

**Penerapan *Reward* dan *Punishment*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa**

***Implementation of Reward and Punishment
To Improve Students' Mathematics Learning Outcomes***

Sulis Setiawati¹, Zainuddin Untu^{2*}, Auliaul Fitrah Samsuddin³
shulisgs@gmail.com

Universitas Mulawarman, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan *reward* dan *punishment*. Jenis penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK) dengan siswa-siswi kelas VIII E di SMP Negeri 2 Tenggarong Seberang menjadi subjek penelitian. Penelitian dilakukan selama 2 siklus. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes akhir siklus serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik naratif yaitu penyajian data dalam bentuk tabel, peningkatan rata-rata serta persentase peningkatan rata-rata hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *reward* serta *punishment* dapat menaikkan hasil belajar matematika siswa. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa di siklus I yaitu 68,9 dengan kriteria kurang serta prosentase ketuntasannya sebanyak 24%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar matematika siswa yaitu 82,6 dengan kriteria baik dan persentase ketuntasannya sebanyak 88%. Hasil observasi terhadap kegiatan guru pada siklus I dan siklus II tergolong amat baik. hasil observasi terhadap kegiatan siswa pada siklus I tergolong kurang serta di siklus II aktivitas siswa tergolong amat baik. Kesimpulan dari penelitian ini ialah penerapan *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa

Kata kunci: *reward*, *punishment*, dan hasil belajar matematika

Abstract

This study aims to determine the increase in mathematics learning outcomes through the application of reward and punishment. Type of research is classroom action research with students in VIII E class at SMP Negeri 2 Tenggarong Seberang as research subjects. The research was conducted for 2 cycles. Data collection techniques include observation, assignments, end-of-cycle tests, and documentation. The data analysis technique uses narrative statistics, namely the presentation of data in tabular form, the average increase, and the percentage increase in the average learning outcomes. the results of the study show that the application of reward and punishment can increase students' mathematics learning outcomes. The average score of students' mathematics learning outcomes in cycle I was 68.9 with fewer criteria and a completeness percentage of 24%. In cycle II the average student mathematics learning achievement was 82.6 with good criteria and the percentage of completeness was 88%. the results of observations of teacher activities in cycle I and cycle II were classified as very good. the results of observations on student activities in cycle I were classified as lacking and in cycle II student activity was classified as very good. The conclusion of this study is that the application of reward and punishment can improve the student's mathematics learning outcomes.

Keywords: *reward*, *punishment*, and mathematics learning outcomes

PENDAHULUAN

Salah satu pelajaran yang wajib ada disetiap jenjang sekolah yaitu pelajaran matematika. Dengan mempelajari matematika, maka kita akan belajar bernalar secara kritis, aktif dan kreatif. Guru memiliki peranan penting dalam berlangsungnya suatu pembelajaran, karena peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat terlepas dari peranan seorang guru. Menurut Gagne dalam Trianto (2011) belajar dapat diartikan sebagai salah satu bentuk perubahan perilaku sebagai akibat dari suatu dari pengalaman guna memperoleh perubahan secara maksimal. Belajar adalah proses menciptakan pengetahuan baru (Al-Tabany, 2015). Belajar juga adalah runtutan perubahan perilaku akibat hasil dari pengalaman dan hubungan dengan lingkungan (Muhammad Syah, 2012). Sedangkan hasil belajar ialah dampak dari proses belajar yang telah terjadi dalam waktu tertentu (Gunawan, Lilik Kustiani, 2018). Hasil belajar ialah evaluasi akhir yang berasal dari proses yang dilakukan berulang-ulang (Sulastri et al., 2014). Menurut Ardila & Hartanto (2017), terdapat lima faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika siswa diantaranya yaitu: (1) Persepsi negative siswa terhadap matematika, (2) Kurangnya minat siswa, (3) Konsentrasi siswa sangat kurang, (4) Pemahaman konsep siswa yang kurang matang, (5) Rendahnya kedisiplinan.

