



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN  
PEMBERIAN *REWARD* PADA PELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS V DI MIS AL KHOIRIYAH PAKIS**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**AURELLIA FAIRUZZIA MAGHFIROTUL LAILA**

**NPM. 22001013017**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**2024**

## ABSTRAK

Fairuzia Maghfirotul Laila, Aurellia. 2024. *Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward pada Pelajaran Matematika Kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis*. Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1 : Devi Wahyu Ertanti, M.Pd. Pembimbing 2 : Dr. Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd

Kata kunci: Motivasi Belajar, *Reward*, Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika pada kelas atas memiliki kompleksitas materi yang cukup tinggi, sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara terus menerus. Pemberian *reward* yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran memiliki peranan penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka diperlukan upaya pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik terutama dalam pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan peningkatan motivasi belajar dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis, dan untuk menganalisis pelaksanaan dan hasil peningkatan motivasi belajar dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan tes tulis. Dalam penelitian ini, analisis data komparatif digunakan, yang melibatkan data kuantitatif yang dikumpulkan untuk penelitian korelasional dan diolah menggunakan rumus statistik yang diterapkan dalam analisis deskriptif komparatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) perencanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* berupa stiker bintang yang dikategorikan, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, serta melakukan aktivitas belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah dengan melakukan perbaikan pada tiap siklusnya, (2) pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui III siklus kegiatan, di mana setiap siklus diamati oleh guru sebagai pengamat dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman. berdasarkan hasil observasi diperoleh peningkatan aktivitas pembelajaran maupun aktivitas belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran semakin baik dari satu siklus ke siklus berikutnya, dan (3) hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah meliputi : a) ketuntasan belajar yang diperoleh pada *pre test*

sebesar 31 %, siklus I sebesar 45 %, siklus II sebesar 55 %, dan siklus III sebesar 76 %, dan b) rata-rata hasil kuesioner pada siklus I sebesar 60 %, siklus II sebesar 70 %, dan siklus III sebesar 75 %. Pemberian *reward* berupa stiker bintang dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan skor rata-rata pada hasil belajar peserta didik dan kuesioner peserta didik yang mengalami peningkatan. Pemberian *reward* dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun pendidik perlu memperhatikan waktu pemberian yang tidak bisa diberikan setiap harinya.



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Kegiatan belajar mengajar matematika yang dilaksanakan pada peserta didik kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan berdasarkan hasil musyawarah guru dengan kepala sekolah di satuan pendidikan dengan nilai 75, namun rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah 53. Selain itu, peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan dan membosankan, sehingga menyebabkan mereka tidak termotivasi untuk belajar serta sulit untuk memahami materi matematika yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran matematika yang diterapkan oleh guru menggunakan model pembelajaran inovatif yakni berbasis proyek yang berpusat pada keterampilan peserta didik baik secara berkelompok maupun mandiri untuk menyelesaikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru dalam pembelajaran matematika juga menerapkan metode pembelajaran berupa eksperimen dan diskusi dengan tujuan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan dengan motivasi belajar yang tinggi, namun motivasi belajar peserta didik di kelas V MIS Al Khoiriyah ada pembelajaran matematika belum maksimal dan masih cenderung kompleks.

Begitu pula dengan materi matematika yang semakin kompleks seiring dengan tingkatan yang semakin tinggi sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka mata pelajaran matematika kelas V, yang berisi peserta didik mampu untuk menentukan keliling dan luas serta kongruen pada berbagai bentuk bangun datar dan mengukur besar sudut. Mata pelajaran matematika pada kelas atas memiliki kompleksitas materi yang cukup tinggi, sehingga jika tidak diberikan motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami secara terus menerus. Hal ini berdasarkan pada penelitian terdahulu bahwa kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika dapat mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik yang semakin turun (Purwati, 2020). Sudut pandang peserta didik terkait mata pelajaran matematika yang menakutkan akan berdampak hingga masa depan, oleh karena itu guru diharuskan mampu untuk mengubah atau memperbaiki sudut pandang terkait mata pelajaran matematika.

