



Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 19-27

E- ISSN: 2798-947X (Online)

Doi: <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i2.1442>

The article is published with Open Access at:

## PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS KELAS V SD

Muh. Nur Intan Ode<sup>1</sup>, Irman Matje<sup>2</sup>, Wa Ode Rasyeedah<sup>3</sup>, Wulan Oktavia<sup>4</sup>, Wa Ode Aisyah<sup>5</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [intanodemuhammadnur@gmail.com](mailto:intanodemuhammadnur@gmail.com)<sup>1</sup>, [irman.matje12@gmail.com](mailto:irman.matje12@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rasyeda.waode@gmail.com](mailto:rasyeda.waode@gmail.com)<sup>3</sup>, [wulan.oktavia@gmail.com](mailto:wulan.oktavia@gmail.com)<sup>4</sup>, [aisyah.waode32@gmail.com](mailto:aisyah.waode32@gmail.com)<sup>5</sup>,

---

**Abstract:** The purpose of this study is to see how offering reward and punishment affects student progress in Indonesian Class V SD Negeri 1 Badiiaa on the subject of ethnic and cultural diversity. The descriptive quantitative approach was utilized in this study, which is a research design that uses numbers and statistics to clearly and significantly explain research variables. If there is an influence in this classroom, action research is deemed to be successful. The participants in this study were 20 fifth-grade children from SD Negeri 1 Badiiaa, with 12 males and 8 females. The obtained rxy of 0.81 was revealed in the results. If you pay carefully, you'll notice that the influence index score obtained is negative. This suggests that the X variable (Giving Reward and Punishment) has a considerable influence on the Y variable (Student Learning Achievement). When we look at the magnitude of the acquired rxy, which is 0.81, we see that it falls between 0.70 and 0.80. The effect between the variables X and Y is said to be strong or high when the coefficient is 0.90.

**Keywords:** *Reward and Punishment, Learning Achievement, Social Sciences*

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Badiiaa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang digunakan sebagai rancangan penelitian yang menggambarkan secara jelas dan nyata, variabel penelitian dalam bentuk angka-angka dan statistik. Dalam penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika terdapat pengaruh. Populasi penelitian ini adalah penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Badiiaa yang terdiri atas 20 siswa, yaitu 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh rxy sebesar 0.81. Jika diperhatikan, maka Angka Indeks pengaruh yang telah diperoleh bertanda negatif. Ini berarti pengaruh antara variabel X (Pemberian *Reward* dan *Punishment*) dengan variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) terdapat pengaruh yang kuat diantara kedua variabel tersebut. Apabila dilihat besarnya rxy yang diperoleh ini, yaitu: 0.81 ternyata terletak antara 0,70 . 0,90 dapat dinyatakan bahwa pengaruh antara variabel X dan variabel Y ialah terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi

**Kata kunci:** *Reward dan Punishment, Prestasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya, sedangkan proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok sekolah yang didalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan ataupun sikap. Melalui proses mengajar tersebut akan dicapai tujuan pendidikan yang tidak hanya dalam hal membentuk perubahan tingkah laku dalam diri siswa, akan tetapi juga meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri siswa (Sujiantari, 2016).

Salah satu upaya pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan pendidikan agar tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai (Dian dan Satrijo et al., 2013). Dalam suatu lembaga pendidikan di sekolah, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional harus ada kerja sama antar anggota. Misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, antara siswa dan guru harus berkerja sama supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasilnya memuaskan, didalam pendidikan guru memiliki peranan penting dalam proses belajar di sekolah. Guru memiliki peranan ganda dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan materi dan sebagai manager dalam pengelolaan kelas (Syahrul, 2017).

Pembelajaran yang kurang inovasi juga sangat berpengaruh pada belajar siswa. Siswa tidak memiliki minat belajar karna kurangnya motivasi belajar siswa. Hal itu membuat tidak maksimalnya proses pembelajaran di kelas. Guru mempunyai peranan sangat penting di dalam kelas yakni mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru harus mempunyai kompetensi pedagogis dalam dirinya (Subakti et al., 2020).

