

PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN KUIS DAN *REWARD* UNTUK MEREDUKSI DISRUPSI KELAS III DAN V DI MI MA'ARIF KLIWONAN WONOSOBO

Garneta Hematala¹, Maulana Rizki Ramadhan², Faridatul Fuadah³, Sholehkah Sofi Nur Innayah⁴, Nadia Nurul Aini⁵, Nurdhiya Laila Syita⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Sains Al-Qur'an

Email: netatala0@gmail.com, maulanarizkiramadhan10@gmail.com,
Faridatulfuadahfaridiraf@gmail.com, innayahsofi601@gmail.com, nnurulaini022@gmail.com,
nurdhiyalailasyita@gmail.com

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar menghadapi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pengelolaan kelas dan keterlibatan murid. Permasalahan tersebut juga ditemukan selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Kliwonan, khususnya pada kelas III dan kelas V yang memiliki karakteristik dan kondisi pembelajaran yang berbeda. Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan pembelajaran yang ditemukan serta upaya yang dilakukan untuk membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih kondusif dan meningkatkan keterlibatan murid. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap observasi kondisi kelas, penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik murid, serta evaluasi dan refleksi terhadap respons murid selama kegiatan pembelajaran. Pada kelas III, strategi yang diterapkan berupa penggunaan media pembelajaran dan pemberian reward, sedangkan pada kelas V diterapkan kontrak belajar serta pembelajaran berbasis permainan dan challenge. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa murid kelas III menunjukkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran, sementara pemberian reward dapat meningkatkan keterlibatan sebagian murid meskipun belum sepenuhnya mengatasi kondisi kelas yang ramai. Pada kelas V, murid menunjukkan antusiasme yang lebih baik ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dan challenge, sedangkan kontrak belajar membantu murid mengikuti aturan pembelajaran, terutama ketika kegiatan berlangsung pada siang hari. Berdasarkan hasil tersebut, strategi pengelolaan kelas yang fleksibel dan disesuaikan dengan karakteristik murid dapat membantu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Namun, penerapan strategi perlu dilakukan secara konsisten dan disesuaikan dengan kondisi setiap kelas.

Kata kunci: keterlibatan murid; kontrak belajar; pembelajaran berbasis permainan; pengelolaan kelas; *reward*

Abstract

Learning implementation in elementary schools faces various challenges related to classroom management and student engagement. These challenges were also identified during the Field Experience Program (Praktik Pengalaman Lapangan/PPL) at MI Kliwonan, particularly in the third and fifth grades, which demonstrated different characteristics and learning conditions. This activity aimed to describe the learning problems encountered and the efforts implemented to help create a more conducive learning environment and increase student engagement. The activity was carried out through classroom observation, implementation of learning strategies adapted to students' characteristics, and evaluation and reflection on students' responses during the learning process. In the third grade, the strategies implemented included the use of instructional media and rewards, while in the fifth grade, learning contracts, game-based learning, and challenges were implemented. The results showed that third-grade students demonstrated greater interest and curiosity when instructional media were used, while rewards increased the engagement of some students but did not fully resolve the noisy classroom conditions. In the fifth grade, students demonstrated greater enthusiasm when learning activities were presented through games and challenges, while learning contracts helped students follow classroom rules, particularly during afternoon lessons. Based on these results, flexible classroom management strategies adapted to students' characteristics can help increase student engagement in learning. However, the implementation of these strategies needs to be carried out consistently and adjusted to the conditions of each classroom.

Keywords: classroom management; game-based learning; learning contracts; rewards; student engagement.

PENDAHULUAN

Pengelolaan kelas merupakan salah satu aspek penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar karena berkaitan dengan terciptanya kondisi belajar yang

memungkinkan murid mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal. Karakteristik murid sekolah dasar yang beragam menyebabkan guru perlu menyesuaikan strategi pengelolaan kelas dengan kondisi dan kebutuhan murid. Pengelolaan kelas yang efektif tidak hanya berkaitan dengan menjaga ketertiban, tetapi juga mencakup pengaturan lingkungan belajar, penerapan aturan dan rutinitas, pemberian penguatan positif, serta penggunaan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif (Afriadi & Fitri, 2024).

