

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS
XI IPS DI SMAN 3 SAMARINDA TAHUN PEMBELAJARAN
2022/2023**

Sepriyanti¹, Umi Fitria²

^{1,2}IKIP PGRI Kalimantan Timur

¹sepriyanti353@gmail.com, ²umifitria91@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 3 Samarinda. Data dalam penelitian ini diperoleh menggunakan metode penyebaran kuesioner. Jumlah sampel sebanyak 104 orang responden. Hasil analisa data yang diolah menggunakan regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 36,982 + 0,565X$. Setelah diperoleh persamaan regresi tersebut, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan tingkat signifikan $\alpha : 0,05$, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 48,35 dan nilai F_{tabel} sebesar 3,96 sehingga hasil nilai $F = 48,35 > 4,30$ (maka H_0 ditolak, H_1 diterima) sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023” dengan presentase koefisien determinasi sebesar 37,7% dan 62,3% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Kata Kunci: Pemberian Reward, Keaktifan Belajar Siswa

I. PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 menyebutkan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”. Pada peraturan ini disebutkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan hal penting yang sangat perlu dimunculkan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sary, 2018:4). Pendidikan dapat dilakukan dengan belajar dan pembelajaran. Belajar dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik, bisa dilakukan di sekolah ataupun di rumah. Sedangkan, pembelajaran dapat dilakukan bersama-sama antara seorang pendidik dengan peserta didiknya di kelas. Saat pembelajaran, pendidik berfungsi sebagai pengelola kelas dan motivator, selain banyak fungsi lainnya. Sebagai pengelola kelas, berarti pendidik harus dapat mengelola kelas, sebagai tempat pendidik memberikan pembelajaran untuk peserta didik di sekolah. Pengelolaan kelas yang baik, akan dapat memperlancar jalannya interaksi edukatif. Sebaliknya, pengelolaan kelas yang tidak baik, akan menyulitkan kegiatan pembelajaran. Sedangkan sebagai motivator, berarti guru harus dapat mendorong kegairahan dan keaktifan siswa saat belajar (Febrianti, 2018:93).

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh faktor pendidik yang mampu mengambil peran penting baik pada pendidikan formal, dasar maupun pendidikan menengah, salah satunya yaitu mampu menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) adalah peranan pendidik sebagai

fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik (Barnawi dan Arifin, 2012:69).

Salah satu cara memotivasi peserta didik adalah dengan memberikan *reward* bagi peserta didik yang terlibat aktif dalam pelajaran di kelas. *Reward* adalah ganjaran, penghargaan, imbalan, atau hadiah yang diberikan karena sesuatu telah dilakukan dengan baik dan benar. Pemberian *reward* adalah salah satu apresiasi yang diberikan kepada peserta didik atas usaha atau dedikasi yang telah dilakukan patut untuk dihargai. *Reward* merupakan salah satu bentuk motivasi belajar yang diberikan pendidik (Sardiman dalam Febianti, 2018:96). Pada saat metode pembelajaran tidak cukup untuk merangsang aktivitas peserta didik, maka diperlukan faktor pendukung agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, salah satunya dengan memberikan *reward* (Kaligi, 2018: 3.601).

Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik dan mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sadirman, 2016:130). Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2016: 61). Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, yang berarti siswa harus mendominasi aktivitas pembelajaran untuk menemukan ide pokok dan materi, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru saja siswa pelajari ke dalam suatu proses yang ada dalam kehidupan nyata (Zaini, 2016:16).

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Pembelajaran Ekonomi adalah pembelajaran yang dinamis dan lekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Konsep kebutuhan, skala prioritas, kelangkaan, rasionalitas, pilihan, keuntungan, dan resiko adalah hal-hal yang sering dijumpai dalam kegiatan ekonomi serta diajarkan juga pada mata pelajaran ekonomi di jenjang pendidikan formal. Sehubungan dengan hal tersebut, maka mata pelajaran ekonomi harus diajarkan sesuai kebutuhan siswa untuk menghadapi tantangan di kemudian hari. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pelajaran Ekonomi yang tertuang pada Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 tentang standar

isi yaitu membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.

