

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN REWARD DAN PUNISHMENT
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD KELAS V**

Aniatul Khoirul Ummah¹, F. Shoufika Hilyana², Denni Agung Santoso³

Mahasiswa dan Dosen Prodi PGSD Universitas Muria Kudus

aniatulkhoirulummah@gmail.com farah.hilyana@umk.ac.id denni.agung@umk.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the application of reward and punishment learning methods on student learning activity in fifth grade mathematics at SD Negeri Tempaling. This research is a type of quantitative research with quasi experimental methods. The instrument used was a questionnaire in the form of an observation sheet. The population in this study were fifth grade student at Tempaling Elementary School with a total of 25 students. The data analysis technique used is normality test and regression linearity test as a prerequisite analysis test, descriptive data analysis, regression linearity test, significance test, sample linear regression test and the coefficient of determination (D). The results showed that there was a positive and significant influence between the application of the reward and punishment learning method (X1) on student learning activity (Y) in class V at Tempaling Elementary School

Keywords: *Learning methods, Reward and Punishment, Student learning activity*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental*. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket berupa lembar observasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V di SD Negeri Tempaling dengan jumlah 25 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan uji linieritas regresi sebagai uji prasyarat analisis, analisis data deskriptif, uji linieritas regresi, uji signifikansi, uji regresi linier sederhana serta koefisien determinasi (D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* (X1) terhadap keaktifan belajar siswa (Y) di kelas V SD Negeri Tempaling dengan besarnya pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 65,3% yang masuk pada kategori sedang.

Kata Kunci: Metode pembelajaran, *Reward* dan *Punishment*, Keaktifan Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan

di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Disinilah siswa sekolah dasar ditempa

berbagai bidang studi yang semuanya harus mampu dikuasai oleh siswa. Tidaklah salah bila sekolah dasar (SD) disebut sebagai pusat pendidikan, bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran terjadi, tetapi juga di luar kelas termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti halnya dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang menyebutkan bahwa “Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa” pernyataan tersebut membuktikan bahwa tujuan dibentuknya bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan anak-anak generasi penerus bangsa yang nantinya akan memimpin Indonesia di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan yang baik akan sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa dan negara. Di Indonesia sendiri pendidikan di tingkat Sekolah Dasar masih perlu banyak peningkatan baik dalam segi materi, sarana prasarana sekolah hingga tenaga pendidiknya yang masih terhitung kurang memadai.

Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan *problem* kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang (Djumali, 2014:1). Sedangkan menurut Kurniawan (2017:26) berpendapat bahwa pendidikan adalah mengalihkan (menurunkan) berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Uno dan Muhammad (2012:7), menyatakan bahwa metode pembelajaran sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di bidang pendidikan sendiri ada berbagai macam metode pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru, dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat tentu akan sangat memberikan dampak positif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap mata pelajaran bisa menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Pemberian metode pembelajaran *reward* and *punishment* ini bisa menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena metode pembelajaran ini mengajak siswa untuk berpikir agar bisa mendapatkan *reward* (ganjaran) dari sang guru. Hal ini berdasarkan atas berbagai pertimbangan logis, diantaranya *reward* ini dapat menimbulkan keaktifan belajar siswa dan mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan siswa (Hamzah, 2012:23). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rosyid dan Abdullah (2018:8), menyatakan bahwa *Reward* adalah upaya guru dalam mengapresiasi perbuatan siswa yang patut untuk dipuji. Adapun bentuk dari pemberian *reward* pada penelitian ini yaitu menganggukan kepala, menepuk pundak siswa, memberikan pujian, memberikan hadiah, serta penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

Reward dan *punishment* sudah menjadi hal lumrah diterapkan pada pembelajaran matematika. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yunika R.F dan

Siti Nuratul Aini (2022) yang menyatakan bahwa bentuk *reward* yang diberikan kepada siswa yang aktif mengklarifikasi, beberapa masalah mendesa, efektif memeriksa, dinamis dalam melakukan tugas yang diberikan guru.