Penerapan *reward* dan *punishment* dalam dunia pendidikan dapat diterapkan sepanjang hal tersebut tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi akan memacu semangat mereka untuk belajar lebih giat lagi (Sujiantari, 2016). Selain itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi. Pemberian *punishment* bertujuan menimbulkan rasa tidak senang pada seseorang supaya mereka jangan membuat sesuatu yang tidak baik. Jadi, hukuman yang dilakukan juga harus bersifat *pedagogies*, yaitu untuk memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik (Bansode et al., 2018). Secara langsung maupun tidak langsung motivasi juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi siswa kurang maksimal, dapat dilihat dari perolehan nilai IPS siswa yang belum bisa mencapai hasil yang diharapkan (Suratmi & Salamah, 2018).

Guru mata pelajaran IPS menuturkan siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran, tidak fokus dan saat diberi pertanyaan lebih memilih untuk diam sehingga suasana belajar menjadi tidak kondusif karna tidak ada interaksi antara guru dan murid yang membuat prestasi belajarnya kurang (Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, Senin, 21 Mei 2021). Di bawah ini adalah hasil pengamatan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia pada tanggal 7 Mei 2021. Dari 25 siswa, 5 siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sedangkan sisanya tidak mengajukan pertanyaan sama sekali berarti hanya 20% dari keseluruhan siswa di kelas, kemudian siswa yang mencatat apa yang disampaikan oleh guru adalah sebanyak siswa dari 15 siswa berarti hanya 60% dari keseluruhan siswa di kelas, selain itu siswa yang bertanggung jawab dalam mengerjakan pekerjaan rumah adalah sebanyak 5 siswa dari 25 siswa ini berarti hanya 20% dari keseluruhan siswa di kelas dan dapat dilihat dari

daftar hadir siswa bahwa masih adanya siswa yang membolos jam pelajaran. Hal ini menunjukkan rendahnya prestasi siswa selama pembelajaran.

Rendahnya prestasi belajar IPS kelas V di SD Negeri 1 Baadia dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang masih berpusat kepada guru sehingga membuat siswa tidak aktif belajar. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional ini biasanya ditandai dengan melakukan pembelajaran dengan ceramah, memberi penjelasan tentang materi yang diajar dan dilanjutkan dengan pemberian tugas. Pemberian *Reward* dan *Punishment*, pemberian hukuman bertujuan untuk merubah dan memprestasi peserta didik sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk menjauhi hukuman yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Selain pemberian hukuman, pemberian hadiah atau *Reward* juga diakui dalam dunia pendidikan. Hadiah merupakan bentuk prestasi sebagai penghargaan atas perilaku yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan untuk memberikan penguatan (*Reinforcement*) terhadap perilaku yang baik. Sehingga akan memprestasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ada di sekolah Dasar Negeri Baadia tersebut yaitu rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS maka sebagai seorang guru haruslah mampu mengatasinya dengan cara menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif dan efisien dan menyenangkan sehingga terciptalah prestasi dalam peserta didik tentunya dengan menggunakan pemberian pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran terealisasi dengan baik.

Jadi dapat dilihat bahwa pengaruh Pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) harus dilakukan dengan benar oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Prestasi Belajar IPS Kelas V SD Negeri 1 Baadia".

## METODE

Penelitian deskriptif kuantitatif yang digunakan sebagai rancangan penelitian yang menggambarkan secara jelas dan nyata, variabel penelitian dalam bentuk angka-angka dan statistik (Tafsil, 2019). Dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika terdapat pengaruh pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Prestasi belajar siswa. Deskriptif kuantitatif adalah metode hitungan yang digunakan dalam bentuk angka yang menunjukkan jumlah kemampuan siswa. Untuk analisa data digunakan rumus klasikal, dengan menggunakan rumus:

$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor perolehan siswa}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

(Hasanah, 2015)

Secara operasional analisis data teknik korelasi dilakukan melalui tahapan berikut:

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

Keterangan :

rx<sub>y</sub> : Angka indeks .r. produk moment (antara variabel X dan Y)

N : Jumlah responden

∑XY : Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

∑X : Jumlah seluruh skor X

∑Y : Jumlah seluruh skor Y (Sari, 2019)

Tabel 1. Indikator Interpretasi Pengaruh

Besarnya .r. Product Moment	Interpretasi
0,00 . 0,20	Antara variabel X dan variabel Y memang terdapat pengaruh, akan tetapi pengaruh itu sangat lemah atau rendah sehingga pengaruh itu diabaikan (dianggap tidak ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y).
0,20 . 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang lemah atau yang rendah.
0,40 . 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang sedang atau cukup.
0,70 . 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.
0,90 . 1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang sangat kuat atau sangat tinggi.

(Santander, 2017)

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diuraikan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu apa pengaruh pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) terhadap prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dari hasil penelitian ini terdapat variabel bebas yaitu pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) yang disebut Variabel X dan variabel terikat yaitu Prestasi Belajar IPS yang disebut variabel Y.

#### 1. Hasil penelitian Pemberian *Reward* dan *Punishment* (Variabel X)

Setelah kegiatan pembelajaran dengan pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman), Peneliti mengadakan angket nilai akhir untuk mengetahui keberhasilan pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman). Dari hasil angket tersebut maka diperoleh rincian nilai setiap siswa pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Daftar Nilai Angket Pemberian *Reward* dan *Punishment*

NO	Inisial Siswa	Jumlah	Skor Maksimal
1.	AFL	43	71,67
2.	AL	50	83,34
3.	AN	44	73,34
4.	ARD	44	73,34
5.	ASH	50	83,34
6.	CLT	44	73,34
7.	FHF	42	70
8.	HN	41	68,34
9.	INF	45	75
10.	JM	44	73,34
11.	MW	41	68,34
12	MIB	43	71,67
13	NAA	39	65
14	NFL	40	66,67

15	RMH	44	73,34
16	RN	36	60
17	SWN	44	73,34
18	WDA	44	73,34
19	YLN	41	68,34
20	ZAA	41	68,34
<b>Total</b>			<b>1433,34</b>

Sumber Data: Angket pemberian Reward dan Punishment.

Berdasarkan kriteria standar koefisien angket, maka penelitian menentukan tindakan variabel X pada penelitian ini dilihat dari pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) secara individu kemampuan klasikal adalah: = Jumlah siswa yang mencapai  $\geq 70\%$  dibagi dengan jumlah sampel dan dikali 100 maupun klasikal dengan menggunakan rumus:  $N = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$  pada setiap siswa menunjukkan variabel X berkisar 1433,34 dengan nilai rata-rata sebesar 72,17 artinya bahwa pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) baik dilakukan di Kelas V SD Negeri 1 Baadia. Adapun frekuensi dan persentase dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Persentase dan Frekuensi Pemberian *Reward* dan *Punishment*

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat baik	> 90	-	-
2.	Baik	80-89	2	10%
3.	Cukup	60-79	18	90%
4.	Kurang	<59	-	-
Jumlah			20	100

Dari data nilai siswa pada pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) secara klasikal sebagai berikut: bahwa hasil persentase tidak ada siswa yang mencapai nilai >90 dalam kategori sangat baik, selanjutnya nilai siswa yang mencapai nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 2 siswa atau 10%, selanjutnya nilai siswa mendapat nilai 60-79 dengan kategori cukup sebanyak 18 siswa atau 90% dan tidak ada siswa yang mendapat nilai <50 dengan kategori kurang.