Beberapa temuan mengungkapkan bahwa guru ekonomi belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan kondisi nyata di lapangan, sehingga dalam penyampaian materi masih didominasi dengan pemahaman dalam bentuk konsep dan masih berpusat pada guru. Penerapan metode pembelajaran belum menekankan pada keaktifan siswa, sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kurang variatif. Pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah bahkan menyuruh peserta didik untuk mencatat. Hal tersebut menimbulkan pembelajaran yang membosankan dan tidak membuat peserta didik untuk aktif dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah SMAN 3 Samarinda, pendidik menggunakan metode ceramah yang monoton dalam mata pelajaran ekonomi. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kebanyakan peserta didik bersikap pasif, tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan tidak jarang ditemui mereka sibuk berbicara dengan temannya yang lain diluar konteks pembelajaran. Pendidik berinisiatif memberikan reward berupa nilai tambahan bagi peserta didik yang bertanya dan menjawab agar peserta didik mampu berperan aktif dalam pembelajaran ekonomi.

II. METODE PENELITIAN

Metode Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk mengetahui hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016:14).

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *eksperimen*, Metode eksperimen (*eksperimental reaserch*) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen menghasilkan bukti yang terpercaya sehubungan dengan hubungan hipotesis sebab akibat (Sugiyono, 2016:72)

Definisi Operasional

Indrawati mengemukakan operasional variabel merupakan bagian-bagian terkecil yang dapat diketahui klasifikasi ukurannya, melalui proses menurunkan variabel-variabel yang terkandung di dalam masalah penelitian, sehingga mempermudah untuk mendapatkan data yang diperlukan bagi penilaian masalah penelitian (Aulia dan Yulianti, 2019:71).

Berdasarkan definisi operasional di atas, maka indikator-indikator dari penelitian ini yaitu variabel pemberian *reward* (X) dan keaktifan belajar (Y) adalah sebagai berikut:

1. Pemberian *Reward* (X)

Indikator pemberian *reward* berdasarkan macam-macam sikap perilaku guru yaitu:

- a. Dalam bentuk gestural.
- b. Dalam bentuk verbal.
- c. Dalam bentuk pekerjaan
- d. Dalam bentuk material
- e. Dalam bentuk kegiatan

2. Keaktifan Belajar siswa

Adapun yang menjadi indikator keaktifan belajar siswa yaitu:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b. Terlibat dalam pemecahan permasalahan

- b. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- c. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- d. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- e. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- g. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

1. Populasi dan Sampel

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda yang totalnya berjumlah 104 siswa. Dalam penelitian ini sampel yang dijadikan sebagai objek penelitian oleh penulis yaitu sebanyak 100% dari 104 siswa dimana sampel yang diperoleh tersebut sebesar:

$$n = 100 \times N$$

$$n = 100\% \times 104$$

$$n = 104$$

Keterangan:

n = Besar sampel

N = Besar populasi

Jadi, besarnya sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 104 siswa.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan April 2023, bertempat di SMAN 3 Samarinda yang terletak di jalan Ir. H. Juanda No. 20, Kecamatan Samarinda Kota, Provinsi Kalimantan Timur.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah yaitu penelitian lapangan, dimana penulis mengadakan tinjauan langsung di lapangan terhadap objek penelitian. Data primer diperoleh dari data yang diperoleh langsung dari responden penelitian melalui kuesioner. Kuesioner merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2018:199). Untuk mengetahui besarnya pengaruh faktor-faktor di atas digunakan kuesioner dengan menggunakan skala *likert*.

4. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik regresi linear sederhana. Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023.

Data yang telah diberikan kategori/kriteria kemudian dimasukkan kedalam rumus dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana yang berguna untuk mencari pengaruh variabel predictor terhadap variabel kriteriumnya. Model persamaan regresi yang dimaksud adalah sebagai berikut (Usman dan Akbar, 2011:219).

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel terikat (Keaktifan belajar)

X = Variabel bebas (Pemberian *Reward*)

a = Bilangan konstanta

b = Koefisien regresi

n = Jumlah data sampel

Pada saat:

$b = 0$ maka X tidak berpengaruh terhadap Y

$b \neq 0$ maka X berpengaruh terhadap Y

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai dari a dan b yaitu sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum X_i^2)(\sum Y_i) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{[n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2]}$$

$$b = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{[n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2]}$$

Langkah-langkah untuk menguji hipotesis yaitu sebagai berikut:

1. Merumuskan H_0

H_0 : Tidak ada pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023

H_0 : $\beta = 0$

2. Merumuskan H_1

H_1 : Ada pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023.

