

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 097350 PARBUTARAN

Erвина Gultom¹, Regina Sipayung², Darinda Sofia Tanjung³

Mahasiswa & Dosen Prodi PGSD Universitas Katolik Santo Thomas Medan
Ervinagultom15@gmail.com, regina_sipayung@ust.ac.id, darinda_tanjung@ust.ac.id

Abstract: The Effect Of Rewarding On Student Learning Outcomes In The Class IV Mathematics Study in SD Negeri 097350 Parbutaran. The aim of this study is to determine the level of rewarding on student learning outcomes at SD Negeri 097350 Parbutaran and its influence on learning outcomes. This research was conducted on July 20, 2020. The research was descriptive. The instrument used to measure the giving of rewards is a questionnaire consisting of 30 items. Meanwhile, to measure learning outcomes, the score of even semester report cards in the Academic Year of 2020. To determine the level of influence of reward on learning outcomes, Pearson's correlation formula is used. From the calculation results obtained r_{count} 0.641, which means that the correlation value is strong / correlated. Signification test is done to test the hypothesis, namely by comparing the value of t count with t table. Obtained the value of $t = 4.573$ while t table = 1.697. Because $t_{count} \geq t_{table}$ ($4.573 \geq 1.697$) then H_a is accepted and H_o is rejected. Through the t test, it can be concluded that there is a significant influence between giving rewards on learning outcomes.

Keywords: Giving Rewards, Student Learning Outcomes

Abstrak: Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 097350 Parbutaran serta pengaruhnya dengan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2020. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Instrument yang digunakan untuk mengukur pemberian *reward* adalah angket yang terdiri dari 30 butir. Sedangkan untuk mengukur hasil belajar digunakan nilai hasil raport semester genap tahun ajaran 2020. Untuk mengetahui tingkat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar, digunakan rumus korelasi dari Pearson. Dari hasil perhitungan diperoleh r_{hitung} 0,641, yang berarti nilai korelasi kuat/berkorelasi. Uji signifikansi dilakukan untuk menguji hipotesis, yaitu dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,573$ sedangkan $t_{tabel} = 1,697$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4,573 \geq 1,697$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Melalui uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap hasil belajarnya.

Kata Kunci: Pemberian *Reward*, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang dialami oleh setiap individu yang berlangsung sepanjang hayat. Dengan pendidikan, individu akan mampu mengembangkan potensi dan kemampuan yang memiliki keberibadian yang cakap dan terampil. Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin maju.

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Di zaman globalisasi yang semakin maju ini pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, serta membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak pernah lepas dari permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan dan sangat penting untuk membekali siswa untuk berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah mengenai kualitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Pelajaran matematika sering kali ditakutin oleh para siswa. Matematika dianggap pelajaran yang sulit karena berhubungan dengan angka dan berhitung, selain itu kesulitan yang dialami siswa dalam belajar

matematika adalah rumus-rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan suatu soal matematika. Akibat dari kesulitan tersebut siswa jadi kurang suka dengan pelajaran matematika dan cenderung menghindar mata pelajaran matematika. Sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika siswa masih kurang maksimal. Kurang maksimalnya hasil belajar matematika siswa di akibatkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih kurang, siswa tidak aktif dalam pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 097350 Parbutaran, peneliti menemukan bahwa siswa di sekolah tersebut banyak yang kurang serius mengikuti pembelajaran matematika. Diantaranya siswa tidak memperhatikan guru saat mengajar, siswa yang mengantuk pada proses pembelajaran, siswa yang bermain-main, dan rasa ingin tahu siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan, ada beberapa siswa yang masih tidak merespon guru dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika. Kurangnya kesadaran dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak mampu mencapai hasil belajar yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika dan mendorong siswa untuk aktif. Salah satunya dengan memberikan motivasi kepada siswa. Salah satu hal

yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah memberi *reward*.

Reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaan yang mendapat penghargaan. *Reward* merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa. Menurut Purwanto (Kompri, 2015: 290)

Karakteristik kelas IV SD adalah dimana pada usia anak kelas IV SD masih sangat membutuhkan bimbingan dalam segala hal baik itu dalam proses belajar, sudah menggunakan pola pikir yang konkrit, menarik kesimpulan serta mengartikan dan mengembangkan suatu konsep. Dengan mengetahui karakteristik siswa tersebut guru melakukan pendekatan-pendekatan yang berbeda kepada siswa yaitu dengan menerapkan pemberian *reward* pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu. Belajar dapat didefinisikan secara sederhana sebagai 'suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencapai perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya.

Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Oleh karena itu, hasil

pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Kemudian R. Ibrahim (Isitrani & Pulungan 2018: 19) mengatakan bahwa hasil pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar. Peranan hasil ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar.

KAJIAN TEORI

Reward berasal dari bahasa Inggris yang artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai sebuah tahap pengembangan tertentu atau tercapainya sebuah target tertentu. Pemberian *reward* ini dapat mengasosiasikan perbuatan dan tingkah laku peserta didik dengan rasa gembira, senang dan biasanya membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang.

