



Implementasi Reward Bintang Matematika (*Math Star*) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 7 Samarinda

Twinsky Choirunissa✉

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

Email korespondensi: ✉twinskykiki@gmail.com

Abstrak

Partisipasi siswa yang rendah dalam pembelajaran matematika masih menjadi tantangan di berbagai satuan pendidikan. Banyak siswa menunjukkan sikap pasif, enggan bertanya, serta menghindari interaksi dalam proses pembelajaran karena merasa kurang percaya diri atau takut salah. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan sistem reward Bintang Matematika (*Math Star*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII E SMPN 7 Samarinda sebanyak 30 orang, sedangkan objek penelitian adalah sistem reward yang diberikan melalui papan bintang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi keaktifan siswa, catatan lapangan, dan dokumentasi visual. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta validasi data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keaktifan siswa setelah penerapan Bintang Matematika. Pada pra-tindakan, sebagian besar siswa tergolong kurang aktif. Namun setelah penerapan tindakan pada Siklus I dan II, jumlah siswa yang masuk kategori Sangat Aktif dan Aktif mengalami peningkatan, sedangkan siswa dalam kategori Kurang Aktif menurun drastis. Hasil wawancara juga memperkuat bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan senang belajar matematika karena mendapatkan penghargaan visual secara terbuka. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem reward Bintang Matematika mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran matematika.

Kata kunci

Reward, Bintang matematika, Partisipasi aktif, Motivasi belajar, Penelitian tindakan kelas

Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Matematika sendiri berasal dari kata *mathema* yang memiliki arti “pengetahuan” atau “ilmu”. Namun, dalam penerapannya pembelajaran matematika sering kali dihadapkan dengan tantangan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa. Sayangnya banyak siswa menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menjadikan matematika sebagai sesuatu yang menakutkan serta harus dihindari (Kholil dan Zulfiani, 2020). Ketidaksenangan siswa pada pelajaran matematika disebabkan oleh pandangan

awal mereka yang menilai matematika adalah pelajaran yang rumit karena selalu berhubungan dengan rumus, angka dan perhitungan. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar dan kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat melaksanakan PPL II di kelas VII SMPN 7 Samarinda, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap yang pasif dan enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika. Ketika guru mengajukan pertanyaan, banyak siswa yang hanya diam atau menghindari kontak mata, bahkan tidak jarang terlihat sibuk sendiri tanpa perhatian pada materi yang sedang disampaikan. Interaksi satu arah mendominasi pembelajaran, sementara diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi hampir tidak berlangsung secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran belum sepenuhnya kondusif untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif, yang merupakan prasyarat utama dalam pembelajaran bermakna. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa dapat mempengaruhi nilai dan masa depannya (Oktaviani dkk., 2020)

Fenomena ini sejalan dengan hasil temuan dalam studi Damayanti dan Yuliati (2024), yang menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi siswa dapat disebabkan oleh kurangnya stimulus eksternal yang menyenangkan dalam pembelajaran. Salah satu strategi yang mulai banyak diterapkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pemberian reward atau penghargaan sebagai penguatan positif. Reward dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menumbuhkan rasa percaya diri serta kepuasan atas usaha yang telah dilakukan (Rahayu, 2022). Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka biasanya lebih fokus, lebih semangat, dan mau berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan belajar, termasuk saat belajar matematika (Mutiah dkk., 2024).

Reward adalah cara yang digunakan guru untuk membuat siswa lebih semangat belajar. Cara ini didasarkan pada anggapan bahwa apa pun yang dilakukan siswa, jika dilakukan dengan baik, akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat atau berguna. Penggunaan reward untuk melatih rasa percaya diri siswa, memberi dorongan semangat, dan membantu siswa menjadi lebih kuat secara mental (Abdillah, 2020). Dalam pembelajaran matematika, reward sederhana yang diberikan secara konsisten dapat menjadi pemicu bagi siswa untuk lebih berani, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian Mutmainnah, Ismail, dan Hermawati (2023) menunjukkan bahwa pemberian simbol bintang sebagai bentuk penghargaan dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA. Walaupun begitu, penggunaan simbol bintang secara dalam pelajaran matematika belum banyak dijadikan sebagai objek kajian.