H_1 : $\beta \neq 0$

3. Tingkat signifikan

α : 0,05

4. Kriteria penolakan H_0

Tolak H_0 Jika: $F > F_{\alpha}(1; n - 2)$

Dimana $F = \frac{RK_R}{RK_g}$

5. Menghitung nilai F

a. Rumus untuk menghitung S_{xy} :

$$S_{xy} = (\sum X_i Y_i) - \frac{(\sum X_i)(\sum Y_i)}{n}$$

b. Rumus untuk menghitung (JK_T) :

$$JK = S_{yy} = \sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{n}$$

c. Rumus untuk menghitung JK_E :

$$JK_E = S_{yy} - b \times S_{xy}$$

d. Rumus untuk menghitung JK_R :

$$JK_R = JK_T - JK_E$$

Statistik yang digunakan untuk menguji H_0 adalah:

$$F = \frac{RK_R}{RK_g}$$

Besarnya pengaruh X terhadap Y dapat dilihat berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2):

$$R^2 = \frac{JK_R}{JK_T}$$

6. Simpulan

Menyimpulkan berdasarkan perhitungan di atas bahwa jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ (maka H_0 ditolak, H_1 diterima).

III. HASIL PENELITIAN

Setelah penulis merangkum data dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner, maka penulis mencari nilai regresi terlebih dahulu. Data yang diperoleh hasil penelitian lapangan sebagai berikut:

$$N = 82$$

$$\sum X_i = 6892$$

$$\sum Y_i = 6924$$

$$\sum X_i Y_i = 586.229$$

$$\sum X_i^2 = 586.836$$

$$\sum Y_i^2 = 591.068$$

Penyelesaian:

Mencari nilai konstanta (a):

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai dari a dan b yaitu sebagai berikut: sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum X_i^2)(\sum Y_i) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{[n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2]}$$

$$a = \frac{(586.836)(6.924) - (6.892)(586.229)}{[82 \times 586.836 - (6.892)^2]}$$

$$a = \frac{4.063.252.464 - 4.040.290.268}{[48.120.552 - 47.499.664]}$$

$$a = \frac{22.962.196}{620.888}$$

$$\alpha = 36,982$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai α sebesar 36,982. Selanjutnya adalah mencari nilai b sebagai berikut:

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2]}$$

$$b = \frac{82 \times 586.229 - (6.892)(6.924)}{[82 \times 586.836 - (6.892)^2]}$$

$$b = \frac{48.070.778 - 47.720.208}{[48.120.552 - 47.499.664]}$$

$$b = \frac{350.570}{620.888}$$

$$b = 0,565$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai b sebesar 0,565. Selanjutnya menentukan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + bX$$

$$Y = 36,982 + 0,565X$$

Jadi, persamaan regresinya yaitu $Y = 36,982 + 0,565X$

Pengujian Hipotesis

1. Merumuskan H_0

H_0 : Tidak ada pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023

H_0 : $\beta = 0$

2. Merumuskan H_1

H_1 : Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada

mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda

2022/2023

H_1 : $\beta \neq 0$

3. Tingkat signifikan

α : 0,05

4. Kriteria penolakan H_0

Tolak H_0 Jika: $F > F_{\alpha} (1; n - 2)$

Dimana $F = \frac{RK_R}{RK_g}$

5. Menghitung nilai F

a. Rumus untuk menghitung S_{xy} :

$$S_{xy} = (\sum X_i Y_i) - \frac{(\sum X_i)(\sum Y_i)}{n}$$

$$S_{xy} = 586.229 - \frac{(6.892)(6.924)}{82}$$

$$S_{xy} = 586.229 - \frac{47.720.208}{82}$$

$$S_{xy} = 586.229 - 581.953,76$$

$$S_{xy} = 4.275,24$$

b. Rumus untuk menghitung (JK_T) :

$$JK_T = S_{yy} = \sum Y_i^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{n}$$

$$JK_T = S_{yy} = 591.068 - \frac{(6.924)^2}{82}$$

$$JK_T = S_{yy} = 591.068 - \frac{47.941.776}{82}$$

$$JK_T = S_{yy} = 591.068 - 584.655,8$$

$$JK_T = S_{yy} = 6.412,2$$

c. Rumus untuk menghitung JK_E :

$$JK_E = S_{yy} - b \times S_{xy}$$

$$JK_E = 6.412,2 - 0,565 \times 4.275,24$$

$$JK_E = 3.996,69$$

d. Rumus untuk menghitung JK_R :

$$JK_R = JK_T - JK_E$$

$$JK_R = 6.412,2 - 3.996,69$$

$$JK_R = 2.415,51$$

Tabel Anova Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda Tahun 2022/2023

