komprehensif terhadap dua belas artikel ilmiah yang berasal dari berbagai pendekatan penelitian, meliputi penelitian tindakan kelas, eksperimen, kuasi eksperimen, penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan studi pustaka. Tidak hanya mengidentifikasi efektivitas reward terhadap hasil belajar, kajian ini juga memetakan variasi bentuk reward, menganalisis dampaknya terhadap motivasi, disiplin, efikasi diri, dan hasil belajar matematika, serta mengkaji bagaimana orientasi guru memengaruhi implementasi reward dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena guru sekolah dasar memerlukan landasan ilmiah yang komprehensif dalam memilih bentuk reward yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Hasil sintesis yang diperoleh diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang strategi penguatan positif yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar matematika secara berkelanjutan. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru,

penelitian ini juga memperkaya khazanah kajian mengenai penerapan reward dalam pembelajaran matematika sekolah dasar melalui penyajian bukti empiris yang terintegrasi dari berbagai penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau studi kepustakaan (library research) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, membandingkan, dan menyintesis hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan reward dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan temuan penelitian, pola penerapan reward, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel ilmiah yang diperoleh melalui penelusuran pada basis data Google Scholar dan Garuda. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu memilih artikel berdasarkan kriteria tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel membahas penerapan reward dalam pembelajaran matematika sekolah dasar; (2) diterbitkan pada rentang tahun 2022–2026; (3) merupakan artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional maupun internasional; dan (4) menyajikan informasi mengenai bentuk reward, motivasi belajar, atau hasil belajar matematika. Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sebanyak 12 artikel yang dijadikan sumber utama dalam kajian.

Keabsahan data dilakukan melalui proses seleksi berdasarkan kesesuaian topik, pemeriksaan kelengkapan informasi penelitian, serta perbandingan temuan antarartikel (cross-check) untuk memperoleh konsistensi hasil. Proses ini bertujuan meminimalkan subjektivitas dalam penyusunan sintesis sehingga kesimpulan yang dihasilkan didasarkan pada berbagai bukti empiris yang saling mendukung.

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis) yang dilakukan secara deskriptif-kualitatif. Tahapan analisis meliputi: (1) identifikasi dan pengumpulan artikel yang relevan; (2) reduksi data dengan mengelompokkan informasi penting, seperti penulis, tahun, metode penelitian, karakteristik sampel, bentuk reward, dan hasil penelitian; (3) penyajian data dalam bentuk perbandingan antarpenelitian; (4) sintesis terhadap persamaan, perbedaan, serta kecenderungan temuan; dan (5) penarikan kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian. Teknik analisis ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian literature review yang berfokus pada interpretasi dan integrasi hasil-hasil penelitian sebelumnya sehingga mampu menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas reward dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan reduksi dan sintesis data terhadap 12 artikel ilmiah yang menjadi objek dalam studi literatur ini, ditemukan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas *reward* dalam pembelajaran matematika.

Untuk memberikan gambaran yang sistematis, bagian pembahasan ini dibagi ke dalam tiga sub-tema utama: taksonomi dan ragam bentuk *reward*, analisis dampak terhadap aspek afektif-konatif (motivasi, disiplin, efikasi diri), serta analisis dampak terhadap capaian kognitif (hasil belajar dan performa akademik) siswa.

1. Taksonomi dan Ragam Bentuk *Reward* dalam Pembelajaran Matematika

Penerapan *reward* (penghargaan) di sekolah dasar tidak bersifat tunggal, melainkan bervariasi tergantung pada kreativitas guru, karakteristik siswa, dan kebutuhan kontekstual kelas. Berdasarkan hasil analisis literatur, bentuk-bentuk *reward* yang diterapkan oleh para peneliti dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama:

a. Penguatan Verbal dan Sosial (Nonmateri)

Bentuk *reward* ini merupakan intervensi yang paling sering muncul karena sifatnya yang praktis, efisien, dan tidak membutuhkan biaya, namun memiliki dampak psikologis yang mendalam.

1) Pujian Verbal dan Perhatian: Guru memberikan penguatan berupa kata-kata apresiatif secara langsung saat siswa berhasil menyelesaikan soal matematika atau berani mencoba menjawab. Elya Yuliana (2026) mencatat bahwa perhatian dan pujian yang diberikan guru secara konsisten pada awal, tengah, dan akhir pembelajaran terbukti menjaga ritme fokus siswa.