Permasalahan pengelolaan kelas dapat terlihat dari berbagai perilaku murid selama proses pembelajaran, seperti kurang memperhatikan pembelajaran, berbicara dengan teman, mengganggu kegiatan belajar, maupun kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut dapat memengaruhi keterlibatan murid dan kelancaran proses pembelajaran. Pengelolaan kelas yang baik diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mendukung motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran (Safitri & Ratnasari, 2024). Oleh karena itu, pengelolaan kelas perlu dilakukan melalui strategi yang tidak hanya bersifat pengendalian, tetapi juga memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pengelolaan kelas adalah pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) berupa penghargaan atau *reward*. Penguatan positif dapat digunakan untuk memperkuat perilaku yang diharapkan, seperti mengikuti aturan, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *positive reinforcement* dapat membantu meningkatkan perilaku positif dan mengurangi perilaku yang mengganggu proses pembelajaran pada murid sekolah dasar (An, 2022). Penelitian lain pada jenjang madrasah ibtidaiyah juga menunjukkan bahwa penguatan positif dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kedisiplinan murid (Ubay, 2024). Meskipun demikian, penerapan *reward* perlu disesuaikan dengan karakteristik murid karena respons terhadap bentuk penguatan yang diberikan tidak selalu sama pada setiap murid.

Selain penguatan positif, penggunaan strategi pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterlibatan murid. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan, tantangan, dan interaksi. Penelitian Hartini dan Dwiastuti (2024) menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga dapat memberikan variasi kegiatan sehingga murid memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang lebih aktif dan interaktif. Dengan demikian, permainan dan tantangan dapat digunakan sebagai alternatif untuk memberikan variasi kegiatan pembelajaran dan mempertahankan perhatian murid.

Strategi lain yang dapat diterapkan untuk membantu mengarahkan perilaku murid adalah kontrak belajar (*learning contract*). Kontrak belajar merupakan kesepakatan mengenai aturan dan tanggung jawab yang perlu dilakukan selama proses pembelajaran. Penerapan kontrak belajar pada siswa kelas V sekolah dasar dapat mendukung pembentukan karakter, kemandirian, tanggung jawab, dan kedisiplinan murid dalam pembelajaran (Olvianti et al., 2024). Selain itu, penerapan kontrak belajar dapat menjadi salah satu upaya dalam membantu murid memahami aturan dan batasan perilaku selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kontrak belajar dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk mendukung pengelolaan kelas dan pembentukan kedisiplinan murid.

Berbagai strategi tersebut relevan dengan permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Kliwonan. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran, murid kelas III menunjukkan kondisi kelas yang cenderung ramai dan sulit dikondisikan. Beberapa murid masih berbicara dengan teman, sulit mempertahankan ketenangan, dan terdapat murid yang kurang bersedia mengerjakan tugas. Penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa senang dan rasa ingin tahu murid. Namun, ketertarikan terhadap media belum sepenuhnya membuat kondisi kelas

menjadi kondusif. Pemberian *reward* menunjukkan respons positif pada sebagian murid, terutama dalam mendorong mereka mengikuti arahan dan menyelesaikan kegiatan, tetapi strategi tersebut belum memberikan pengaruh yang sama pada seluruh murid.