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat	V	Rata – rata Kuadrat	F
Regresi	JK_R 2.415,51	1	$RK_R = \frac{JK_R}{1}$ $RK_R = \frac{2.415,51}{1}$ $RK_R = 2.415,51$	$F = \frac{RK_R}{RK_g}$ $F = \frac{2.415,51}{49,95}$ $F = 48,35$
Error	JK_E 3.996,69	80	$RK_E = \frac{JK_E}{n-2}$ $RK_E = \frac{3.996,69}{80}$ $RK_E = 49,95$	
Total	JK_T 6.412,2	81		

(Sumber: Data diolah dari hasil penelitian lapangan)

Menentukan F_{tabel}

$$df_1 = k - 1$$

$$df_2 = n - k$$

Keterangan:

k = Jumlah variabel penelitian

n = Jumlah responden

$$df_1 = 2 - 1 = 1$$

$$df_2 = 82 - 2 = 80$$

Nilai F_{tabel} :

$$F_{0,05} (1:80) = 3,96$$

6. Simpulan

$$F_{hitung} = 48,35$$

$$F_{tabel} = 3,96$$

$$F = 48,35 > 3,96 \text{ (maka } H_0 \text{ ditolak, } H_1 \text{ diterima)}$$

Jadi, ada pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023. Besarnya pengaruh X terhadap Y dapat dilihat berdasarkan nilai koefisien determinasi R^2 sebagai berikut:

Tahap 1:

$$R^2 = \frac{JK_R}{JK_T}$$

$$R^2 = \frac{2.415,51}{6.412,2}$$

$$R^2 = 0,377$$

Tahap 2:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,377 \times 100\%$$

$$KD = 37,7\%$$

Jadi, pemberian *reward* mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023 sebesar 37,7% dan 62,7% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023, dimana hasil analisa data yang diolah menggunakan regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 36,982 + 0,565X$. Setelah diperoleh persamaan regresi tersebut, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan tingkat signifikan $\alpha : 0,05$, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 48,35 dan nilai F_{tabel} sebesar 3,96

sehingga hasil nilai $F = 48,35 > 4,30$ (maka H_0 ditolak, H_1 diterima) sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh pemberian reward terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 3 Samarinda tahun 2022/2023” dengan presentase koefisien determinasi sebesar 37,7% dan 62,3% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuni. 2013. “*Urgensi Reward dalam Pendidikan*”, *Jurnal studi pemikiran, riset dan pengembangan Pendidikan*. Vol. 01 No. 01. Hal. 61-62
- Arikunto, Suharsimi. 2013. “*Manajemen Penelitian*”. Jakarta : Penerbit PT. Rineka Cipta.
- Barnawi & Mohammad Arifin. 2012. “*Etika dan Profesi Kependidikan*”. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Febianti, Yopi Nisa. 2018. “*Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif*”, *Jurnal Edunomic*, Volume 6, No. 2. Hal. 93.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2013. “*Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*”. Jakarta: Penerbit. Bumi Aksara
- Hartono, Afitrah. 2017. “*Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI As-Adiyah Banua Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar*”, *Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alanuddin Makasar*. Hal. 23-24.
- Herawati dan Bachtiar bachri. 2018. “*Prosiding seminar nasional : memaksimalkan peran pendidik membangun karakter anak usia dini sebagai wujudan investasi bangsa*”, *Jurnal fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas PGRI Ronggolawe Tuban*. Hal. 40-41
- Kaligi, Aan. 2018. “*Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv SD Negeri Jatisarono dan SD Negeri Nanggulan*”. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*. Edisi 36, 2018. Hal. 3.601
- Sardiman A.M. 2016. “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 100-101.
- Sary, Yessy Nur Endah. 2018. “*Evaluasi Pendidikan*”. yogyakarta: DEE PUBLISH
- Sudjana, Nana. 2010. “*Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya. Hal. 61
- Susanto, Ahmad, 2013. “*Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*”. Jakarta: Penerbit. Kencana. Hal.165
- Sugiyono. 2016. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta
- Susanto, Leo. 2013. “*Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi*”. Jakarta: Penerbit. Erlangga,

- Wibowo, Nugrogo. 2016. "*Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di Sekolah Menengah Atas Negeri Saptosari*". Jurnal eletroniks and vocational education (EINVO), Vol. 1 No. 2. Hal 29.
- Zaini, Hisyam. 2016. "*Strategi Pembelajaran Aktif*". Yogyakarta: Penerbit. CTSD