Selain memberika *reward* kepada siswa, guru juga dapat memberikan hukuman (*punishment*) kepada siswa yang tidak mau aktif dalam pembelajran, membuat suasana kelas tidak kondusif, atau siswa tersebut melakukan pelanggaran-pelanggaran yang seharusnya tidak boleh dilakukan di lingkungan sekolah. Menurut (Shoimin 2014:157-158), menyatakan bahwa *punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai atau ada perilaku anak yang tidak sesuai dengan norma-norma yang diyakini oleh sekolah tersebut. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Menurut Djamarah (2015:28-29), mengemukakan bahwa *Punishment* merupakan tindakan yang menyenangkan, yang berupa penderitaan yang diberikan kepada siswa atau anak secara sadar dan sengaja, sehingga siswa atau anak tidak mengulangi kesalahan lagi. Hukuman diberikan sebagai akibat

dari pelanggaran, kejahatan, atau kesalahan yang telah diperbuat oleh siswa.

Syahrias (2022) mengemukakan bahwa bentuk pemberian punishment yang diberikan yaitu apabila siswa yang ramai, tidak memperhatikan pelajaran, mengobrol, dan kegiatan lain yang mengganggu aktivitas kegiatan belajar mengajar maka pendidik boleh memberikan hukuman yang mendidik seperti memberikan pelajaran tambahan, maju ke depan dan menulis jawaban di papan tulis, kemudian bisa teguran dan peringatan, misalnya bertanya kepada siswa mengapa melakukan hal tersebut kemudian mencari solusi agar siswa tidak mengulangnya lagi dikemudian hari.

Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga bisa melatih cara berpikir kritis mereka, serta dapat memecahkan permasalahan yang mereka hadapi di dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan seorang guru adalah juga dengan mengaktifkan siswanya secara keseluruhan agar pembelajaran berjalan kondusif dan aktif berskala. Menurut Sardiman (2011:100),

menyatakan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut pengamatan peneliti, pada saat pembelajaran matematika berlangsung sebagian besar siswa pasif dalam pembelajaran. Mereka memilih diam saat guru bertanya maupun saat guru meminta siswa untuk bertanya apakah sudah memahami materi yang dijelaskan atau belum. Siswa lebih memilih pasif karena takut salah dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya serta tidak adanya interaksi yang aktif antara guru dengan siswa. Hal ini tentu berakibat pada proses pembelajaran yang akan terhambat karena kurangnya keaktifan siswa untuk ikut aktif pada pembelajaran. Menurut peneliti rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Tempaling masih bisa ditingkatkan. Hal ini bertentangan dengan pendapat dari Hamzah (2017:33) yang menyebutkan bahwa suatu proses pembelajaran dapat dikatakan aktif jika (a) siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan membuat kesimpulan, (b)

adanya interaksi aktif antara siswa dan guru, (c) kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri, (d) adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* pada mata pelajaran matematika sebagai bentuk inovasi upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Reward* dan *Punishment* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Tempaling”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif metode *quasi eksperimental*. Kuantitatif eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor yang mengganggu (Arikunto, 2019:9). Hal ini didukung oleh pendapat Darmadi (2004:17), yang menyatakan bahwa

eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variable tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tempaling, Kecamatan Pamotan, Kabupaten Rembang pada Bulan Januari 2023 pada pelajaran matematika. Alasan memilih sekolah ini adalah di SD negeri Tempaling keaktifan belajar siswanya masih terbilang rendah, terutama pada pelajaran matematika yang sering dianggap sulit bagi Sebagian besar siswa, hal ini juga yang dialami oleh banyak siswa di SD Negeri Tempaling yang menganggap bahwa matematika itu sulit.

Populasi dan sampel yang digunakan yaitu siswa kelas V di SD Negeri Tempaling. Menurut Sugiono (2016:80), menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Arikunto (2013:62) yang menyatakan bahwa untuk sekedar *ancer-ancer* maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya

merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Agar pengambilan sampel bisa mewakili populasi, maka perlu adanya pemberlakuan teknik sampling. Dalam penelitian kali ini, peneliti mengambil sampel dari siswa kelas V yang berjumlah 25 anak untuk mendapatkan perlakuan penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* pada pembelajaran matematika.

Sampling dari penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang dikarenakan kelas V di SD Negeri Tempaling hanya ada 1 kelas saja sehingga teknik sampling ini sangat cocok jika diterapkan oleh peneliti.

Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner berupa angket. Sugiyono (2014:142) mendefinisikan bahwa kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai pengaruh penerapan

metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika. Angket ini diisi oleh siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment*. Selain itu juga pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk memperkuat hasil penelitian.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Variabel bebas (*Independen*) adalah penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* sebagai variabel X sedangkan Variabel terikat (*Dependen*) dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa sebagai variabel Y.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum dianalisis, suatu data harus memenuhi uji prasyarat analisis agar bisa memenuhi syarat dilakukannya analisis. Pada penelitian ini uji prasyarat analisis yang digunakan yaitu uji normalitas data.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memiliki sebaran atau berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam uji

normalitas ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 25.0 untuk mencari nilai normalitas data.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Akhir

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Belajar Siswa	.100	25	.200 [*]	.973	25	.728
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan software SPSS 25.0 diperoleh nilai $P\text{-value} = 0,200$. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai $\alpha = 0,05$, sehingga karena nilai dari $P\text{-value} > 0,05$ maka H_0 diterima dan data tersebut berdistribusi normal.

Pertanyaan yang akan dijawab pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di SD Negeri Tempaling dengan materi pelajaran volume bangun ruang (kubus dan balok) serta hubungan pangkat 3 dengan akar pangkat 3.

Analisis pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan

punishment terhadap keaktifan belajar siswa dilakukan dengan menggunakan model regresi linier sederhana dengan *reward* dan *punishment* sebagai variabel bebas dan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikatnya. Diagram *scatterplot* yang dapat didapatkan dari hubungan kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut.

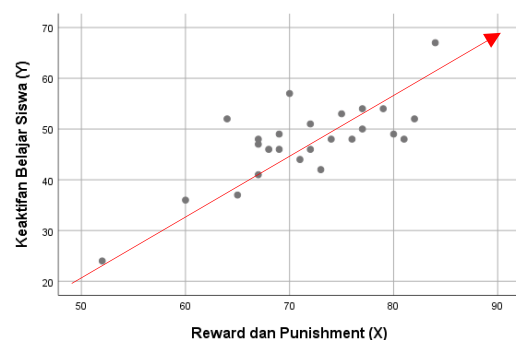


Diagram 1: Scatterplot hubungan antara *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa

Dari diagram *scatterplot* yang didapatkan, terlihat bahwa mayoritas sampel berada dalam model sehingga mengindikasikan bahwa model dapat digunakan.

Selanjutnya untuk melihat lebih lengkapnya, ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil uji linieritas regresi. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment*

terhadap keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan oleh hasil Uji t (Uji Regresi) dan Uji F pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Output Koefisien Uji Regresi

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	-18.599	10.818		.099
	Reward dan Punishment	.922	.140	.808	.000

a. Dependent Variable: Keaktifan_Belajar_Siswa

Berdasarkan hasil dari tabel *Coefficient* regresi memberikan nilai a = -18.599 dan nilai b = 0,922 sehingga persamaan regresi yang diperoleh adalah $\hat{Y} = -18,599 + 0,922X$. Dengan nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika. Untuk menerima maupun menolak hipotesis dapat dilihat dari *output* tabel ANOVA berikut.

Tabel 3 Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	556.267	1	556.267	43.263
	Residual	295.733	23	12.858	
	Total	852.000	24		

a. Dependent Variable:

Keaktifan_Belajar_Siswa

b. Predictors: (Constant),

Reward dan Punishment

Kriteria pengujian yaitu jika H_0 nilai signifikansi $\leq 0,05$. Berdasarkan table ANOVA diatas terlihat bahwa nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dengan persamaan regresinya yaitu adalah $\hat{Y} = -18,599 + 0,922X$ adalah signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* berpengaruh secara simultan terhadap keaktifan belajar siswa.

Untuk melihat besarnya pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel output *Model Summary* berikut.

Tabel 4 Output Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.808 ^a	.653	.638	3.586

a. Predictors: (Constant), Reward dan Punishment

Pada hasil output *Model Summary* diatas dapat dilihat bahwa nilai *R Square* yaitu $0,653 = 65,3 \%$ yaitu kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meningkat dan menurunnya keaktifan belajar siswa $65,3 \%$ dapat dijelaskan oleh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran matematika.