Permasalahan yang ditemukan pada kelas V memiliki karakteristik yang berbeda. Pada pembelajaran yang berlangsung pada pagi hari, murid cenderung lebih siap menyimak dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Murid juga menunjukkan antusiasme ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau *challenge*. Sebaliknya, ketika pembelajaran berlangsung pada siang hari, beberapa murid menunjukkan penurunan semangat belajar, kurang aktif mengikuti kegiatan, dan terdapat murid yang mengantuk. Untuk membantu mengatasi kondisi tersebut, diterapkan kontrak belajar sebagai kesepakatan mengenai aturan selama pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran dikemas melalui permainan dan *challenge* agar murid tetap terlibat secara aktif. Penerapan strategi tersebut menunjukkan respons yang cukup positif, terutama dalam membantu murid mengikuti aturan dan meningkatkan antusiasme selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan PPL di MI Kliwonan tidak hanya menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran, tetapi juga menjadi proses pendampingan dalam menghadapi kondisi nyata di kelas. Permasalahan yang berbeda pada kelas III dan kelas V menunjukkan bahwa strategi pengelolaan kelas tidak dapat diterapkan secara seragam, melainkan perlu disesuaikan dengan karakteristik murid dan kondisi pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan pengelolaan kelas yang ditemukan pada murid kelas III dan kelas V MI Kliwonan serta mendeskripsikan upaya yang dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran, *reward*, kontrak belajar, permainan, dan *challenge* dalam membantu meningkatkan keterlibatan murid dan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih kondusif.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Kliwonan dengan melibatkan murid sesuai dengan kelas yang menjadi tanggung jawab masing-masing mahasiswa praktikan. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu observasi, pelaksanaan strategi pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi.

Tahap observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik murid, serta berbagai permasalahan yang ditemukan selama kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa praktikan menerapkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing kelas. Strategi yang digunakan antara lain penggunaan media pembelajaran, pemberian *reward*, kontrak belajar, permainan, dan *challenge*.

Selanjutnya pada tahap intervensi pembelajaran, rancangan strategi diimplementasikan dalam siklus pembelajaran harian. Mahasiswa praktikan berperan sebagai fasilitator yang mengendalikan alur *game-based learning*, mengarahkan kuis interaktif, serta menegakkan kontrak belajar yang telah disepakati bersama secara konsisten.

Pada tahap evaluasi dan refleksi, data respons murid dikumpulkan melalui lembar observasi dan pencatatan keterlaksanaan strategi selama siklus pembelajaran harian. Indikator yang diamati meliputi: tingkat keterlibatan murid dalam kuis/aktivitas permainan (*on-task behavior*), perhatian selama arahan guru atau fasilitator, kepatuhan terhadap kontrak belajar dan aturan kelas, kecepatan serta ketuntasan penyelesaian tugas, serta antusiasme yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif. Penilaian dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal hasil observasi awal kelas terhadap kondisi setelah intervensi strategi (media pembelajaran, *reward*, kontrak belajar, permainan, dan *challenge*). Hasil pengamatan kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara merangkum pola respons murid dan mengidentifikasi faktor pemicu meningkat atau menurunnya keterlibatan, selanjutnya digunakan sebagai dasar penyempurnaan rancangan strategi pada kegiatan

berikutnya. Dengan demikian, penerapan strategi dalam kegiatan PPL tidak hanya bersifat implementatif, tetapi juga ditopang oleh proses refleksi berbasis bukti respons murid selama pelaksanaan.

PEMBAHASAN

PERMASALAHAN DAN UPAYA PENGELOLAAN KELAS III

Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan PPL sebagai mahasiswa praktikan di MI Kliwonan Wonosobo, ditemukan permasalahan pada kelas III berupa kondisi kelas yang cenderung ramai dan sulit dikondisikan selama proses pembelajaran. Beberapa murid masih berbicara dengan teman, sulit mempertahankan ketenangan, serta terdapat murid yang kurang bersedia mengerjakan tugas. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa praktikan perlu memberikan arahan secara berulang agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih teratur.

Salah satu upaya yang dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media membuat murid menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme yang lebih tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Namun, ketertarikan terhadap media belum sepenuhnya membuat kondisi kelas menjadi kondusif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media perlu disertai dengan strategi pengelolaan kelas yang sesuai dengan karakteristik murid. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, keterlibatan murid dapat didukung melalui kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Penelitian Hartini dan Dwiastuti (2026) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan keterlibatan murid sekolah dasar secara signifikan.