Penggunaan bintang sebagai bentuk penghargaan bukan hanya sekadar memberi hadiah kepada siswa, tetapi juga bisa membantu membentuk sikap dan kebiasaan yang baik. Saat siswa mengumpulkan bintang dari tugas atau kegiatan yang mereka selesaikan, mereka belajar bagaimana mengatur waktu dengan baik. Hal ini mengajarkan bahwa untuk mencapai sesuatu, mereka perlu berusaha secara konsisten. Selain itu, siswa juga belajar merencanakan apa yang harus dilakukan dan menyadari bahwa hasil yang baik membutuhkan usaha yang sungguh-sungguh. Dengan begitu, mereka menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang ingin dicapai (Sofia dan Basri, 2023). Lebih dari itu, sistem ini membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Mereka tidak hanya menunggu mendapatkan bintang, tapi juga ikut menentukan tujuan mereka sendiri, memilih tugas yang akan dilakukan, dan mengevaluasi kemajuannya. Dengan cara ini, mereka bisa memahami bahwa usaha mereka akan memengaruhi hasil yang

didapat. Ini sangat membantu dalam menumbuhkan rasa disiplin dan tanggung jawab, yang penting untuk membentuk karakter siswa secara keseluruhan.

Pemberian reward oleh guru kepada siswa berfokus untuk mendorong mereka agar lebih semangat dalam mengikuti kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan di sekolah. Penelitian menunjukkan bahwa reward dapat memengaruhi kemandirian belajar siswa, sehingga guru dan orang tua perlu memperhatikan cara pemberiannya agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Penggunaan reward dalam pendidikan merupakan bagian dari strategi yang dirancang oleh pendidik untuk memberikan apresiasi kepada peserta didik yang menunjukkan perilaku baik atau mencapai perkembangan kedisiplinan tertentu. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan papan bintang sebagai alat penilaian dalam membentuk dan memantau keaktifan siswa.

Merespons kebutuhan tersebut, dikembangkanlah inovasi dalam bentuk reward tematik bernama “Bintang Matematika (*Math Star*)” yang mengintegrasikan elemen visual, simbolik, dan klasifikasi bintang dalam proses pembelajaran matematika. Inovasi ini tidak hanya memberikan penghargaan atas capaian hasil, tetapi juga mengapresiasi usaha, partisipasi aktif, keberanian bertanya dan menjawab, serta kerjasama dalam kelompok. Dengan sistem ini, siswa diklasifikasikan berdasarkan jumlah bintang yang dikumpulkan dan dipresentasikan secara terbuka dalam bentuk papan bintang, sehingga menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan membangun motivasi sosial.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan sistem reward berbasis papan bintang yang disebut Bintang Matematika (*Math Star*). Penelitian ini berfokus melihat sejauh mana pemberian reward dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif, percaya diri, dan disiplin selama proses pembelajaran berlangsung.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 7 Samarinda, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII E yang berjumlah 30 orang, sedangkan objek penelitian adalah penerapan reward Bintang Matematika dalam kegiatan pembelajaran matematika. Penelitian dilaksanakan di SMPN 7 Samarinda selama bulan April hingga Mei 2025.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan aktif selama proses berlangsung, serta dibantu dengan lembar observasi keaktifan siswa, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa foto serta rekaman kegiatan pembelajaran. Untuk memperkuat data, peneliti juga melibatkan informan yaitu guru mata pelajaran matematika dan wali kelas sebagai pendamping dalam menggali informasi secara triangulatif.

Instrumen pengamatan aktivitas siswa dikembangkan berdasarkan indikator-indikator keaktifan, meliputi: (1) keberanian bertanya, (2) menjawab pertanyaan guru, (3) menyampaikan pendapat dalam diskusi, (4) kerja sama dalam kelompok, dan (5) menyelesaikan tugas tepat waktu. Setiap indikator dinilai menggunakan skala empat kategori yaitu: Sangat Aktif (skor 4), Aktif (skor 3), Cukup Aktif (skor 2), dan Kurang Aktif (skor 1). Jumlah skor keseluruhan akan dijadikan dasar klasifikasi kategori keaktifan siswa. Siswa dikategorikan sebagai aktif jika memperoleh skor rata-rata $\geq 75\%$, dan kurang aktif jika rata-rata di bawah 75%.