Menurut Nugroho (Rosyid, 2018: 9) *reward* adalah ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan yang bertujuan agar seseorang menjadi lebih giat usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja yang telah dicapai. Selain itu Menurut Purwanto (Kompri, 2015: 290) *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak senang karena perbuatan atau pekerjaan yang mendapat penghargaan.

Menurut Rosyid (2018: 44-45) adapun tujuan pemberian *reward* secara khusus adalah:

a. Menarik

Reward harus mampu menarik orang yang berkualitas untuk menjadi anggota organisasi.

- b. Mempertahankan
Reward juga bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik peserta didik dengan segala macam strateginya.
- c. Kekuatan
Adapun kekuatan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mempertahankan sesuatu (bersikap menjadi lebih baik), sangat dibutuhkan.
- d. Motivasi
Sistem *reward* yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai prestasi yang jauh lebih tinggi, utamanya dalam hal afektif.
- e. Pembiasaan
Setelah keempat tujuan dari *reward* tersebut berjalan efektif, maka hal yang tidak kalah penting ialah pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga akan terus menurun menjadi lebih baik.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau langkah-langkah yang sistematis dalam mengumpulkan data. Sugiyono (2017: 2) menyatakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dibuktikan, dengan kegunaan tertentu”. Metode penelitian mencakup prosedur dan teknik penelitian. Metode penelitian merupakan langkah-langkah penting untuk memecahkan suatu masalah penelitian. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan atau

menghubungkan antara variabel yang satu dengan yang lain.

Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran Kecamatan Bosar Maligas, Provinsi Sumatera Utara. Adapun alasan peneliti memilih tempat ini adalah sebagai berikut:

1. Pihak sekolah langsung terbuka menerima peneliti untuk melakukan penelitian di Sekolah SD Negeri 097350 Parbutaran.
2. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran memadai untuk dijadikan sampel penelitian.

Waktu dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 097350 Parbutaran pada kelas IV semester genap Tahun Pebelajaran 2020/2021. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan juni 2020. Desain penelitian sebagai penelitian ini adalah Variabel bebas (*Independen*) pada penelitian ini adalah pengaruh pemberian *reward* (variabel X) sedangkan Variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD (variabel Y). Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 3.1 di bawah :

Gambar 3.1 Desain Penelitian



(Sugiyono, 2018: 42)

Keterangan:

X : Pemberian *Reward*

Y : Hasil Belajar

Instrumen dan Uji Kualitas Instrumen

Uji Validitas Tes

Suatu pengukuran harus memiliki validitas. Uji validitas yang digunakan adalah dengan teknik analisis *Product Moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Number of cases (Jumlah responden banyak siswa peserta tes)

$\sum X$: Skor yang diperoleh siswa untuk tiap item soal

$\sum Y$: Skor total

Untuk menafsirkan keberartian harga validitas tiap item maka harga tersebut dikonsultasikan ke tabel. Harga kritik *r product momen* dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tes tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Arikunto (2017: 239) Rumus *alpha* yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian. Reliabilitas terhitung dengan menggunakan rumus *Alpha*. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) = \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 : Varians total

n : Banyaknya butir pertanyaan

Uji Prasyarat Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal apa tidak. Uji normalitas dilakukan dengan

menggunakan uji *Liliefors*, Sudjana (2017: 446-447). Langkah-langkah seperti berikut ini.

a. Data hasil belajar $X_1 X_2 X \dots X_a$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata

S = Simpangan Baku

b. Tiap bilangan baku di hitung dengan menggunakan daftar distribusi normal kemudian dihitung peluang dengan rumus: $F(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$.

c. Selanjutnya menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyak } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \geq Z_1}{n}$$

d. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.

e. Ambil harga yang paling besar antara tersebut dengan L_0 : untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang di ambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$

Dengan kriteria:

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi tidak normal

Analisis Data

Uji Hipotesis

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji hipotesis. Pengujian uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Dengan rumus uji signifikan korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS versi 22.0*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{r \cdot \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi

n : sampel

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu juga sebaliknya. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 097350 Parbutaran. Peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 32 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Tujuan melakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran.

Hasil

1. Pemberian *Reward*

Berdasarkan tabel skor variabel pemberian *reward* maka diperoleh skor terendah dari 32 responden diperoleh skor minimum 117, skor maksimum 148, dengan rata-rata 132, mean ideal (Mi) sebesar 132, standar deviasi ideal (SDi) sebesar 5. Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel pemberian *reward* dapat dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 1
Frekuensi Kategori Pemberian Reward

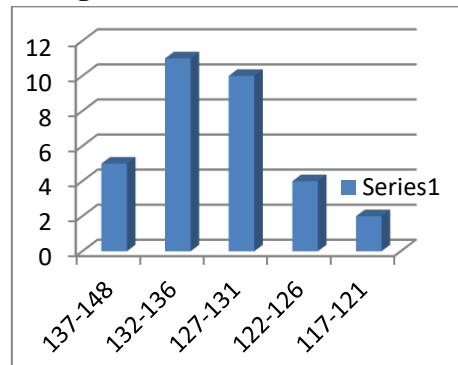
Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
137-148	5	16%	Sangat tinggi
132-136	11	34%	Tinggi
127-131	10	31%	Cukup
122-126	4	12,5%	Kurang
117-121	2	1%	rendah

137-148	5	16%	Sangat tinggi
132-136	11	34%	Tinggi
127-131	10	31%	Cukup
122-126	4	12,5%	Kurang
117-121	2	1%	rendah

Berdasarkan frekuensi kategori pemberian *reward* bahwa pemberian *reward* di SD Negeri 097350 Parbutaran adalah tinggi. Dari tabel frekuensi di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas IV yaitu 132 dimana siswa yang tuntas berjumlah 30 siswa dan yang tidak tuntas terdapat 2 siswa.