Guru matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis mengimplementasikan beberapa penguatan untuk memperbaiki sudut pandang terkait mata pelajaran matematika dengan merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Penguatan yang digunakan guru berupa *iced breaking* dalam bentuk permainan, tebak-tebakan, dan tanya jawab. Selain berfungsi sebagai menarik minat dan motivasi belajar peserta didik juga dapat menjadikan mata pelajaran menjadi lebih menyenangkan, akan tetapi implementasi *iced breaking* belum maksimal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini

dikarenakan keterbatasan jam pelajaran matematika yang digunakan untuk memahami konsep matematika secara menyeluruh.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik guru juga mengimplementasikan pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika dalam bentuk sederhana dan tergolong minimalis yang berupa kata pujian dan tepuk tangan, sehingga motivasi belajar peserta didik kurang terpacu untuk semangat dalam belajar matematika. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan peserta didik kesulitan untuk memahami materi dan konsep matematika. Pemahaman materi matematika pada setiap jenjang akan mengalami peningkatan kesulitan, oleh karena itu peserta didik diharuskan memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk memudahkannya dalam memahami konsep matematika yang disampaikan oleh guru. Hal ini berdasarkan pada penelitian terdahulu bahwa motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar yang juga akan meningkat (Fitriani, 2022).

Motivasi belajar berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, hal ini berdasarkan pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki korelasi dengan hasil belajar dan saling mempengaruhi. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, maka peserta didik harus meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu, guru sebagai pengatur kegiatan dalam pembelajaran menjadi faktor penentu berhasilnya sebuah pelaksanaan pendidikan. Guru yang profesional diharuskan dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih baik. Kualitas proses belajar peserta didik yang meningkat juga akan meningkatkan mutu dalam pendidikan (Rindang, 2023).



Motivasi belajar yang meningkat dapat dipengaruhi oleh pemberian *reward* dari guru, hal ini berdasarkan pada penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemberian *reward* pada peserta didik memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Pemberian *reward* yang diberikan peserta didik dalam bentuk sertifikat prestasi, piala, uang saku, dan peralatan sekolah. Penggunaan *reward* harus dilaksanakan secara rutin dan terprogram dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Iskandar, 2021).

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan pemberian *reward* yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran memiliki peranan penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemberian *reward* pada peserta didik harus dilaksanakan secara rutin agar motivasi belajar peserta didik tidak menurun. Bentuk *reward* yang diberikan pada peserta didik dapat berupa hadiah yang memiliki nilai untuk meningkatkan motivasi belajar seperti perlengkapan dan peralatan sekolah, serta dapat disesuaikan dengan kreativitas guru. Selain itu, motivasi belajar peserta didik yang meningkat dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

Permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika di kelas V MIS Al Khoiriyah peserta didik adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik yang aktif dalam menjawab berjumlah 7 dari 29 jumlah peserta didik di kelas, maka kelas tersebut di dominasi oleh peserta didik yang kurang aktif. Peserta didik yang kurang aktif disebabkan oleh minimnya pemahaman dalam materi matematika,

kurangnya rasa percaya diri atau takut salah dalam menjawab, dan pemberian *reward* pada peserta didik yang masih sederhana.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika juga disebabkan *reward* yang diberikan guru masih tergolong sederhana seperti dalam bentuk tepuk tangan dan pujian kepada peserta didik yang aktif. Hal ini dapat mempengaruhi peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran, sehingga motivasi belajar matematika menjadi menurun. Bentuk *reward* yang diberikan guru kepada peserta didik kurang merangsang jiwa kompetitif untuk ikut bersaing dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kriteria penilaian guru yang telah ditentukan pada hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang memiliki bobot nilai 75, akan tetapi dari 29 peserta didik 7 di antaranya telah mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, kegiatan belajar pembelajaran pada mata pelajaran matematika belum mencapai capaian pembelajaran, yang disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM yang telah ditetapkan guru.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, apabila peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajar baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Motivasi belajar yang meningkat akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang meningkat, maka peserta didik diharuskan mampu menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Untuk menunjang peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran, guru dapat



menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan pada proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika dengan memanfaatkan fasilitas dan media yang disediakan di sekolah.