Bersadarkan hasil dari Analisis regeris sederhana didapatkan hasil Berdasarkan hasil dari tabel *Coefficient* regresi memberikan nilai $a = -18.599$ dan nilai $b = 0,922$ sehingga persamaan regresi yang diperoleh adalah $\hat{Y} = -18,599 + 0,922X$. Dengan nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil output dari tabel *Model Summary*, pada tabel *R Square* menunjukkan angka 0.653 yang jika dikalikan dengan 100% maka besarnya pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V materi Volume bangun ruang (kubus dan balok) serta hubungan pangkat 3 dengan akar pangkat 3 adalah sebesar $65,3\%$ yang masuk pada kategori sedang. Sedangkan $34,7\%$ lainnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Hasil tersebut juga diperkuat dengan hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh guru kelas dengan 3

kali observasi. Berdasarkan hasil observasi didapatkan presentase nilai rata-rata lembar observasi pertama menunjukkan angka 54% , kemudian pada hasil observasi ke-2 menunjukkan angka sebesar 80% dan hasil observasi ke-3 menunjukkan presentase nilai rata-rata sebesar $77,36\%$. Dari diadakannya 3 kali observasi penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar diperoleh presentasi rata-rata sebesar $70,45\%$. Presentase ini masuk pada kriteria kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* sangat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada hasil observasi pertama terdapat 8 siswa dengan predikat cukup dan 17 siswa dengan predikat kurang. Kemudian pada hasil observasi ke-2 terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap keaktifan belajar siswa yaitu terdapat 9 siswa dengan predikat sangat baik, 10 siswa dengan predikat baik, 3 siswa dengan predikat cukup dan 3 siswa dengan predikat kurang. Dan pada hasil observasi yang ke-3 terjadi penurunan presentase rata-rata keaktifan belajar siswa, namun terjadi peningkatan pada siswa yang awalnya mendapatkan predikat kurang sebanyak 3 siswa menjadi 1 siswa yaitu HNMF, sedangkan lainnya sudah masuk pada predikat cukup sebanyak 11 siswa, baik 7 siswa, dan 6 siswa dengan predikat sangat baik.

D. Kesimpulan

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Tempaling sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *reward* dan *punishment* pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri Tempaling. Pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa memiliki koefisien r sebesar 0,653. Besar kecil maupun naik turunnya keaktifan belajar siswa dapat diprediksi ngan menggunakan nilai dari skor penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* menggunakan persamaan regresi linier sederhana yaitu $\hat{Y} = -18,599 + 0,922X$.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Azmi Al Bahij (2021) di SD kelas V dengan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan ketika melakukan pemberian *reward* dan *punishment* di dalam kelas

Besarnya pengaruh penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment* terhadap keaktifan belajar siswa di SD Negeri Tempaling menunjukkan presentase angka sebesar 65,3% yang diperoleh dari analisis Koefisien Determinasi (D). Sedangkan 34,7% yang memperngaruhi kekatifan belajar siswa dipengaruhi oleh variable lain yang tidak termasuk di dalam penelitian.

Pada jenjang yang sama yaitu penelitian pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* juga dilakukan oleh Ari Fathoni (2018) namun dengan variabel yang berbeda yaitu terhadap minat belajar matematika siswa di kelas V MI Negeri 1 Madiun pada tahun pembelajaran 2017/2018. Dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian *reward* dan *punishment* terhadap minat belajar matematika siswa. Yang mana dapat dilihat dari nilai $F_{hitung} = 3,71$ dan $F_{tabel} = 3,15$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel independent (*reward* dan *punishment*) berpengaruh terhadap variabel dependen (minat belajar matematika siswa).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. (2004). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syahri Bahri. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumali. (2014). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathoni, Ari. 2018. *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi tidak diterbitkan. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

- Hadi, S. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamzah. (2017). *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Ina Publikatama.
- Kurniawan, Syamsul. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsepsi 7 Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Program Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Rosyid, Moh. Zaiful dan Aminol Rosid Abdullah. (2018). *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Syahrias, R. 2022. Bentuk Penerapan *Reward dan Punishment* yang Diberikan Orangtua untuk Memotivasi Belajar Anak Usia Remaja Awal di Kabupaten Agam. *Indonesia Research Journal of Education*. 2 (2), 708-714.
- Yunika Rahmi Fitria dan Siti Quratul Ain. 2022. Pengaruh *Reward dan Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4 (2), 81.