



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 5423-5433

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 008 Palembang

Zelvia Zahara<sup>1✉</sup>, Andi Rahman<sup>2</sup>, Amiruddin<sup>3</sup>

Universitas PGRI Palembang

Email: [zaharazelvia@gmail.com](mailto:zaharazelvia@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain penelitian Pre-Experimental Desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang Tahun Ajaran 2024/2025. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 27 siswa, dengan jumlah laki-laki 9 siswa dan jumlah perempuan 18 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t *Paired Sample T-test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikan yaitu  $0,000 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang.

Kata Kunci: *Reward, Hasil Belajar Matematika*

## Abstract

This research aims to determine whether or not there is an influence of reward giving on the learning outcomes of Mathematics students in grade I at SD Negeri 008 Palembang. The research method used is an experimental method with a pre-experimental design 'One Group Pretest-Posttest Design'. The population in this study consists of all students in grade I at SD Negeri 008 Palembang for the academic year 2024/2025. The sample in this study is grade I students totaling 27, with 9 male students and 18 female students. The data collection technique in this study uses tests and documentation, while the data analysis technique employs the Paired Sample T-test. Based on the research results, a significant value of  $0.000 \leq 0.05$  was obtained, therefore  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of reward giving on the learning outcomes of Mathematics students in grade I at SD Negeri 008 Palembang.

Keywords: *Rewards, Mathematics Learning Outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja untuk meningkatkan potensi seseorang. Pendidikan sangat penting untuk kehidupan manusia karena dapat memengaruhi perkembangan kepribadian dan kehidupan manusia. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab I Pasal I dinyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat menyatakan bahwa "Kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan matematika" (Lembaran Negara Republik Indonesia: 2003). Matematika adalah mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar karena berkontribusi pada pengembangan kemampuan dasar siswa di sekolah dasar. Matematika adalah sebagai ilmu hitung yang memiliki peran penting dalam memecahkan berbagai masalah di dunia. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan matematika sejak sekolah dasar, dengan guru yang inovatif dan kreatif dalam membuat lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa (Harahap, Sari, & Sofiyah, 2024, h. 2)

Matematika adalah bidang ilmu yang memiliki banyak konsep. Matematika sangat penting karena merupakan dasar dan komponen utama dari berbagai ilmu lainnya dan selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di

sekolah adalah matematika. Matematika sangat penting untuk mengubah cara orang berpikir, terutama dalam kehidupan sehari-hari (Purnamasari & Setiawan, 2019, h. 208). Namun, masih banyak siswa disemua tingkatan pendidikan tidak menyukai pelajaran matematika. Hal tersebut disebabkan anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit berhubungan dengan angka dan berhitung. Selain itu, kesulitan lain yang dialami siswa adalah rumus-rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa cenderung menjahui pelajaran Matematika karena seringkali mengalami kesulitan dalam belajar maupun dalam menyelesaikan suatu permasalahan sehingga hasil belajar siswa rendah.

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi hasil belajar peserta didik maka semakin besar pula semangatnya untuk belajar dan semakin banyak usaha dan upaya yang dilakukan (Mardiani, 2022, h. 3). Peserta didik yang memiliki semangat belajar cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan memberikan *reward* kepada siswa selama proses pembelajaran. *Reward* merupakan memberikan sesuatu yang baik kepada anak sebagai penghargaan atas apa yang telah mereka lakukan dengan baik, seperti pujian, yang membuat situasi menyenangkan dan membuat mereka ingin melakukannya lagi (Fadhilah, 2020, h. 4).

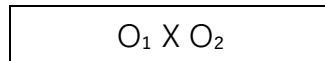
Pemberian *reward* dimaksudkan untuk membuat proses belajar menyenangkan bagi siswa, meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar, dan memastikan bahwa kegiatan belajar tidak membuat siswa bosan. Dengan cara ini, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Saat ini guru sering mengabaikan hal-hal kecil seperti memberikan *reward* kepada siswa atau memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi di dalam kelas, seperti siswa yang aktif selama tanya jawab yang dilakukan oleh guru. Salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memberikan *reward* kepada siswa yang berprestasi. Dengan memberikan *reward*, siswa menjadi lebih aktif atau pembelajaran bersifat *student centered learning*.