Upaya lain yang dilakukan dalam membuat kelas menjadi lebih kondusif dengan ice breaking yang melibatkan tangan, baik dengan cara berhitung manual dengan jari maupun dengan aba-aba lagu dinyanyikan secara Bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa murid didalam kelas cenderung mengalami pikiran yang jenuh karena murid terbiasa dengan gawai yang berubah sangat cepat, membuat murid tidak dapat mempertahankan focus lebih dari 5 menit apabila hanya duduk diam dan memperhatikan guru. Resa Agustina (2023) menjelaskan bahwa ada hasil yang signifikan pada kelas yang diberikan ice breaking dan dikatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Selain penggunaan media, mahasiswa praktikan menerapkan pemberian *reward* sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku positif murid, seperti mengikuti arahan, menaati aturan, dan menyelesaikan tugas. Pemberian *reward* menunjukkan respons positif pada sebagian murid, meskipun pengaruhnya belum sama pada seluruh murid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *reward* dapat digunakan sebagai salah satu strategi dalam pengelolaan kelas, tetapi penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik murid. Setika dan Darmiyanti (2025) menjelaskan bahwa *reward* dapat digunakan dalam pengelolaan kelas untuk membangun kebiasaan positif dan mendukung kedisiplinan murid.

Integrasi antara kuis interaktif (quiz) dan sistem pengkondisian berbasis reward menjadi solusi strategis untuk menjembatani kebutuhan rentang perhatian (attention span) murid usia sekolah dasar yang cenderung singkat. Dalam konteks kelas III di MI Kliwonan, pemberian quiz berformat permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, melainkan juga sebagai sarana pengalih perhatian dari perilaku disruptif menuju keterlibatan aktif. Sejalan dengan temuan Arafah et al. (2026), penerapan Game-Based Learning dalam manajemen kelas terbukti efektif dalam memfokuskan kembali konsentrasi belajar siswa sekolah dasar yang semula mudah terdistraksi menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti instruksi pembelajaran.

Penggunaan reward system yang disandingkan dengan challenge kuis memberikan penguatan positif (positive reinforcement) yang secara langsung membentuk kedisiplinan mandiri pada murid. Ketika aturan main dan target kuis disampaikan secara transparan di awal (melalui kesepakatan kontrak belajar), murid terdorong untuk saling mengingatkan satu

sama lain agar menjaga ketenangan kelas demi mencapai imbalan yang dijanjikan. Menurut penelitian Ma'rifat et al. (2024), pengintegrasian reward yang terstruktur mampu membangkitkan motivasi ekstrinsik sekaligus menumbuhkan dorongan intrinsik murid untuk menyelesaikan tugas tepat waktu serta mematuhi norma dan kesepakatan kelas yang telah dibangun bersama.

Secara keseluruhan, penggabungan strategi permainan edukatif, kuis interaktif, dan pemberian reward berhasil mereduksi tingkat kegaduhan dan meningkatkan suasana kondusif di kelas III MI Kliwonan Wonosobo. Perubahan positif ini ditandai dengan meningkatnya responsibilitas murid terhadap instruksi mahasiswa praktikan, penurunan frekuensi guru/praktikan dalam mengulang arahan, serta meningkatnya partisipasi aktif murid selama KBM berlangsung. Keberhasilan kombinasi strategi ini mengindikasikan bahwa pengelolaan kelas pada jenjang sekolah dasar hendaknya fleksibel, adaptif, serta responsif terhadap karakteristik psikologis murid era digital yang membutuhkan variasi stimulasi interaktif secara berkala.

PERMASALAHAN DAN UPAYA PENGELOLAAN KELAS V

Pada kelas V, mahasiswa praktikan menemukan kondisi yang berbeda. Ketika pembelajaran berlangsung pada pagi hari, murid cenderung lebih siap menyimak dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Murid juga menunjukkan antusiasme ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau *challenge*. Namun, ketika pembelajaran berlangsung pada siang hari, beberapa murid menunjukkan penurunan semangat belajar, kurang aktif mengikuti kegiatan, dan terdapat murid yang cenderung mudah mengantuk.