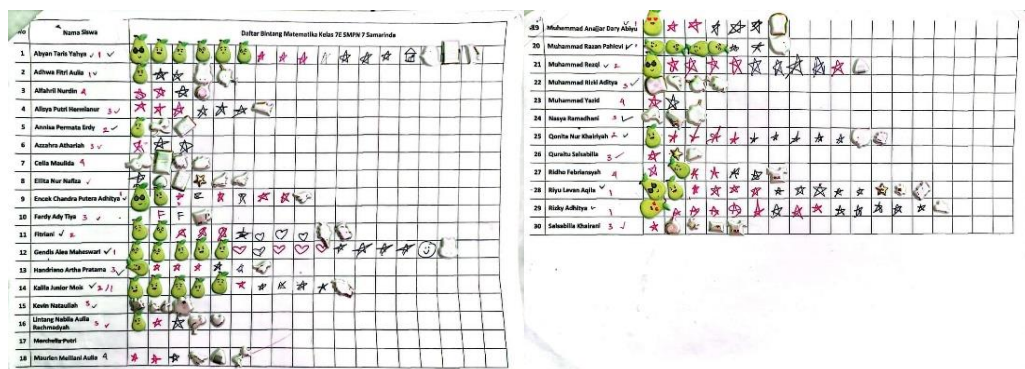
Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk mengecek keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh hasil yang lebih valid dan menyeluruh. Selama proses penelitian, peneliti hadir secara langsung di kelas dan melakukan dua siklus tindakan guna melihat perkembangan partisipasi siswa secara bertahap.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa setelah diterapkannya sistem reward Bintang Matematika. Sebelum tindakan dilakukan, observasi awal memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa pasif selama pembelajaran berlangsung. Mereka jarang menjawab pertanyaan, enggan bertanya, dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru. Situasi ini didukung oleh hasil wawancara Pra-tindakan dengan guru mata pelajaran matematika dengan informan berinisial “U”.

- Peneliti : “Bagaimana Ibu melihat respon siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika selama ini?”
- U : “Seperti yang Mba lihat sendiri, anak-anak kalau ditanya malah banyak yang menunduk dan pura-pura sibuk sendiri. Mereka jarang sekali aktif, bahkan beberapa terlihat tidak memperhatikan saya.”
- Peneliti : “Menurut Ibu sendiri, apa faktor atau penyebab utama dari sikap mereka yang pasif tersebut?”
- U : “Kalau menurut saya mungkin anak-anak kurang termotivasi untuk menjawab pertanyaan dan mereka takut salah. Anak-anak disini kurang percaya diri untuk menjawab apalagi maju kedepan papan tulis.”

Setelah penerapan Bintang Matematika pada siklus I, terlihat perubahan positif dalam partisipasi siswa. Siswa mulai menunjukkan antusiasme ketika tahu bahwa bintang akan diberikan untuk keberanian menjawab, bertanya, atau bekerja sama dalam kelompok. Papan Bintang di letakkan dimeja depan guru setiap pembelajaran matematika, siswa yang mendapatkan bintang mengisi sendiri bintang tersebut dengan stiker yang telah disiapkan oleh guru. Disini semua siswa dapat melihat secara langsung jumlah bintang yang diperoleh, Gambar 1 menunjukkan contoh papan bintang yang digunakan di kelas.