Gambar 1

Diagram Pemberian *reward* Kelas IV



2. Hasil Belajar

Berdasarkan tabel data hasil belajar matematika siswa semester genap tahun pembelajaran 2019/2020 dapat dilihat dari 32 responden diperoleh skor minimum 66, skor maksimum 98, rata-rata 84, mean ideal (MI) sebesar 82, standar deviasi ideal (SDi) sebesar 5. Adapun distribusi frekuensi data tentang variabel hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
frekuensi Kategori Hasil Belajar

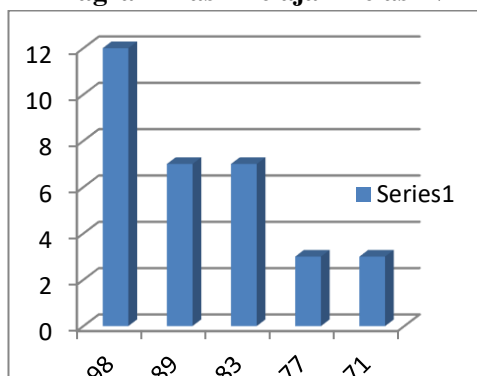
Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
90-98	12	37%	Sangat

84-89	7	22%	Tinggi
78-83	7	22%	Cukup
72-77	3	2%	Kurang
66-71	3	2%	Rendah

Berdasarkan frekuensi kategori hasil belajar bahwa hasil belajar di SD Negeri 097350 Parbutaran adalah sangat tinggi. Dari tabel frekuensi di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas IV yaitu 84 dimana siswa yang tuntas berjumlah 30 siswa dan yang tidak tuntas terdapat 2 siswa.

Gambar 2

Diagram Hasil Belajar Kelas IV



Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 097350 Parbutaran. Peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 32 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Tujuan melakukan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran.

- Uji Normalitas dari hasil pengolahan data diperoleh nilai signifikansi pemberian *reward* adalah $0,102 \geq 0,05$ hasil belajar siswa signifikannya $0,102 \geq 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan

tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari pemberian *reward* dan hasil belajar siswa lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pemberian *reward* dan hasil belajar siswa berdistribusi normal.

- Uji Korelasi dari hasil perhitungan mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa ditunjukkan dengan korelasi r_{xy} 0,641. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r , korelasi r_{xy} 0,641 terletak pada rentang nilai r 0,600-0,800 maka, dapat disimpulkan tingkat pengaruh antara variabel pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa memiliki hubungan yang tinggi atau kuat.
- Uji Hipotesis berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,573 dan t_{tabel} sebesar 1,697, sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima yaitu terdapat pengaruh pemberian *reward* (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa dalam belajar, semakin tinggi semangat atau kemauan siswa dalam belajar maka hasil belajar yang diperoleh meningkat dan sebaliknya jika semangat atau kemauan siswa berkurang maka hasil belajar siswa kurang baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 097350 Parbutaran tahun pembelajaran 2019/2020 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Dari hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi pemberian *reward* adalah $0,102 \geq 0,05$ hasil belajar

- siswa signifikannya $0,102 \geq 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari pemberian *reward* dan hasil belajar siswa lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data pemberian *reward* dan hasil belajar siswa berdistribusi normal.
2. Dari hasil uji korelasi penelitian ini bahwa pengaruh antara variabel pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa memiliki hubungan yang tinggi atau kuat hal tersebut terbukti dari nilai r_{xy} 0,641.
 3. Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,573 dan t_{tabel} sebesar 1,697, sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima yaitu terdapat pengaruh pemberian *reward* (X) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. 2016. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arikunto Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernata, Yusvidha. 2017. *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. Vol 5 No 2
- Faidy, Arsana. 2014. *Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ambunten Kanupaten Sumenep*. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol 1 No 1
- Istirani & Pulungan Intan. 2018. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Khairani Makmun. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kompri.2018. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Margono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marta Ed. 2016. *Impelementasi Pemberian Reward Ke[ada Siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Noor J. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahmah, Ulfatur, dkk. 2019. *Reward & Punishment Konsep dan Aplikasi*. Malang: Literasi Nusantara
- Rosyid, Zaiful, dkk. 2018. *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: Littrasi Nusantara.
- Sardiman. 2014. *Ineraksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Salomor J. 2017. *Hubungan Antara Pemberian Reward Dari Guru Dengan Motivasi Berprestasi Siswa Di SMA Kristen Halmahera Utara*. Jurnal Hibualamo Seri Ilmu Sosial dan Kependidikan. Vol 1 No 1
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta