

Pengaruh Reward Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Motivasi Belajar Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pelem

Andriani Dini Prastiwi¹, Rifani Dwi Utami², Ilma Syarifah³, Mahilda Dea Komalasari⁴

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

¹andrianidiniprastiwi@gmail.com, ²rifani.dwiutami12@gmail.com, ³ilmasyarifah55@gmail.com,

⁴mahilda_dea@yahoo.com

Kata-kata kunci:

Reward;
Motivasi;
Pembelajaran Tematik.

: ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *reward* dalam pembelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pelem. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen (quasi-eksperimen) dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas 3 SD Negeri Pelem. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. *Reward* yang diterapkan berupa pujian dan permen lolipop, yang diberikan berdasarkan partisipasi aktif dan keberanian siswa untuk berbicara selama pembelajaran. Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa yang signifikan, dari 6.20 (sebelum) menjadi 8.73 (sesudah), dengan rata-rata peningkatan sebesar 2.54 poin. Secara deskriptif, observasi juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan *reward*. Ini mengindikasikan bahwa pemberian *reward* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pelem dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini menyarankan penggunaan *reward* yang tepat dapat menjadi strategi efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi.

Keywords:

Reward;
Motivation;
Thematic Learning.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of rewards in thematic learning on the learning motivation of 3rd grade students of SD Negeri Pelem. The research method used is experimental (quasi-experimental) with One-Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 26 3rd grade students of Pelem State Elementary School. Learning motivation data was collected through observations and questionnaires given before and after the intervention. The rewards applied are compliments and lollipops, which are given based on the active participation and courage of students to speak during the lesson. The results of the questionnaire showed a significant increase in the average student learning motivation score, from 6.20 (before) to 8.73 (after), with an average increase of 2.54 points. Descriptively, observations also showed an increase in students' motivation to learn after the application of rewards. This indicates that the provision of rewards is effective in increasing the learning motivation of 3rd grade students of SD Negeri Pelem in thematic learning. This research suggests that the use of appropriate rewards can be an effective strategy to create a more interactive and motivating learning environment.

Pendahuluan

Dalam Permendikbud RI Nomor 67 Tahun 2013, pada muatan pembelajaran tercantum pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran tematik merujuk pada pembelajaran holistik yang mengaplikasikan tema untuk menghubungkan beberapa bidang studi agar dapat menyajikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada peserta didik. Lebih lanjut, pembelajaran tematik berfokus pada pemilihan tema yang khusus dan relevan dengan materi, untuk mengajarkan satu atau lebih konsep yang mengintegrasikan berbagai informasi. Metode ini menunjukkan penerapan konsep belajar melalui pengalaman langsung. Ini berarti, saat belajar, anak-anak juga dapat melaksanakan aktivitas lain.

Pembelajaran tematik juga dapat diartikan pendekatan dalam pembelajaran yang memadukan antara aspek intra mata pelajaran dan antar mata pelajaran sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi secara utuh dan lebih bermakna. Dikatakan bermakna itu karena siswa mampu memahami konsep tema yang dipelajari dengan pengalaman langsung, yang menghubungkan kedua aspek, baik intra maupun antar mata pelajaran. Contohnya tema "Peristiwa Alam" maka dapat ditinjau yang lebih luas lagi dari mata pelajaran lainnya di luar biologi, fisika, dan kimia. Dalam kondisi seperti ini berarti siswa jelas terlibat dalam proses pembelajaran, dapat lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan persoalan.

Kreatif dan keaktifan peserta didik tidak hanya dengan penerapan model pembelajarannya saja, akan tetapi juga dengan adanya motivasi dari guru. Dalam dunia pendidikan, dorongan motivasi memainkan peran yang sangat penting. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor krusial yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, mengatasi tantangan, dan mencapai potensi akademik terbaik mereka. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak negatif pada prestasi akademik, partisipasi di kelas, dan minat siswa terhadap pendidikan secara keseluruhan. Fenomena rendahnya motivasi belajar sayangnya menjadi tantangan yang kerap dihadapi di berbagai institusi pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar.

Motivasi menjadi bagian tak terpisahkan dari keberhasilan siswa dalam belajar, sebab hal itu memicu keinginan untuk berusaha atau menimba ilmu dengan antusiasme, inovasi, dan strategi yang matang. Seorang pelajar yang memiliki motivasi belajar tinggi akan terus berjuang untuk berkembang dan berambisi untuk meraih prestasi gemilang di mata teman-temannya. (Gultom et al., 2020) menyatakan sistem reward yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai prestasi yang jauh lebih tinggi, utamanya dalam hal afektif. Semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya, oleh karena itu, dalam proses pengajaran sangat diperlukan adanya motivasi (Yogi Fernando et al., 2024).

Reward adalah alat bantu pendidikan yang di gunakan guru untuk memberikan gaya pengajaran yang menyenangkan kepada siswa dan tentunya perjuangan serta usaha nya merasa di hargai. Sehingga siswa lebih semangat untuk belajar dan berusaha mempertahankan atau meningkatkan prestasi nya di kelas. (Amirudin et al., 2020) menyatakan bahwa reward dalam pendidikan tidak harus berupa materi, namun bisa berupa pujian, pengakuan, atau kesempatan istimewa yang mampu memberikan dampak psikologis positif bagi siswa. (Sari & Komalasari, 2025) menyatakan pencapaian belajar menjadi salah satu untuk mengukur keberhasilan siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah menjalani proses belajar. Pemberian reward guru kepada siswa dalam proses pembelajaran sebagai salah satu syarat pencapaian hasil belajar siswa (Lestari, 2019).

SD Negeri Pelem, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar yang berlokasi di lingkungan pedesaan, memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan potensi akademik generasi muda. Namun, observasi awal dan data dari beberapa indikator menunjukkan adanya gejala rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa SD Negeri Pelem. Gejala ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, rendahnya tingkat partisipasi aktif di kelas, dan kesulitan dalam menyelesaikan tugas baik tugas disekolah maupun tugas dirumah. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih objektif mengenai tingkat motivasi belajar siswa, telah dilakukan penyebaran kuesioner awal kepada siswa. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa hampir 50% siswa menyatakan kurang antusias atau bahkan tidak memiliki minat yang cukup tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Angka ini mengindikasikan bahwa sekitar separuh dari jumlah siswa kelas 3 SD Negeri Pelem kemungkinan besar tidak termotivasi secara optimal dalam aktivitas belajar-mengajar sehari-hari. Kondisi ini tentunya menjadi perhatian serius bagi pihak sekolah, guru, orang tua, dan semua pemangku kepentingan yang terlibat dalam pendidikan di SD Negeri Pelem.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa di SD Negeri Pelem serta merumuskan strategi yang efektif untuk meningkatkan kembali semangat belajar mereka. Dengan memahami akar permasalahan, diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan memotivasi, sehingga setiap siswa di SD Negeri Pelem dapat meraih prestasi belajar yang optimal.

Adapun penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Andriana et al., 2023) menyatakan bahwa pemberian reward yang relevan dan menarik telah terbukti sebagai salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap proses belajar di lingkungan pendidikan dasar, terutama di kelas I SDN Cinanggung. Bahkan (Fitri & Ain, 2022) menjelaskan bahwa *reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar semakin tinggi *reward*, maka motivasi belajar akan semakin meningkat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dapat dijadikan dasar acuan untuk mengembangkan penelitian mengenai pengaruh reward dalam pembelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa SD. Hasil dari observasi dengan melaksanakan praktik langsung pembelajaran tematik di kelas III SD Negeri Pelem menunjukan bahwa masih banyak siswa yang tidak antusias dalam mengikuti

pembelajaran bahkan beberapa siswa kesulitan dalam mengikuti pelajaran. Dengan adanya pemahaman yang baik tentang pengaruh reward diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung pengembangan akademis serta motivasi belajar yang positif bagi siswa. Maka dengan penelitian ini dapat mengetahui pengaruh pemberian reward kepada siswa kelas III SD Negeri Pelem dalam menambah motivasi belajar mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (quasi-eksperimen) melalui desain *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk menguji pengaruh *reward* (pujian dan permen lolipop) terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pelem yang berjumlah 26 orang. Data dikumpulkan pada 3 Juni 2025 di SD Negeri Pelem menggunakan observasi selama pembelajaran tematik dan kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi. Selama perlakuan, *reward* diberikan berdasarkan partisipasi aktif dan keberanian berbicara siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *reward* dalam pembelajaran tematik terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pelem. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa teknik reward, baik berupa pujian verbal maupun hadiah simbolik, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik integratif. Reward tidak hanya menjadi bentuk penguatan positif, tetapi juga berfungsi sebagai pemicu munculnya antusiasme belajar (Wani & Sutarini, 2022). Penelitian lain juga menyatakan bahwa reward memiliki dampak sosial, seperti meningkatkan kerja sama antarsiswa dan memperkuat dalam pembentukan karakter (Nurrohmatulloh & Mulyawati, 2022). Menurut (Mahilda Dea Komalasari & Apriani, 2022) pembentukan karakter merupakan hasil dari fungsi keseluruhan potensi individu (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks psikologis dan interaksi sosiokultural yang berlangsung sepanjang hayat. Dapat disimpulkan bahwa reward secara konsisten meningkatkan motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran tematik. Namun, keberhasilan strategi ini sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru, kesesuaian reward dengan karakter siswa, serta pemberian reward yang adil dan tidak diskriminatif. Berikut tabel hasil kuesioner motivasi belajar siswa:

Tabel 1. Perbandingan Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pemberian *Reward*

No.	Inisial Siswa	Skor Motivasi Sebelum <i>Reward</i>	Skor Motivasi Sesudah <i>Reward</i>	Peningkatan Skor
1.	AS	6	8	2
2.	AA	5	7	2

3.	AL	7	10	3
4.	AN	6	9	3
5.	AK	6	10	4
6.	AD	5	8	3
7.	AB	6	8	2
8.	AKN	7	10	3
9.	DR	6	8	2
10.	ER	6	8	2
11.	EA	5	7	2
12.	HA	7	9	2
13.	IN	7	10	3
14.	KN	5	7	2
15.	MF	7	10	3
16.	MI	5	8	3
17.	MR	5	7	2
18.	NR	7	10	3
19.	NA	8	10	2
20.	NF	7	9	2
21.	NAP	7	9	2
22.	RA	6	9	3
23.	RD	5	7	2
24.	TY	7	9	2
25.	UC	7	10	3
26.	ZK	6	10	4
Jumlah		161	227	66
Rata-rata		6.20	8.73	2.54

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 6.20 sebelum *reward* menjadi 8.73 setelah *reward*. Peningkatan rata-rata sebesar 2.54 poin ini mengindikasikan bahwa *reward* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hampir seluruh siswa (26 dari 26 siswa) menunjukkan peningkatan skor motivasi, meskipun besarnya peningkatan bervariasi antar individu. Temuan ini sejalan dengan teori *behaviorisme* yang menyatakan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi positif (penguatan) cenderung akan diulang. Dalam konteks ini, partisipasi dan keberanian berbicara yang diikuti oleh pujian dan permen lolipop akan memperkuat motivasi siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran.

Pemberian *reward* berupa pujian (penguatan sosial) sangat efektif pada siswa usia SD karena mereka cenderung mencari pengakuan dan persetujuan dari figur otoritas seperti guru. Pujian yang tulus dan spesifik dapat meningkatkan *self-esteem* siswa dan menumbuhkan motivasi intrinsik jangka panjang. Sementara itu, permen lolipop sebagai *reward* tangible, meskipun bersifat ekstrinsik, sangat efektif untuk anak-anak karena memberikan gratifikasi instan yang menyenangkan. Kombinasi *reward* intrinsik (pujian) dan ekstrinsik (permen lolipop) dalam penelitian ini terbukti saling melengkapi dan memberikan dampak yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri Pelem, ditemukan bahwa pemberian reward berupa pujian dan permen lolipop mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa yang menerima reward menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelompok. Hal ini menandakan bahwa *reward* dapat berfungsi sebagai bentuk penguatan positif yang merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu siswa yang awalnya pendiam, setelah dua kali mendapatkan *reward* berupa pujian dan permen, mulai aktif mengacungkan tangan dan mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas. Peristiwa ini menunjukkan bahwa *reward* dapat memunculkan rasa percaya diri dan mendorong partisipasi individual dalam kelas, khususnya bagi siswa yang sebelumnya kurang aktif terlibat dalam pembelajaran. Memotivasi memang bukan segalanya, tapi segala-galanya ditentukan oleh motivasi (Amiruddin et al., 2022).

Reward juga memengaruhi kerja sama antar siswa, khususnya dalam kegiatan diskusi kelompok. Dalam tugas membuat poster tematik, guru memberikan *reward* untuk kelompok yang bekerja paling kompak dan kreatif. Hasilnya, siswa tampak lebih bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing dan mendukung teman kelompoknya. Ini menunjukkan bahwa *reward* tidak hanya memotivasi secara individual tetapi juga mengembangkan nilai sosial seperti kolaborasi, kepedulian, dan saling menghargai. Diskusi antar kelompok pun berlangsung lebih aktif karena masing-masing kelompok ingin menunjukkan bahwa mereka pantas mendapatkan *reward*. Hal ini memunculkan suasana belajar yang kompetitif sehat dan sekaligus membangun keterampilan komunikasi antar siswa. Senada dengan hasil tersebut.