## 2. Prestasi Belajar IPS (Variabel Y)

Prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Baadia merupakan pembelajaran di Kelas V dengan menggunakan Tes, maka sebagai pengamatan peneliti mengadakan Tes nilai akhir untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Berikut ini adalah rincian nilai setiap siswa:

Tabel 4. Daftar Nilai Tes Prestasi Belajar Siswa

NO	Inisial Siswa	Jumlah	Skor Maksimal
1.	AFL	15	75
2.	AL	19	95
3.	AN	13	65

4.	ARD	16	80
5.	ASH	15	75
6.	CLT	19	95
7.	FHF	15	75
8.	HN	18	90
9.	INF	15	75
10.	JM	19	95
11.	MW	16	80
12.	MIB	15	75
13.	NAA	15	75
14.	NFL	15	75
15.	RMH	15	75
16.	RN	14	70
17.	SWN	17	85
18.	WDA	17	85
19.	YLN	16	80
20.	ZAA	15	75
<b>Total</b>			<b>1595</b>

*Sumber Data: Angket Prestasi Belajar*

Berdasarkan kriteria standar koefisien angket, maka penelitian menentukan tindakan variabel Y pada penelitian ini dilihat dari prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Baadia secara individu maupun klasikal pada setiap siswa menunjukkan variabel Y berkisar 1595 dengan nilai rata-rata sebesar 79,75 artinya bahwa prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sangat baik dilakukan di Kelas V SD Negeri 1 Baadia dengan penggunaan rumus yaitu: bobot skor dibagi dengan jumlah sampel untuk mendapatkan nilai rata-rata tersebut. Adapun frekuensi dan persentase dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Persentase dan Frekuensi Prestasi Belajar IPS.

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat baik	> 90	4	20%
2.	Baik	80-89	15	75%
3.	Cukup	60-79	1	5%
4.	Kurang	<59	-	-
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100</b>

Dari data nilai siswa pada prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Baadia secara klasikal sebagai berikut: bahwa hasil persentase yang mencapai nilai >90 dalam kategori sangat baik sebanyak 4 siswa atau 20%, selanjutnya nilai siswa yang mencapai nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 15 siswa atau 75%, selanjutnya nilai siswa mendapat nilai 60-79 dengan kategori cukup sebanyak 1 siswa atau 5% dan tidak ada siswa yang mendapat nilai <50 dengan kategori kurang.

### 3. Pengaruh Variabel X dan Y

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel X pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) dan variabel Y (Prestasi Belajar Siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia), maka Peneliti menggunakan rumus produk moment dengan memasukkan data-data yang diperoleh kedalam tabel yaitu:

Tabel 6. Pemberian *Reward* dan *Punishment* (X) dan Prestasi belajar IPS (Y)

Kode Siswa	Pemberian <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> (X) dan Prestasi belajar IPS (Y)				
	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	71,67	75	5136,59	5625	5375,25
2.	83,34	95	6945,56	9025	7917,3
3.	73,34	65	5378,76	4225	4767,1
4.	73,34	80	5378,76	6400	5867,2
5.	83,34	75	6945,56	5625	6250,5
6.	73,34	95	5378,76	9025	6967,3
7.	70	75	4900	5625	5250
8.	68,34	90	4670,36	8100	6150,6
9.	75	75	5625	5625	5625
10.	73,34	95	5378,76	9025	6967,3
11.	68,34	80	4670,36	6400	5467,2
12.	71,67	75	5136,59	5625	5375,25
13.	65	75	4225	5625	4875
14.	66,67	75	4444,89	5625	5000,25
15.	73,34	75	5378,76	5625	5500,5
16.	60	70	3600	4900	4200
17.	73,34	85	5378,76	7225	6233,9
18.	73,34	85	5378,76	7225	6233,9
19.	68,34	80	4670,36	6400	5467,2
20.	68,34	75	4670,36	5625	5125,5
<b>N=20</b>	<b>1433,34</b>	<b>1595</b>	<b>103291,9</b>	<b>128575</b>	<b>114616,3</b>