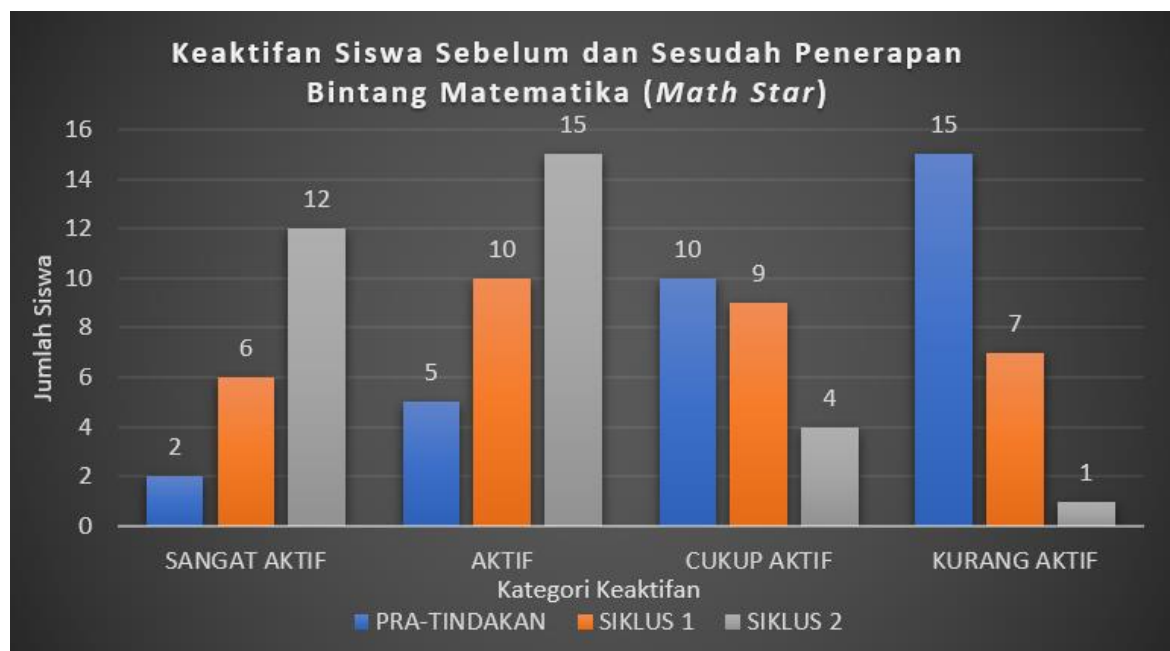


Gambar 1. Papan bintang matematika (*math star*) kelas VII E

Peneliti melakukan wawancara dengan informan kedua yaitu salah satu siswa yang berinisial “GAM” pasca tindakan siklus I.

- Peneliti : ”Bagaimana perasaan kamu setelah diterapkannya sistem bintang selama pelajaran matematika?”
- GAM : ”Saya jadi lebih semangat Bu, karena saya ingi nama saya yang paling banyak memperoleh bintang. Menurut saya sangat seru, seperti diperlombaan untuk memperoleh bintang ini.”
- Peneliti : ”Apakah menurut kamu sistem bintang ini membantu kamu lebih aktif dalam belajar?”
- GAM : ”Iya, biasanya saya malu buat ngomong di kelas, tapi sekarang jadi pengen nyoba biar dapat bintang. Rasanya senang kalua melihat nama saya paling banyak bintangnya di papan.”
- Peneliti : ”Jadi, menurut kamu sistem ini bikin pelajaran matematika lebih menyenangkan?”
- GAM : ”Iya lebih seru. Kalau dulu saat menjawab hanya diberi tepuk tangan, sekarang juga dapat bintang karena berani mencoba”.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari kedua informan, menunjukkan bahwa sistem reward Bintang Matematika (*Math Star*) berhasil meningkatkan motivasi siswa, baik dari dalam diri mereka sendiri maupun karena dorongan dari luar. Papan bintang yang dipajang secara terbuka membuat suasana belajar jadi lebih seru dan menantang, tapi tetap menyenangkan. Hal ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif ikut serta dalam pelajaran matematika.



Gambar 1. Keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan sistem bintang matematika

Gambar 1 menunjukkan grafik keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan sistem Bintang Matematika. Hal ini berarti ada peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa pada setiap kategori setelah penerapan sistem reward Bintang Matematika. Pada kondisi pra-tindakan, sebagian besar siswa berada dalam kategori Kurang Aktif (15 siswa) dan Cukup Aktif (10 siswa), dengan hanya 2 siswa yang tergolong Sangat Aktif. Ini menandakan bahwa partisipasi aktif dalam pembelajaran matematika sangat rendah. Setelah tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan yang cukup jelas: jumlah siswa Sangat Aktif naik menjadi 6 siswa, dan Aktif menjadi 10 siswa. Kategori Kurang Aktif menurun dari 15 menjadi 7 siswa, menunjukkan

efek positif dari sistem reward terhadap keinginan siswa untuk lebih terlibat. Pada Siklus II, peningkatan lebih tajam terlihat. Siswa Sangat Aktif naik dua kali lipat dari Siklus I menjadi 12 siswa, dan siswa Aktif meningkat menjadi 15 siswa. Sebaliknya, jumlah siswa yang Kurang Aktif turun drastis menjadi hanya 1 siswa.

Tabel 1. Rekapitulasi Keaktifan Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Bintang Matematika

Kategori Keaktifan	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Sangat Aktif ($\geq 85\%$)	2 Siswa	6 Siswa	12 Siswa
Aktif (75% - 84%)	5 Siswa	10 Siswa	15 Siswa
Cukup Aktif (60% - 74%)	10 Siswa	9 Siswa	4 Siswa
Kurang Aktif ($<60\%$)	15 Siswa	7 Siswa	1 Siswa

Perbandingan tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan disajikan ke dalam Tabel 1. Terlihat bahwa jumlah siswa yang termasuk kategori Sangat Aktif dan Aktif meningkat secara signifikan dari pra-tindakan hingga siklus II. Sebaliknya, jumlah siswa dengan kategori Kurang Aktif mengalami penurunan tajam. Ini menunjukkan bahwa sistem reward Bintang Matematika efektif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan bahwa sistem reward visual dan kompetitif seperti Bintang Matematika mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, mendorong keterlibatan siswa, dan membangun motivasi baik secara individu maupun sosial. Dengan adanya pengakuan atas partisipasi mereka, siswa terdorong untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mutmainnah, Ismail, dan Hermawati (2023) yang menyatakan bahwa simbol bintang sebagai bentuk penghargaan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa. Selain itu, Sofia dan Basri (2023) juga menegaskan bahwa reward tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga melatih keterampilan manajemen diri seperti mengatur waktu, merencanakan langkah, dan bertanggung jawab atas tugasnya.

Dalam konteks pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan, pendekatan seperti Bintang Matematika (*Math Star*) memberikan warna baru yang menyenangkan dan membangun suasana belajar yang lebih positif. Kompetisi yang sehat melalui papan bintang mampu membangkitkan rasa ingin berusaha, terutama bagi siswa yang sebelumnya pasif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem reward Bintang Matematika (*Math Star*) efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika dan dapat dijadikan salah satu strategi pedagogis yang menarik dan menyenangkan bagi siswa SMP.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem reward Bintang Matematika (*Math Star*) dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa kelas VII E SMPN 7 Samarinda menunjukkan sikap pasif, enggan bertanya, menjawab, atau terlibat dalam diskusi kelas. Ketidakterlibatan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa siswa kurang percaya diri dan takut melakukan kesalahan dalam menjawab pertanyaan.

Setelah diterapkannya sistem Bintang Matematika, terjadi peningkatan keaktifan siswa secara bertahap dari siklus I hingga siklus II. Siswa menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran

karena merasa termotivasi untuk memperoleh bintang sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi mereka. Hal ini juga tercermin dari grafik dan tabel keaktifan yang menunjukkan peningkatan signifikan jumlah siswa pada kategori Sangat Aktif dan Aktif, serta penurunan tajam pada kategori Kurang Aktif.

Sistem reward ini tidak hanya memberikan penguatan positif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan membangun motivasi sosial. Selain itu, siswa terdorong untuk mengatur waktu, bekerja sama dalam kelompok, serta mengevaluasi usahanya secara mandiri. Dengan demikian, Bintang Matematika terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran matematika di tingkat SMP.

Referensi

- Abdillah, R. H. (2020). Efektifitas BION (Bintang Online) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 di Kelas V SDN 1 Ngembel. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 184-198.
- Astari, T., Aisyah, S. N., & Sari, D. A. (2020). Tanggapan Guru Paud Tentang Pemberian Reward dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(2), 144-155. <http://dx.doi.org/10.33853/jecies.v1i2.90>
- Damayanti, A. L., & Yuliati, N. (2024). Penerapan Reward Tanpa Poin untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP PGRI 13 Kota Bogor. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 37-44.
- Kholil, M. & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151-168. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>
- Mutiah, C. S., Hatim, M., dan Suryani, I. (2024). Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 13 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah Dikdayah*, 14(1), 123-135.
- Mutmainnah, R., Ismail, & Hermawati, A. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPA dengan Pemberian Reward Simbol Bintang di SMP Negeri 21 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 933-939. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1186>.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., dan Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-6.
- Permata, D. A. (2020). *Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Universitas Sanata Dharma
- Puji Rahayu, L., Khutobah, & Budyawati, L. P. I. (2021). Implementasi Pemberian Reward melalui Metode Papan Bintang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Anak*, 3(2), 2184-2193.
- Rahayu, D. D. (2022). *Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sofia, A. R., & Basri, M., & Farabi, M. A. (2023). Implementasi Pemberian Reward Melalui Penggunaan Tabungan Bintang Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di RA Al-Ghazali. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 92. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i1.71672>