Meski mayoritas siswa menunjukkan peningkatan motivasi, terdapat juga sisi lain dari penggunaan *reward*, yaitu ketimpangan motivasi. Siswa yang tidak pernah mendapatkan *reward* selama pembelajaran tampak mulai kehilangan minat, dengan menunjukkan perilaku tidak fokus, tidak menyelesaikan tugas, dan memilih diam saat diskusi. Guru terlihat belum sepenuhnya menerapkan strategi *reward* yang diferensiatif atau disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Siswa yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik cenderung tidak terlibat aktif dalam kegiatan yang terlalu berfokus pada aktivitas verbal. Hal ini menunjukkan perlunya desain *reward* yang inklusif dan variatif, agar seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk merasa dihargai. Karakter positif dapat tumbuh melalui penguatan-penguatan sederhana seperti pujian, pengakuan atas usaha, atau penghargaan simbolik yang membuat mahasiswa merasa dihargai dan termotivasi (Komalasari, 2018).

Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan reward sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 1.1 antusias siswa sebelum mendapat *reward*.



Gambar 1.2 antusias siswa sesudah mendapat *reward*.



Gambar 1.3 pemberian *reward* lolipop.



Gambar 1.4 pemberian *reward* lolipop.

Meskipun *reward* bersifat eksternal, hasil observasi menunjukkan bahwa dengan pemberian *reward* yang konsisten dan variatif akan mulai mengarah pada pembentukan motivasi pada siswa. Pemberian *reward* tidak harus dalam bentuk hadiah tetapi bisa berupa berbagai bentuk apresiasi dan pengakuan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, seperti pujian, pengakuan, atau pemberian kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. *Reward* yang diberikan tidak harus berbentuk materi, tetapi juga dapat bersifat abstrak. Contohnya bisa berupa sanjungan, pengakuan, atau dorongan semangat. Pujian seorang guru terhadap siswanya dapat membuat dia antusias untuk belajar. Pemberian penghargaan sederhana dalam kegiatan sekolah sehat mampu memicu antusiasme dan keterlibatan siswa dalam program belajar yang menyenangkan (Firdawela, 2021). Setelah menerima *reward*, beberapa siswa tetap menunjukkan antusiasme belajar meski pada saat itu ada kalanya tidak diberi hadiah. Mereka tampak menikmati proses belajar dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Guru secara tidak langsung telah membangun kebiasaan belajar positif, di mana siswa mengaitkan

keberhasilan dengan usaha mereka sendiri. *Reward*, dalam hal ini, tidak hanya menjadi tujuan akhir, tetapi sebagai alat transisi menuju kesadaran belajar yang mandiri.

Simpulan

Hasil penelitian ini secara konsisten mendukung hipotesis bahwa *reward* dalam bentuk pujian dan permen lolipop, yang diberikan berdasarkan partisipasi dan keberanian berbicara, memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pelem dalam pembelajaran tematik. Hal ini terbukti dari data kuesioner yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 6.20 (sebelum *reward*) menjadi 8.73 (sesudah *reward*), dengan rata-rata peningkatan sebesar 2.54 poin. Penerapan *reward* yang tepat dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Meskipun demikian, penerapan *reward* harus dilakukan secara seimbang dan adil agar tidak menimbulkan perasaan tidak dihargai pada siswa yang kurang menonjol. Dengan strategi *reward* yang bijak, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara berkelanjutan, mendorong mereka untuk lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Amirudin, A., Nurlaeli, A., & Muzaki, I. A. (2020). PENGARUH METODE REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus Di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.17509/t.v7i2.26102>
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah. (2023). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 1 sdn cinanggung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2456–2472.
- Firdawela, I. dkk. (2021). Jurnal Pgsd Indonesia. *Jurnal PGSD Indonesia*, 14(2), 99–112. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1546/pd>
- Fitri, Y. R., & Ain, S. Q. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 291–308. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1337>
- Gultom, E., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 097350 PARBUTARAN Pendidikan adalah proses yang dialami oleh setiap individu yang berlangsung sepanjang hayat . Dengan pendidikan , individu akan mam. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 4(September), 33–41.
- Komalasari, M. D. (2018). *MEMBANGUN “KARAKTERKU” Internalisasi Nilai Karakter*. <https://core.ac.uk/download/pdf/344744528.pdf>
- Lestari, A. (2019). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Iqra' 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Manajemen*

Pendidikan Islam, 4(1), 12–19.
<https://ejournal.uinfabengkulu.ac.id/index.php/annizom/article/view/1882>

Mahilda Dea Komalasari, & Apriani, A.-N. (2022). Model Flipped Classroom Berbasis Living Evalues Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 179 – 189.

Nurrohmatulloh, A. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8441–8449. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3838>

Sari, M. A., & Komalasari, M. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking stick Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 15–22.

Wani, K. E., & Sutarini. (2022). Analisis Dampak Pemberian Reward and Punishment Pada Proses Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 064955 Medan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 233–247. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1446>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>