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20 \cdot 114616,3 - (1433,34)(1595)}{\sqrt{[20 \cdot 103291,9 - (1433,34)^2][20 \cdot 128575 - (1595)^2]}} \\
 &= \frac{2292326 - 2286177,3}{\sqrt{2065838 - 2054463,56 \times 2571500 - 2544025}} \\
 &= \frac{6148,7}{\sqrt{11374,44} (27475)}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{6148,7}{\sqrt[3]{12512739}}$$

$$= \frac{6148,7}{7678,03}$$

$$= 0,81$$

Dari perhitungan di atas ternyata angka nilai uji Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Baadia sebesar 0.81. Jika diperhatikan, maka Angka Indeks pengaruh yang telah diperoleh bertanda positif. Ini berarti pengaruh antara variabel X (Pemberian *Reward* dan *Punishment*) dan variabel Y (prestasi belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia) terdapat pengaruh yang kuat diantara kedua variabel tersebut. Apabila dilihat besarnya  $r_{xy}$  yang diperoleh ini, yaitu: 0.81 ternyata terletak antara 0,70 . 0,90. dapat dinyatakan bahwa antara variabel X dan variabel Y terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi. Dengan demikian secara sederhana dapat Peneliti berikan interpretasi terhadap  $r_{xy}$  tersebut, yaitu bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

#### KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Badiia Tahun 2020/2021 dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang telah diperoleh bertanda positif. Pemberian *Reward* (Hadiah) dan *Punishment* (Hukuman) secara klasikal hasil persentase tidak ada siswa yang mencapai nilai >90 dalam kategori sangat baik, selanjutnya nilai siswa yang mencapai nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 2 siswa atau 10%, selanjutnya nilai siswa mendapat nilai 60-79 dengan kategori cukup sebanyak 18 siswa atau 90% dan tidak ada siswa yang mendapat nilai <50 dengan kategori kurang. Prestasi belajar IPS pada siswa secara klasikal hasil persentase yang mencapai nilai >90 dalam kategori sangat baik sebanyak 4 siswa atau 20%, selanjutnya nilai siswa yang mencapai nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 15 siswa atau 75%, selanjutnya nilai siswa mendapat nilai 60-79 dengan kategori cukup sebanyak 1 siswa atau 5% dan tidak ada siswa yang mendapat nilai <50 dengan kategori kurang. Hasil penelitian ini berarti pengaruh antara variabel X (Pemberian *Reward* dan *Punishment*) dengan variabel Y (Prestasi Belajar Siswa) terdapat pengaruh yang kuat diantara kedua variabel tersebut. Apabila dilihat besarnya  $r_{xy}$  yang diperoleh ini, yaitu: 0.81 ternyata terletak antara 0,70 . 0,90 dapat dinyatakan bahwa pengaruh antara variabel X dan variabel Y ialah terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi..

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bansode, R. S., Tas, R., Tanriover, O. O., IOTC, Alam, K. M., Ashfiqur Rahman, J. M., Tasnim, A., Akther, A., Mathijsen, D., Sadouskaya, K., Division, C. T., Chen, Y. H., Chen, S. H., Lin, I. C., Buterin, V., Gu, Y., Hou, D., Wu, X., Tao, J., ... Miraz, M. H. (2018). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MIN 1 Madiun. *Computers and Industrial Engineering*, 2(January), 6.
- Dian dan Satrijo, K., Di, D., & Negeri, S. M. K. (2013). *The* 13. 276–286.
- Hasanah, M. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar*



*Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Nu Pakis Malang.*

- Santander, B. (2017). Penerapan Metode Reward dan Punishment Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 29 Cakranegara. *經濟志林*, 87(1,2), 149–200.
- Sari, A. P. (2019). pengaruh metode reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Tahfidz di SDIT Al-Qalam Bengkulu Selatan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Subakti, H., Prasetya, K. H., Widya, U., Mahakam, G., Balikpapan, U., & Belajar, M. (2020). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka*, 3(2), 106–117.
- Sujiantari, N. K. (2016). Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi pada SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016). *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, 7(2), 1–10.
- Suratmi, S., & Salamah. (2018). Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS melalui pemberian reward dan punishment. *Jurnal Sosialita*, 10(1), 159–168.
- Syahrul, A. R. (2017). Reward, Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa IPS Terpadu Kelas VIII MTsN Punggasan. *Economica*, 2(1), 1–9.
- Tafsil, M. (2019). *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Pada Artikel Penelitian*. 5.