Untuk membantu mengatasi kondisi tersebut, mahasiswa praktikan menerapkan kontrak belajar yang disepakati sebelum pembelajaran dimulai. Kontrak belajar digunakan untuk memberikan batasan dan kesepakatan yang jelas mengenai perilaku selama pembelajaran. Penerapan *learning contract* relevan dengan penelitian Olvianti, Jarmani, dan Supartin (2024) pada siswa kelas V sekolah dasar yang menunjukkan bahwa metode *learning contract* digunakan untuk meningkatkan kemandirian, tanggung jawab, dan kedisiplinan murid dalam proses pembelajaran.

Selain kontrak belajar, mahasiswa praktikan menggunakan permainan dan *challenge* sebagai variasi kegiatan pembelajaran. Strategi tersebut memberikan respons positif karena murid terlihat lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan. Hal ini sejalan dengan penelitian Hartini dan Dwiastuti (2026) yang menemukan bahwa *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan murid sekolah dasar dalam pembelajaran. Dengan demikian, permainan dan *challenge* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mempertahankan keterlibatan murid, terutama ketika pembelajaran berlangsung pada kondisi yang menyebabkan murid mulai kurang bersemangat.

Selain penggunaan *learning contract* dan permainan interaktif, integrasi pemberian imbalan (reward system) menjadi instrumen krusial untuk menjaga stabilitas keterlibatan murid, terutama pada jam-jam rawan penurunan konsentrasi di siang hari. Pemberian reward baik berupa apresiasi verbal, pin penghargaan, maupun poin kelompok berfungsi sebagai stimulus eksternal yang efektif untuk membangkitkan kembali motivasi belajar murid yang mulai menurun akibat rasa lelah dan kantuk. Hal ini sejalan dengan teori pengkondisian operan (operant conditioning) dari B.F. Skinner yang menyatakan bahwa penguatan positif (positive reinforcement) yang diberikan secara konsisten dan tepat waktu dapat memperkuat serta mempertahankan perilaku positif yang diharapkan dalam lingkup belajar.

Penggabungan antara kuis interaktif, mekanisme permainan (game-based learning), dan sistem reward ini secara kolektif membentuk ekosistem pembelajaran berbasis gamifikasi (gamification). Penerapan strategi gamifikasi tidak hanya terbukti mereduksi disrupsi kelas seperti kecenderungan murid untuk gaduh atau pasif tetapi juga mengalihkan fokus murid kembali pada materi pembelajaran secara menyenangkan (enjoyable learning). Berdasarkan

penelitian Wijaya dan Rahmawati (2023), penerapan metode quiz-reward berbasis game di tingkat sekolah dasar terbukti secara signifikan meningkatkan fokus perhatian, daya ingat, serta hasil belajar siswa, khususnya saat menghadapi dinamika alokasi waktu pembelajaran yang berisiko memicu penurunan energi biologis murid di siang hari.

Secara keseluruhan, sintesis antara penerapan learning contract di awal pembelajaran serta integrasi kuis, game, dan reward selama proses KBM terbukti menjadi pendekatan komprehensif yang solutif bagi mahasiswa practical di MI Ma'arif Kliwonan. Pengondisian kelas yang terstruktur melalui kesepakatan bersama yang dipadukan dengan atmosfer belajar yang dinamis dan kompetitif mampu menciptakan iklim kelas yang lebih tertib, inklusif, dan kondusif. Evaluasi bertahap ini menunjukkan bahwa pemahaman atas karakteristik biologis dan psikologis siswa dasar pada jam-jam tertentu sangat menentukan efektivitas pemilihan strategi pembelajaran yang tepat di lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian mengenai penerapan game-based learning, kuis interaktif, dan sistem reward untuk mengatasi disrupsi kelas serta meningkatkan keterlibatan siswa pada kegiatan field experience di MI Ma'arif Kliwonan, Wonosobo, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengelolaan kelas pada jenjang sekolah dasar perlu bersifat adaptif dan fleksibel, yaitu menyesuaikan strategi dengan permasalahan perilaku yang muncul serta kondisi biologis dan psikologis siswa yang berbeda pada waktu pembelajaran (pagi vs siang/afternoon).
2. Pada kelas III, permasalahan yang dominan berupa kebisingan, kurangnya fokus, dan kecenderungan menghindari tugas. Penerapan media interaktif dan sistem penghargaan terbukti mampu meningkatkan rasa ingin tahu serta partisipasi siswa. Namun, strategi tersebut belum mampu sepenuhnya menghilangkan disrupsi tanpa adanya struktur/aturan kelas yang lebih tegas.
3. Pada kelas V, siswa menunjukkan antusiasme pada pelajaran pagi, tetapi mengalami penurunan performa pada sesi sore berupa kelelahan, rasa mengantuk, dan menurunnya motivasi. Penerapan learning contract yang dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis gim serta aktivitas berbasis tantangan terbukti efektif dalam menjaga keterlibatan dan mengarahkan perilaku belajar agar tetap aktif sesuai aturan yang disepakati.