Peneliti memberikan inovasi dengan menggunakan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran. Metode ini memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan lebih baik dan menjadi lebih aktif. Hal ini dapat memberikan dampak yang lebih besar dan maksimal pada hasil belajar siswa. Metode ini dapat diterapkan untuk mendorong kemajuan hasil belajar siswa tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian Pre-Experimental Desain "*One Group Pretest-Posttest Design*". Metode eksperimen adalah jenis penelitian dimana percobaan dilakukan untuk mengetahui bagaimana variabel independen atau perlakuan berpengaruh terhadap variabel dependen atau hasil dalam kondisi yang terkendalikan (Setyawati, 2020, h. 15). Adapun desain yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

### *One Group Pretest-Posttest Design*



(Sugiyono, 2020, h. 114)

Keterangan:

$O_1$  : Test awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan metode pemberian *reward*

$O_2$  : Tes akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 008 Palembang Terakreditasi B, yang beralamat Jl. Sultan M. Mansyur, Kelurahan Bukit Lama Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 27 siswa, dengan jumlah laki-laki 9 siswa dan jumlah perempuan 18 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan sampling total adalah metode pemilihan sampel yang melibatkan semua anggota populasi sebagai bagian dari sampel. Teknik ini biasanya diterapkan ketika jumlah populasi tergolong kecil, yaitu kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2020, h. 127-133). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas I sebanyak empat kali pertemuan terhitung sejak tanggal 19 Februari sampai 10 Maret. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*). Pada tahap awal pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan Modul Ajar, yang dimana satu kali pertemuan peneliti melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pencapaian kondisi awal belajar siswa. Setelah itu, diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode pemberian *reward*.

Selanjutnya setelah diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak dua kali pertemuan, peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) dengan satu kali pertemuan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data melalui proses pembelajaran untuk mengetahui hasil evaluasi belajar Matematika. Berikut dibawah ini dapat dilihat hasil belajar Matematika, baik hasil belajar *pretest* maupun *posttest*.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

m	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	KAR	70	80
2	W	60	100
3	LADCE	60	100
4	RPA	40	80
5	MAH	40	70
6	AN	50	90
7	ASH	60	100
8	RSA	60	100
9	MDA	40	90
10	PH	20	70
11	FN	50	90
12	MHA	30	60
13	AF	40	80
14	DPY	60	70
15	NH	40	80
16	SW	50	60
17	ARI	40	90
18	MA	40	80
19	AFM	60	80
20	AF	50	80
21	NS	60	100
22	APP	60	100
23	AFR	40	80
24	SCP	40	70
25	MHS	50	90
26	AKDH	20	80
26	SAM	50	90
	Jumlah	1280	2260

Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	20	60
Rata-Rata	47,41	83,70

Tabel 2. Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	27	20	70	1280	47.41	12.586
Posttest Hasil Belajar	27	60	100	2260	83.70	12.136
Valid N (listwise)	27					

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2025)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar tes awal (*pretest*) didapat skor sebesar 1280 dengan rata-rata 47,41. Jumlah nilai tertinggi dengan nilai 70 dan nilai terendah dengan nilai 20. Sedangkan nilai hasil belajar tes akhir (*posttest*) didapat skor 2260 dengan rata-rata 83,70. Jumlah nilai tertinggi dengan nilai 100 dan nilai terendah dengan nilai 60.

Tabel 3. Hasil Perbandingan Frekuensi *Pretest* dan *Posttest*

Interval Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
76-100	0	0%	21	77,8%
51-75	9	33,3%	6	22,2%
26-50	16	59,3%	0	0%
0-25	2	7,4%	0	0%
Jumlah	27	100%	27	100%

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel perbandingan frekuensi *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan uji *pretest* tidak ada peserta didik (0%) yang mendapatkan nilai antara 76-100, terdapat 9 peserta didik (33,3%) yang mendapatkan nilai antara 51-75, terdapat 16 peserta didik (59,3%) yang mendapatkan nilai antara 26-50 dan terdapat 2 peserta didik (7,4%) yang mendapatkan nilai antara 0-25. Sedangkan pada nilai *posttest* terdapat 21 peserta didik (77,8%) yang mendapatkan nilai antara 76-100, terdapat 6 peserta didik (22,2%) yang mendapatkan nilai antara 51-75, tidak ada peserta didik (0%) yang

mendapatkan nilai antara 26-50 dan tidak ada peserta didik (0%) yang mendapatkan nilai antara 0-25.

Jadi berdasarkan tabel perbandingan frekuensi diatas, bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa dari *pretest* ke *posttest*. Sebelum menerapkan perlakuan melalui metode pemberian *reward*, sebagian besar siswa berada dalam kategori rendah (26–50). Namun, setelah perlakuan tersebut diterapkan, sebagian besar siswa berada dalam kategori tinggi (76–100). Hal ini menunjukkan bahwa metode pemberian *reward* diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Sebelum menganalisis uji-t terlebih dahulu melakukan uji-t prasyarat yaitu dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari setiap variabel yang dianalisis mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Untuk uji normalitas variabel menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel kurang dari 50, dengan kriteria jika nilai  $\text{sig} \geq 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal (Nugroho, Mahfud & Jubaedi, 2022, h. 17). Hasil perhitungan yang dilakukan dengan program SPSS 25 ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Data Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest	.175	27	.034	.906	27	.018
Hasil Belajar Posttest	.175	27	.032	.908	27	.021

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji normalitas diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada hasil belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 melalui *Shapiro-Wilk*, didapatkan nilai signifikan tes awal (*pretest*) yaitu 0,18 dan nilai signifikan tes akhir (*posttest*) yaitu 0,21 dengan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian nilai *pretest*  $0,18 \geq 0,05$  dan nilai *posttest*  $0,21 \geq 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah sampel memiliki kesamaan, yaitu mengukur apakah varians dari sampel yang diambil dari populasi bersifat seragam atau tidak (Dermawan & Nugroho, h. 2022). Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*) bervariasi homogen atau sebaliknya yang akan dilakukan dengan menggunakan uji-t melalui IBM SPSS 25 *Levene Statistic*, dengan kriteria jika nilai sig  $\geq 0,05$  maka data mempunyai varian yang homogen dan jika nilai sig  $< 0,05$  maka data mempunyai varian yang tidak homogen. Berikut dapat dilihat hasil uji homogenitas pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.018	1	52	.894
	Based on Median	.029	1	52	.865
	Based on Median and with adjusted df	.029	1	51.956	.865
	Based on trimmed mean	.007	1	52	.933

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel perhitungan hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikan untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yaitu 0,894 dengan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian, nilai signifikan tersebut yaitu  $0,894 \geq 0,05$ , sesuai dengan kriteria uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang diuji dinyatakan homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, data yang diperoleh dinyatakan normal dan homogen. Selanjutnya, peneliti akan melanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Uji *Paired Sample T-test* merupakan uji perbedaan antara dua sampel yang berpasangan, yang berarti bahwa kedua sampel berasal dari subjek yang sama tetapi telah menerima dua perlakuan yang berbeda (Ashari, Fanirin, & Kartini, 2024, h. 92). Adapun kriteria pengujian hipotesis *Paired Sample T-test* dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- Diterima apabila nilai signifikan (2-tailed)  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima.
- Ditolak apabila nilai signifikan (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak

Berikut dapat dilihat hasil uji *Paired Sample T-test* pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Data Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Pretest - Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		36.296	12.136	2.336	41.097	31.495	15.540	26	.000