Berdasarkan pada penjelasan di atas berupaya untuk membuktikan dari pentingnya pemberian *reward* terhadap motivasi belajar peserta didik terutama dalam pelajaran matematika. Motivasi belajar menjadi salah satu komponen keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat maka motivasi belajarnya akan meningkat, sebaliknya peserta didik yang tidak memiliki minat maka motivasi belajarnya akan menurun. Motivasi yang besar diperlukan pada proses pembelajaran, maka guru dapat melaksanakan suatu teknik penguatan dalam pembelajaran dengan memberikan suatu *reward*. *Reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi kepada peserta didik yang turut aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dengan adanya pemberian *reward* pada pelajaran matematika. *Reward* diberikan kepada peserta didik setelah menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaiknya guru tidak membicarakan pemberian *reward* di awal pembelajaran, hal ini bisa menyebabkan peserta didik akan mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa. Menjaga perasaan peserta didik untuk senantiasa senang pada setiap pembelajaran di mulai, merupakan salah satu bentuk upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap matematika cenderung pasif dalam pembelajaran dan sulit memahami materi. Hal ini akan berdampak di masa depan, dengan peserta didik yang mengalami

kesulitan memahami materi maka pada jenjang pendidikan selanjutnya motivasi belajar terhadap pelajaran matematika semakin menurun. Peserta didik juga tidak akan memiliki kemampuan matematika yang nantinya berguna untuk mampu ikut bersaing di masa depan.

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka perlu dilakukan penelitian tindakan dengan tema pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah pakis. Penerapan dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika diharapkan motivasi belajar peserta didik yang semula rendah menjadi meningkat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran matematika.

#### **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana perencanaan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis ?
2. Bagaimana pelaksanaan perencanaan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis ?
3. Bagaimana hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis ?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis.
2. Untuk menganalisis pelaksanaan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis.
3. Untuk menganalisis hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis.

### D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang meliputi :

1. Manfaat untuk peserta didik

Peserta didik dapat memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi, memperbaiki sudut pandang matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan, dan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Manfaat untuk guru

Guru dapat memberikan dan memanfaatkan pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika, serta guru dapat lebih efektif untuk mengarahkan peserta didik menjadi aktif dan mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

### 3. Manfaat untuk sekolah

Memberikan upaya untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan mengimplementasikan pemberian *reward* berupa stiker animasi kata pujian pada mata pelajaran matematika di kelas V.

### 4. Manfaat untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward*, dan peneliti selanjutnya juga dapat mampu mengembangkan menjadi penelitian yang lebih baik dan sempurna.

## E. Definisi Operasional

### 1. *Reward*

*Reward* yang digunakan dalam penelitian ini adalah stiker tempel. Stiker dalam bentuk lingkaran dengan gambar bintang serta kata motivasi. Kata motivasi yang tercantum dalam stiker dikategorikan dalam tiga kategori yakni “*Good*”, “*Very Good*”, dan “*Excellent*”. Setiap kategori stiker memiliki nilai poin yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan yang dikerjakan peserta didik.

### 2. Pemberian *reward*

Pemberian *reward* kepada peserta didik memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar terutama dalam mata pelajaran matematika yang dianggap sebagai mata pelajaran menakutkan dan membosankan. Guru memberikan selebar kertas untuk pengumpulan stiker yang didapatkan peserta didik. Pemberian stiker dilaksanakan pada akhir pembelajaran untuk mengulas dan mengevaluasi materi matematika yang

telah disampaikan guru. Kertas pengumpulan stiker akan dikumpulkan kembali setelah pembelajaran selesai kepada guru matematika. Stiker yang telah terkumpul paling banyak akan mendapatkan hadiah dari guru di akhir semester.

### 3. Motivasi belajar

Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu komponen penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Ada dua jenis motivasi belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik merupakan motivasi belajar yang didapatkan dari dalam diri peserta didik, seperti dorongan dalam diri sendiri untuk belajar lebih giat. Sedangkan, motivasi belajar ekstrinsik merupakan motivasi belajar yang didapatkan dari pengaruh keluarga, teman sebaya, dan guru.

### 4. Pelajaran matematika pada kelas atas

Pelajaran matematika pada kelas atas memiliki karakteristik yang berbeda. Hal ini dapat dilihat dari pola pikir ilmiah pada peserta didik dengan menciptakan lingkungan di kelas yang diberikan kebebasan untuk tidak setuju dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan guru.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam menerapkan pemberian *reward* berupa stiker bintang untuk meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* berupa stiker bintang yang dikategorikan dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan *reward* kepada peserta didik yang turut aktif dalam bertanya dan menjawab. *Reward* yang diberikan akan dikumpulkan pada selebaran kertas yang kemudian dapat ditukarkan dengan hadiah, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, serta melakukan aktivitas belajar secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah.
2. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui III siklus kegiatan, di mana setiap siklus diamati oleh guru sebagai pengamat dengan menggunakan lembar observasi sebagai pedoman. Observasi dilakukan dari segi aktivitas pembelajaran peneliti dan aktivitas belajar peserta didik. berdasarkan hasil observasi diperoleh peningkatan aktivitas pembelajaran maupun aktivitas belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran semakin baik dari satu siklus ke siklus berikutnya.



3. Hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan pemberian *reward* berupa stiker bintang yang diterapkan pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah menunjukkan ketuntasan belajar yang diperoleh pada *pre test* sebesar 31 %, siklus I sebesar 45 %, siklus II sebesar 55 %, dan siklus III sebesar 76 %, serta peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari rata-rata hasil kuesioner pada siklus I sebesar 60 %, siklus II sebesar 70 %, dan siklus III sebesar 75 %.

Pemberian *reward* berupa stiker bintang dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan skor rata-rata pada hasil belajar peserta didik dan kuesioner peserta didik yang mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar dari *pre test* sampai *post test* siklus III meningkat dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal, hal ini juga sama pada rata-rata hasil kuesioner peserta didik dari siklus I sampai siklus III.

## B. Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis. Oleh karena itu, disarankan kepada :

### 1. Guru

Berdasarkan pada hasil penelitian diketahui bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas V di MIS Al Khoiriyah Pakis, sehingga disarankan kepada guru untuk menggunakan *reward* ketika pembelajaran

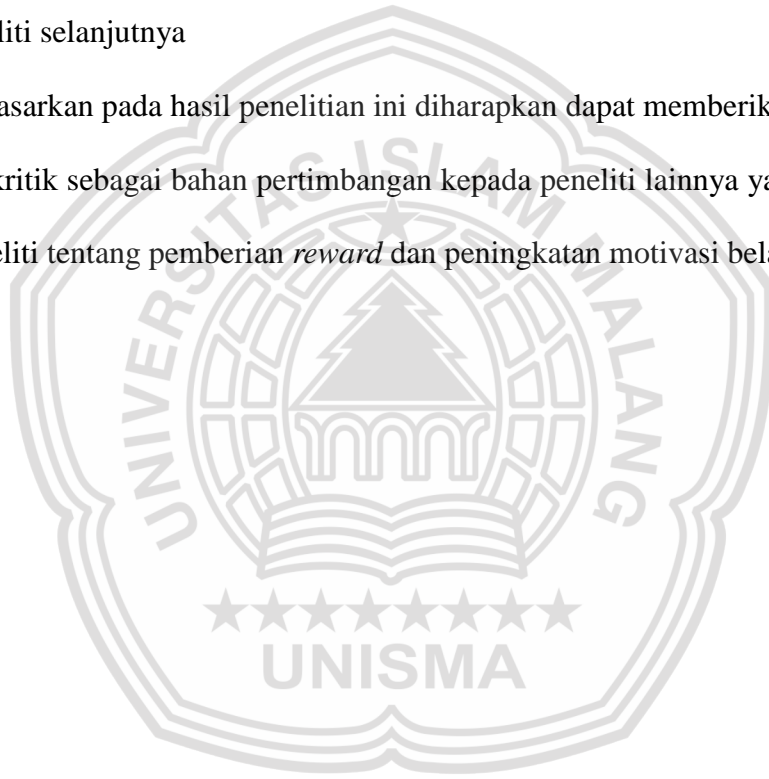
matematika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

2. Kepala sekolah

Berdasarkan pada hasil penelitian disarankan kepala sekolah memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih *reward* yang diberikan tanpa membebankan guru, yang dapat berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menumbuhkan kemampuan yang lainnya.

3. Peneliti selanjutnya

Berdasarkan pada hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan kritik sebagai bahan pertimbangan kepada peneliti lainnya yang akan meneliti tentang pemberian *reward* dan peningkatan motivasi belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, S., & Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Reward. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari, 19(2)*, 159. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/5031%0A>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In *CV. Pusdikra MJ*.
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(3)*, 939–944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Arifin, Z., & Humaedah, H. (2021). Application of Theory Operant Conditioning BF Skinner’s in PAI Learning. *Journal of Contemporary Islamic Education, 1(2)*, 101–110. <https://doi.org/10.25217/cie.v1i2.1602>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. S. S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. PT. Bumi Aksara.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 29(1)*, 79–87. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p079>
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Ernia Deniati, D. (2023). Efektivitas Pemberian Reward Melalui Metode Token Ekonomi Untuk Meningkatkan Kedisiplinan. *JCE (Journal of Childhood Education), 7(1)*, 187–192. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:AP:616b59b9-c318-490f-8fe8-48d507849f80>
- Ertanti, Devi Wahyu; Nusantara, Toto; Mashfufah, Aynin; Zuniga, K. (2024). Systematic literature review (slr): characteristics of self-awareness in shaping the character of. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 6*.
- Fadilah, S. N., & F. N. (2021). Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-

- Hidayah Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>
- Firdaus, F. (2020). Esensi Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(1), 19–29. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4882](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4882)
- Fitriani, L. i. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Math Tadris*, 2(2), 125–140. <https://doi.org/10.55099/jurmat.v2i2.62>
- Hadi, A., & Sari, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 5(2), 100–106.
- Indana, F. M., Muhammad, H., & Zakaria, Z. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran matematika Di Madrasah Ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 269–283.
- Iskandar, K., Khusniah, E., & Anam, S. (2021). Relevansi Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 70–75. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.27>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021).
- Kholishotul, Z. M., Afifulloh, M., & Zakariya, Z. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Islam Pucangtelu Kalitengah Lamongan. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 82–88.
- Khuliani, D. E., Naharin, S., Ayu Kinesti, R. D., Fahrída, F., Ulya Khoirina, , Faza Nuril, & Ulfa, Z. (2021). Pemberian Reward Bagi Siswa Berprestasi Sebagai Strategi Guru Kelas Dalam Pembelajaran Di Sd Alma'Soem Bandung. *El Midad*, 13(2), 101–115. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i2.4025>
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawati, D. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika*, 3(2), 107–114. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/1892>
- Lexy, J. Moeloeng. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasín* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>

- Maisarah. (2020). *PTK dan Manfaatnya Bagi Guru*. Media Sains Indonesia.
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87. [http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU\\_PTK\\_PENUH.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf)
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata*.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nufiari. (2018). *Teori dan Praktis Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu*. UB Press.
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). *Jurnal murabbi*. 2, 1–12.
- Nurul Hikmah, S., & Hendra Saputra, V. (2020). Studi Pendahuluan Hubungan Korelasi Motivasi Belajar Dan Pemahaman Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 7–11.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rindang, D. (2023). *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 2022(1), 789–794.
- Risasongko, A. A., Fardani, M. A., & Riswari, A. (2023). *Teknik Reward and Punishment dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Abstrak*. 4.
- Rosyid, M. Z. (2018). *Reward dan Punishment dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, A. H. R., Sulistiono, M., & Ertanti, D. W. (2023). Analisa Penerapan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata



Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5, 169–180. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>

Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>

Siregar, H., & Muhammad Syaifullah. (2023). Reward Dan Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam Hidayati Siregar 1, Muhammad Syaifullah 2 1,2, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(September), 329–339.

Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106–117. <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/93>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

Widyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Universitas Muhammadiyah Metro.

Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. UMM Press.

Zakaria, Z., Ardiansyah, A., Srinin, W., Kurniawan, C., & Hidajat, R. (2023). The Mask of Leadership: Reflection on Art-Based Learning for Preservice Teachers. *Journal of Leadership in Organizations*, 5(1), 65–79. <https://doi.org/10.22146/jlo.75522>