Secara umum, gamifikasi yang didukung kuis interaktif, aktivitas permainan, dan penghargaan terstruktur membentuk ekosistem pembelajaran yang mampu mengalihkan perilaku disruptif menjadi konsentrasi belajar. Hal ini selaras dengan prinsip operant conditioning, melalui penguatan positif dan konsekuensi yang dirancang dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan manajemen kelas di sekolah dasar dapat dicapai melalui strategi yang responsif terhadap karakteristik kelas dan dinamika kondisi siswa, terutama dengan mengintegrasikan gamifikasi, penguatan positif, dan kontrak belajar sebagai alat kontrol perilaku yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Parwati, P.Y., dkk (2024). Penanaman Nilai-Nilai Kedisiplinan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Mumbul Sari Lombok Utara. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar volume 09 nomor 03. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18857>
- Ubay, A.S.N. (2025). Penerapan Strategi *Positive Reinforcement* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Masuk Kelas Siswa di MI Bustanul Ulum Kota Baru. PENA MERDEKA: Journal of Education Vol 1 No. 2. <https://doi.org/10.32832/jpm.v1i2.1510>
- An, W. (2022). *Intervention of Positive Reinforcement Classroom Problem Behavior of Prima Students*. Frontiers in Educational Research vol. 5. DOI: 10.25236/FER.2022.051116

- Safitri, H. I., Ratnasari, K. (2025). *The Effectivities of Classroom Management on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects at Elementary School*. JPSD Vol. 11 No.1. DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v11i1.31458>
- Afriadi, B., Fitri. (2023). *Analysis of Effective Classroom Management Strategies to Create a Conducive Learning Environment for Elementary School Students through Document Studies*. Journal of Indonesian Student Assesment and Evaluation. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jisae>
- Hartini, B. D., & Dwiastuti, I. (2026). The effectiveness of game-based learning (GBL) method on elementary school students' engagement in human movement system material. *Jurnal Sains Psikologi* vol. 15 No. 1.
- Olvianti, M. F., Jarmani, & Supartin, E. (2024). Pengaruh implementasi metode pembelajaran *learning contract* terhadap pendidikan karakter dan kedisiplinan siswa kelas 5 sekolah dasar. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 108–117. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i2.1263>
- Setika, R., & Darmiyanti, A. (2025). Implementation of reward and punishment in classroom management in elementary school. *Cendekia: Jurnal Penelitian Mahasiswa Sosial dan Pendidikan*, 1(1), 53–62.
- Resa Agustina, dkk (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK ICE BREAKING BERBASIS TEPUK TANGAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Volume 10, No. 2, 2023, pp. 46-55 https://www.researchgate.net/publication/372229137_EFEKTIVITAS_PENGGUNAAN_TEKNIK_ICE_BREAKING_BERBASIS_TEPUK_TANGAN_UNTUK_MENINGKATKAN_MINAT_BELAJAR_SISWA_KELAS_IV
- Arafah, A. N., Sari, A. F., & Attalina, S. N. C. (2026). Penerapan Model Game Based Learning dalam Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 3(3), 7587–7600.
- Ma'rifat, R. A., Suraharta, I. M., & J., I. I. (2024). Strategi Pembelajaran Melalui Pemberian Reward untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Mentawa. *Kurniatika: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(11), 306–312.