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis *Paired Sample T-test* dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 diperoleh nilai signifikan yaitu 0,000 dengan taraf signifikan 0,05, sehingga dapat disimpulkan  $0,000 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Jadi terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang. Hal ini dikuatkan juga dengan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Dalam penelitian ini, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa kelas I di SD Negeri 008 Palembang. Salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan belajar siswa dalam pelajaran Matematika adalah dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode pemberian *reward*. Dengan menerapkan metode pemberian *reward* dalam pembelajaran, siswa akan merasakan bahagia, semangat, dan termotivasi yang lebih untuk belajar. Selain itu, *reward* juga dapat mendorong siswa untuk bersaing dengan teman-temannya sehingga kelas menjadi lebih aktif dan efektif. Hasil analisis data dari *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik menunjukkan bahwa nilai *posttest* setelah menerima perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode pemberian *reward* jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode pemberian *reward*. Hal ini sejalan dengan pendapat Zamani dan Utami (2023) bahwa siswa yang diberikan *reward* dalam pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang tidak diberikan *reward* dalam

pembelajaran. Selain itu, pemberian *reward* dapat meningkatkan sikap peserta didik dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Salah satu kelebihan dari penerapan *reward* dalam proses pembelajaran di kelas, berdasarkan pengalaman peneliti adalah bahwa siswa yang mendapatkan *reward* cenderung lebih merasakan kebahagiaan, semangat, dan termotivasi yang lebih untuk belajar. Hal ini membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain meningkatkan semangat belajar, pemberian *reward* juga berdampak pada perkembangan karakter siswa. Siswa yang menerima penghargaan atas kerja keras mereka akan memiliki rasa percaya diri, serta mendorong mereka untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan membuat mereka lebih berani untuk mengemukakan pendapat saat pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardiani (2022) *reward* berperan penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa.

Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian, yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Jatmiko (2020), dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian *reward* terhadap hasil belajar. Yang kedua penelitian yang dilakukan oleh Mardiani (2022), dari hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dari penerapan metode pemberian *reward* terhadap hasil belajar. Dan yang terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zamani dan Utami (2023), dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* dinilai dapat memberikan dampak positif bagi hasil belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 008 Palembang dan analisis hasil pengolahan data peneliti, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I SD Negeri 008 Palembang. Hasil dari uji hipotesis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan yaitu 0,000 dengan taraf signifikan 0,05, sehingga dapat disimpulkan  $0,000 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hal ini dikuatkan juga dengan nilai rata-rata *pretest* adalah 47,41 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 83,70. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest*. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan metode pemberian *reward* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, D., Fanirin, M. H., & Kartini, K. (2024). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeulis Kolot Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 86-94.
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2022). Model Latihan Dumbbell Side Lunges Dan Dumbbell Walking Squat Terhadap Power Tungkai. *Journal Of Physical Education*, 3(1), 1-4
- Fadhilah, I. R. (2020). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Di MTS Assyafi'iyah Gondang Tulung Agung. UIN
- Harahap, U. K., Sari, P., & Sofiyah, K. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Siswa SD. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 4(1), 1-9.
- Jatmiko, R. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward dan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Siswa Kelas II SD Tarbiyatul Islam Desa Kertosari Kec. Babadan Kab. Ponorogo tahun ajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Mardiani. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 74 Palembang. Handayani.
- Nugroho, R. A., Mahfud, I., & Jubaedi, A. (2022). Pengaruh Latihan Shuttle Run Terhadap Vo2max Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis. *Sport Science And Education Journal*, 3(1).
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi SPLDV Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207.
- Setyawati, L. I. (2020). Pengaruh Metode Kerja Kelompok Pada Hasil Belajar Siswa Membuat Gambar Bercerita Kelas V SD Negeri 113 Palembang. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 3(1).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zamani, A. D. L., & Utami, A. (2023). Pemberian Penghargaan (Reward) Dengan Bentuk Shining Star Terhadap Hasil Belajar, Sikap Dan Persepsi Siswa Kelas IV Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 120-129.