2) Pengakuan Publik dan Gestur Sosial: Tindakan berupa tepuk tangan bersama, pengakuan publik di depan kelas, serta

tindakan afektif guru menjadi bentuk validasi sosial yang meningkatkan status sosial siswa di mata teman-temannya. I Made Sudharma Adi Putrawan dkk. (2026) serta Rizka Alfis Salamah dkk. (2022) mengonfirmasi bahwa pengakuan publik dan tepuk tangan secara psikologis mampu membangun iklim kelas yang inklusif dan apresiatif.

b. Reward Simbolis dan Token Ekonomi

Reward bentuk ini memanfaatkan simbol fisik nonmateri yang berfungsi sebagai representasi dari sebuah prestasi atau kemajuan belajar.

1) Stiker dan Cap/Gambar: Nela Rofisian dkk. (2025) menggunakan *reward sticker* sebagai media utama intervensi mereka. Lebih spesifik lagi, Apriani Wulandari dkk. (2026) menguji penggunaan stiker penghargaan berbentuk visual yang sangat disukai anak-anak, seperti bentuk piala, piagam, pelangi, dan planet. Uniknya, stiker-stiker tersebut dikombinasikan dengan kata-kata penguatan berbahasa Inggris seperti "*great*", "*bravo*", "*awesome*", "*very good*", dan "*excellent*" yang memberikan kesan prestisius bagi siswa yang menerimanya.

2) Poin Keaktifan dan Simbol Bintang: Serli Alfina Febrian dkk. (2025/2026) menerapkan sistem poin keaktifan bagi siswa yang berpartisipasi aktif. Sementara itu, Rizka Alfis Salamah dkk. (2022) mengandalkan simbol bintang yang ditempel atau dicatat untuk memicu kompetisi yang sehat di antara siswa kelas IV SD.

c. Reward Konkret/Material (Hadiah Fisik)

Pemberian benda nyata sering kali digunakan sebagai stimulan instan untuk menarik minat siswa yang awalnya acuh tak acuh terhadap matematika.

1) Alat Tulis dan Buku: Darinda Sofia Tanjung & Juliana (2023) merinci penggunaan benda konkret seperti gambar, pensil, buku tulis, buku bacaan, hingga alat permainan sebagai bentuk apresiasi atas capaian akademis siswa kelas V.

2) Makanan Ringan (Snack): Penggunaan konsumsi ringan atau makanan kecil juga menjadi pilihan populer, seperti yang didokumentasikan dalam penelitian M. Lutfi Hidayatullah & Dwiana Asih Wiranti (2024), Rizka Alfis Salamah dkk. (2022), serta Elya Yuliana (2026).

d. Integrasi Metode (Inovasi Pedagogis)

Perkembangan riset menunjukkan bahwa *reward* akan jauh lebih bertenaga jika dipadukan dengan metode pembelajaran yang rekreatif. Wahyu Nur A'ini dkk. (2024) melakukan terobosan dengan memadukan pemberian *reward* dengan kegiatan *ice breaking*. Kombinasi ini tidak hanya memberikan penyegaran fisik dan mental bagi siswa di tengah rumitnya rumus matematika, tetapi juga mengaitkan emosi positif *ice breaking* dengan kepuasan menerima penghargaan.

Dari sisi perspektif pendidik, Alimuddin Tampa dkk. (2025) memberikan catatan kritis melalui studi kasus eksploratif terhadap 114 guru matematika SMP. Ditemukan bahwa cara guru memandang fungsi *reward* sangat dipengaruhi oleh orientasi teoretis mereka.

Guru yang memiliki orientasi intrinsik cenderung memanfaatkan *reward* (seperti pujian verbal dan umpan balik berbasis penguasaan) untuk mendukung otonomi siswa dan mengarahkan mereka pada penguasaan materi yang mendalam (*mastery-oriented*). Sebaliknya, guru dengan orientasi ekstrinsik menggunakan *reward* (seperti token nyata dan kepatuhan) murni sebagai alat kontrol perilaku untuk mendisiplinkan kelas dan meningkatkan kepatuhan siswa.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa *reward* dalam pembelajaran matematika tidak hanya berbentuk hadiah material, tetapi juga mencakup penguatan verbal, penghargaan simbolis, dan bentuk apresiasi sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas *reward* lebih dipengaruhi oleh makna penghargaan yang diterima siswa daripada nilai materialnya. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *operant conditioning* yang dikemukakan oleh Skinner, bahwa perilaku yang memperoleh penguatan positif cenderung diulang pada kesempatan berikutnya.

Dalam pembelajaran matematika, penguatan positif mendorong siswa untuk mempertahankan perilaku belajar yang diharapkan, seperti aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan tugas dengan baik.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang dianalisis, terlihat adanya kecenderungan bahwa *reward* nonmaterial, seperti pujian, tepuk tangan, dan pengakuan dari guru, memberikan dampak yang lebih berkelanjutan dibandingkan hadiah berupa barang. Hal tersebut disebabkan karena penghargaan verbal mampu memenuhi

kebutuhan psikologis siswa untuk dihargai dan diakui sehingga secara perlahan menumbuhkan motivasi intrinsik. Sebaliknya, *reward* material lebih efektif digunakan sebagai stimulus awal bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar tidak harus selalu menyediakan hadiah berupa barang dalam pembelajaran matematika. Bentuk penghargaan sederhana, seperti pujian, simbol bintang, maupun kesempatan menjadi pemimpin kelompok, dapat menjadi alternatif yang lebih ekonomis namun tetap efektif apabila diberikan secara adil, konsisten, dan sesuai dengan usaha yang ditunjukkan siswa.

2. Analisis Dampak *Reward* terhadap Aspek Afektif dan Konatif Siswa

Dimensi afektif (perasaan/sikap) dan konatif (kehendak/perilaku) merupakan fondasi utama sebelum hasil belajar kognitif dapat dicapai. Berdasarkan kumpulan literatur, intervensi *reward* secara masif merevolusi dinamika psikologis siswa dalam belajar matematika.

1) Peningkatan Motivasi, Antusiasme, dan Reduksi Kecemasan Matematika

Matematika sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang menegangkan. Penerapan *reward* terbukti membalikkan stigma tersebut. Serli Alfina Febrian dkk. (2025/2026) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mereka menunjukkan data yang sangat kontras: motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Putrappinggan melonjak tajam dari yang semula hanya 36% pada kondisi awal, merangkak naik di setiap siklus hingga menyentuh angka 84% pada siklus III setelah

diintegrasikan dengan sistem *reward* dan *punishment*.

Dampak ini diperkuat oleh penelitian deskriptif kualitatif Elya Yuliana (2026) di MI Nurul Hakim, yang menemukan bahwa pemberian perhatian, pujian, dan hadiah kecil tidak hanya membuat siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan memiliki semangat belajar yang tinggi, tetapi juga berhasil mengurangi rasa takut serta kecemasan terhadap matematika (*math anxiety*). Suasana kelas yang awalnya tegang berubah menjadi kondusif dan menyenangkan. Selain itu, Angel Yunika dkk. (2026) melalui studi pustakanya menyimpulkan bahwa penguatan positif berupa hadiah dan pujian secara teoritis dan empiris sangat efektif dalam membangun efikasi diri (*self-efficacy*) serta partisipasi aktif siswa SD.

2) Penguatan Disiplin dan Minat Belajar

Pemberian penghargaan juga berfungsi sebagai instrumen modifikasi perilaku untuk meningkatkan kedisiplinan. Melalui desain *Quasi Experiment (One-Group Pretest–Posttest)* pada 56 siswa kelas V SDN 2 Dalung, I Made Sudharma Adi Putrawan dkk. (2026) membuktikan secara statistik bahwa pemberian pujian verbal, pengakuan publik, dan penghargaan sederhana mampu meningkatkan skor rata-rata disiplin belajar matematika siswa secara signifikan, yaitu dari skor 82,95 menjadi 126,38.

Pada variabel minat, Wahyu Nur A'ini dkk. (2024) lewat desain *Nonequivalent Control Group* membuktikan bahwa kombinasi *reward* dan *ice breaking* menghasilkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika

siswa kelas V SD se-Kecamatan Laweyan dengan nilai signifikansi sebesar 0,013, yang berada jauh di bawah ambang batas $< 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa minat siswa terhadap numerasi dapat dirangsang secara sengaja melalui rekayasa lingkungan belajar yang apresiatif. Rizka Alfis Salamah dkk. (2022) juga menambahkan bahwa pemberian *reward* seperti makanan ringan dan simbol bintang berhasil menciptakan atmosfer kelas IV SD yang jauh lebih hidup dan memicu antusiasme belajar yang tinggi.

Berbagai penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa *reward* memberikan pengaruh yang konsisten terhadap peningkatan motivasi, disiplin, minat belajar, serta efikasi diri siswa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa *reward* tidak secara langsung meningkatkan kemampuan akademik, tetapi terlebih dahulu memengaruhi kondisi psikologis siswa. Ketika siswa merasa diapresiasi atas usaha yang dilakukan, muncul rasa percaya diri, semangat belajar, dan keberanian untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Suoth, Mutji, dan Manutede (2022) yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* sebagai bentuk *positive reinforcement* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penghargaan yang diberikan secara tepat mampu membangun semangat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa penghargaan merupakan salah satu

bentuk motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong munculnya perilaku belajar positif. Namun demikian, hasil sintesis juga menunjukkan bahwa reward sebaiknya tidak diberikan secara berlebihan. Penggunaan reward yang terlalu sering dikhawatirkan dapat menimbulkan ketergantungan siswa terhadap penghargaan eksternal sehingga motivasi intrinsik untuk belajar menjadi kurang berkembang.

Perbedaan besarnya peningkatan motivasi dan disiplin pada setiap penelitian menunjukkan bahwa efektivitas reward dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain karakteristik siswa, bentuk reward yang digunakan, cara guru memberikan penghargaan, serta suasana pembelajaran yang dibangun. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kondisi kelas sebelum menentukan bentuk reward yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian reward hendaknya difokuskan pada penghargaan terhadap proses belajar, usaha, dan perkembangan siswa, bukan hanya pada hasil akhir. Pendekatan tersebut diharapkan mampu membangun motivasi belajar yang lebih berkelanjutan serta mengurangi kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika.

3. Analisis Dampak *Reward* terhadap Hasil Belajar dan Performa Akademik

Tujuan akhir dari perbaikan aspek psikologis adalah peningkatan performa kognitif berupa peningkatan hasil belajar matematika. Pola data dari seluruh artikel eksperimen dan PTK mengonfirmasi adanya

korelasi positif linear antara pemberian *reward* dengan peningkatan nilai matematika siswa.

1) Lonjakan Angka Ketuntasan Klasikal

Dua penelitian berbasis kelas melaporkan adanya peningkatan dramatis pada jumlah siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

a. Nela Rofisian dkk. (2025): Dalam penelitian di SD N 1 Wonoboyo menggunakan *reward sticker*, tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV pada kondisi pra-siklus hanya sebesar 45%. Setelah diberikan perlakuan pada siklus I, ketuntasan naik menjadi 65%, dan mencapai puncaknya pada siklus II dengan angka 85% siswa tuntas.

b. Sela Mardiana dkk. (2026): Melalui rancangan *Pre-Experimental Design* di SDN 14 Kayu Baong, hasil belajar siswa kelas V mengalami perubahan masif. Sebelum ada *reward*, hanya 2 siswa yang dinyatakan tuntas, namun setelah *reward* diterapkan sebagai bentuk penghargaan atas usaha mereka, jumlah siswa yang tuntas melonjak menjadi 18 orang.

2) Peningkatan Nilai Rata-Rata dan Besaran Pengaruh

Secara kuantitatif murni, efektivitas ini ditunjukkan oleh Darinda Sofia Tanjung & Juliana (2023) melalui eksperimen pada 62 siswa di SD Negeri 097388 Partuhan. Hasil tes mereka menunjukkan lompatan nilai rata-rata kelas yang sangat signifikan dari 57,4 (sebelum intervensi) menjadi 83,2 (setelah intervensi *reward* berupa benda dan tindakan). Peningkatan hasil belajar dan *academic performance* ini juga didukung oleh

penelitian kuasi eksperimen dari Apriani Wulandari dkk. (2026) pada siswa kelas I SD, yang membuktikan bahwa stiker penghargaan dengan kata-kata positif secara nyata meningkatkan performa matematika anak sejak usia dini.

Untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel penghargaan ini di antara variabel-variabel pendidikan lainnya, M. Lutfi Hidayatullah & Dwiana Asih Wiranti (2024) melakukan analisis kuantitatif *ex post facto* pada kelas IV SDN 02 Bumiharjo. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa kombinasi hadiah (materi/nonmateri) dan hukuman memberikan kontribusi determinan sebesar 47,8% terhadap hasil belajar matematika siswa. Angka ini tergolong besar untuk sebuah variabel tunggal dalam dunia pendidikan, menunjukkan bahwa hampir setengah dari keberhasilan kognitif siswa dalam matematika di kelas tersebut dipengaruhi oleh bagaimana guru mengelola sistem *reward* dan *punishment*.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian melaporkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah penerapan *reward*. Meskipun demikian, temuan ini tidak berarti bahwa *reward* merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Efektivitas *reward* dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dirancang guru, karakteristik peserta didik, materi yang dipelajari, serta lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian Farida (2022) yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* yang dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat mampu

meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar matematika siswa. Sejalan dengan penelitian Nurrohmattulloh dan Mulyawati (2022) yang menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar apabila diterapkan secara tepat dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan antarpencapaian, terdapat variasi besarnya peningkatan hasil belajar. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa implementasi *reward* perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran. *Reward* akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan perkembangan belajar siswa, bukan sekadar sebagai hadiah atas nilai yang diperoleh. Dengan demikian, *reward* berfungsi sebagai penguat proses belajar sekaligus membangun kebiasaan belajar yang positif.

Secara akademik, hasil kajian ini memperkuat bukti empiris bahwa *reward* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menguji efektivitas *reward* pada satu sekolah atau satu jenis perlakuan, penelitian ini menyajikan sintesis berbagai temuan dari beragam desain penelitian sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi *reward* dalam pembelajaran matematika.

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah guru perlu merancang sistem penghargaan yang mempertimbangkan tujuan

pembelajaran, karakteristik siswa, dan bentuk reward yang digunakan. Reward hendaknya dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif agar siswa tidak hanya termotivasi untuk memperoleh penghargaan, tetapi juga terdorong untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil sintesis terhadap 12 artikel ilmiah yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa penerapan reward merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Reward tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, disiplin, minat belajar, dan efikasi diri siswa, tetapi juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar matematika. Efektivitas reward dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih bentuk penghargaan, cara pemberian reward, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, reward tidak seharusnya dipandang hanya sebagai pemberian hadiah, melainkan sebagai bentuk penguatan positif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi akademik berupa sintesis komprehensif mengenai implementasi reward dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dengan mengintegrasikan berbagai temuan dari penelitian tindakan kelas, eksperimen, kuasi eksperimen, penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan studi pustaka. Hasil kajian ini memperkuat bukti empiris bahwa

reward merupakan strategi pedagogis yang relevan untuk meningkatkan aspek afektif maupun kognitif siswa sekaligus memberikan gambaran mengenai berbagai bentuk reward yang dapat diterapkan oleh guru dalam praktik pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Kajian hanya menggunakan 12 artikel yang diterbitkan pada rentang tahun 2022–2026 sehingga belum merepresentasikan seluruh perkembangan penelitian mengenai reward dalam pembelajaran matematika. Selain itu, artikel yang dianalisis memiliki karakteristik metode, jumlah sampel, dan konteks penelitian yang beragam sehingga hasil sintesis belum dapat digunakan untuk menggeneralisasi efektivitas setiap bentuk reward pada semua kondisi pembelajaran.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah artikel yang lebih banyak dengan rentang waktu publikasi yang lebih luas serta menggunakan prosedur Systematic Literature Review (SLR) atau meta-analisis agar menghasilkan sintesis yang lebih kuat. Selain itu, penelitian mendatang juga perlu mengkaji efektivitas berbagai bentuk reward berdasarkan jenjang kelas, materi matematika, karakteristik siswa, maupun perbandingan antara reward material dan nonmaterial sehingga diperoleh rekomendasi implementasi yang lebih spesifik bagi guru sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada jajaran pimpinan

institusi dan program studi atas fasilitasi serta dukungan sarana prasarana akademik yang diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Apresiasi dan penghargaan tinggi secara khusus penulis sampaikan kepada para peneliti terdahulu yang 12 artikel ilmiahnya menjadi objek komparasi utama dalam kajian literatur ini, sehingga sintesis teoretis dan empiris yang mendalam mengenai efektivitas reward dalam pembelajaran matematika dapat dipetakan dengan baik. Selain itu, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan sejawat dan semua pihak yang telah meluangkan waktu serta menyumbangkan pemikiran dan kritik konstruktif demi kesempurnaan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, W.N., Riyadi, R. dan Budiharto, T. (2023). Pengaruh pemberian reward dan ice breaking terhadap minat belajar matematika. *Didaktika Dwija Indria*, 11(6), 72–77. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i6.7674>
- Farida, E. (2022). Efektivitas pembelajaran mastery learning dengan pemberian reward dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 1(2). <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i3.300>
- Febrian, S.A., Mahendra, H.H. dan Wakih, A.A. (2026). Penerapan metode reward and punishment untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V materi FPB dan KPK SDN 1 Putrapinggian. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 254–265. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8683>
- Hidayatullah, M.L. dan Wiranti, W. (2024). Pengaruh hukuman dan hadiah terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 02 Bumiharjo Keling Jepara. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 174–184. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3256>
- Mardiana, S. dan Apsari, N. (2026). Pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 14 Kayu Baong Kecamatan Sayan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 67–70. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v4i2.1564>
- Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>
- Putrawan, I.M.S.A., Mariani, N.N. dan Wahyuni, N.N.T. (2026). Efektivitas reward dan punishment dalam meningkatkan disiplin belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran matematika. *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 69–79. <https://doi.org/10.56842/pendikdas.v7i1.1075>
- Rofisian, N., Ramadhanti, A.F., Novalia, A.A., Budhiman, A., Mukaromah, A.U., Pramono, A.K. dan Syifa, A. (2025). Improving mathematics learning outcomes using reward stickers in elementary schools. *El Midad*, 17(1). <https://doi.org/10.20414/elmidad.v17i1.12984>
- Salamah, R.A., Fauziah, S. dan Sutriyani, W. (2022). Peranan pemberian reward dan punishment terhadap hasil belajar matematika SD. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1–14. <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/CA RTE SIUS/article/view/2072>
- Suoth, L., Mutji, E.J. dan Manutede, Y.Z. (2022). Dampak pemberian reward dan reinforcement negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 579–586. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52284>

- Tampa, A., Zaki, A., Alimuddin, F. dan Aksa, N.A. (2025). Exploring teachers' knowledge, understanding and reward practices: A motivational orientation perspective in mathematics learning. *Matematika dan Pembelajaran*, **13**(2), 379–396.
<https://doi.org/10.33477/mp.v13i2.11640>
- Tanjung, D.S. (2023). The effect of giving rewards on fifth-grade elementary students' mathematics learning outcomes. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, **12**(6), 1396–1406.
<https://doi.org/10.33578/jpfskip.v12i6.9038>
- Wulandari, A., Nurjono, S.Z.Z., Larasati, Y., Johan, C.D., Larasandi, N. dan Azhiim, R.A. (2026). Pemberian rewards untuk meningkatkan academic performance matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, **2**(4), 221–228.
<https://doi.org/10.62379/jipk.v2i4.1540>
- Yuliana, E. (2026). The effectiveness of giving rewards on student learning motivation in mathematics subject for grade III at MI Nurul Hakim Academic Year 2023/2024. *el-Umdah*, **9**(1), 1–10.
<https://el-umdaah.or.id/index.php/el-umdaah/article/view/524>
- Yunika, A. (2026). Analisis penerapan reinforcement dan punishment dalam membentuk karakter dan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *HIPOTENUSA: Jurnal Pendidikan Matematika*, **1**(2), 56–64. <https://sfa-alfatih-press.com/HIPOTENUSA/article/view/132>.