Guru harus memiliki metode pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penerapan *reward* dan *punishment*. Menurut Setiawan (2017), *Reward* merupakan anugerah penghargaan atau hadiah kepada siswa yang mempunyai prestasi atau keunggulan tidak dimiliki oleh siswa yang lainnya. *Reward* adalah bentuk penghargaan yang menyenangkan perasaan sebagai hasil dari proses pendidikan (Moh. Zaiful Rosyid, 2018). Sedangkan *punishment* adalah pemberian hukuman/sanksi sebagai akibat atas pelanggaran yang diperbuat (Firdaus, 2020). Pemberian *punishment* /hukuman bertujuan untuk memberikan efek jera guna mencegah terjadinya perilaku buruk (Halim Purnomo, 2012). Ada beberapa prinsip-prinsip dalam pemberian *punishment*, diantaranya yaitu memberi kepercayaan terlebih dahulu kemudian memberikan hukuman, hukuman distandarkan pada perilaku bukan dari siapa yang melakukan, serta hukuman harus bersifat mendidik artinya tidak boleh ada kekerasan dalam pemberian hukuman (Aidillah, 2018). Menurut Merangin et al., (2018), tahapan metode *Reward And Punishment* meliputi, guru memberikan tema yang akan dipelajari, guru membagikan kelompok diskusi, siswa berdiskusi, hasil diskusi dipresentasikan oleh siswa, guru menyampaikan kesimpulan tentang bahasan diskusi, guru memilih siswa secara random untuk menjawab kuis, terdapat *reward* berupa pujian dan applouse yang diberikan oleh guru kepada siswa, serta siswa

mendapat hadiah berupa peralatan sekolah bagi siswa yang berhasil menjawab pertanyaan/kuis dengan benar, siswa mendapat *punishment* jika kurang tepat dalam menjawab pertanyaan/kuis. Siswa mendapat *punishment* yaitu menyanyi di depan kelas serta menyimpulkan topik pembelajaran pada saat itu.

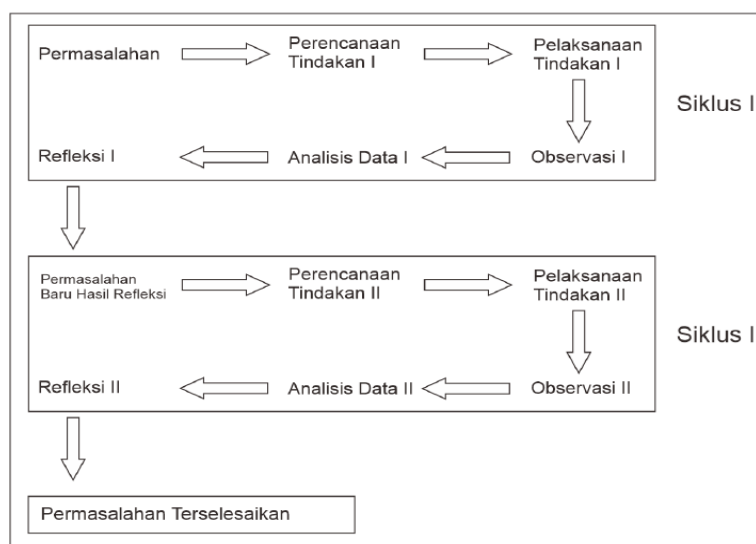
Reward (hadiah) dan *punishment* (hukuman/sanksi) adalah dua kata dengan arti yang berlawanan. Pemberian *reward* dan *punishment* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Sulkipli (2018) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward And Punishment* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Sinjai”. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan pendekatan metode *Reward and Punishment* terjadi peningkatan. Nilai hasil belajar siswa setelah diberi *Reward and Punishment* pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 sinjai dengan nilai rata-rata siswa adalah 89,31 sedangkan untuk ketuntasan belajar diperoleh sebesar 97,14 % dan ini berarti sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu lebih besar dari ketuntasan klasikal 80 %. Penelitian dari Nurhidaya Haris, Siti Maryam dan Nurul Mukhlisa (2021) dengan judul “Penerapan Metode *Reward And Punishment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru” yang terfokus pada proses dan hasil belajar serta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pendekatan metode *Reward and Punishment*. Penelitian Nurhidaya, dkk terfokus pada proses dan hasil belajar saja. Sedangkan pada penelitian kali ini, akan terfokus pada proses, hasil dan bentuk-bentuk dari penerapan *Reward* dan *Punishment*.

Pada dasarnya, setiap sekolah telah memberikan *reward* dan *punishment*. Contoh pemberian *Reward* yang paling familiar di sekolah ialah ranking kelas. Dengan adanya *Reward* tersebut, harapannya dapat memotivasi siswa sehingga hasil belajar pun akan meningkat. Namun Kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap sepele *reward* dan *punishment* ini dan masih banyak siswa yang mendapat hasil belajar yang rendah. Hal tersebut diduga karena kurangnya penerapan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran. Siswa juga beranggapan bahwa adanya *reward* dan *punishment* tidak terlalu berpengaruh dalam pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan hasil belajar siswa kelas VIII E di SMP Negeri 2 Tengarong Seberang yang rata-rata nilainya sebesar 46,3. Selain itu, banyak siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran, serta banyak siswa yang masih malu dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan *Reward* dan *Punishment* ,dimana nantinya siswa akan diberi *reward* dan *punishment* sesuai dengan apa yang dikerjakan. *Reward* dan

punishment yang diberikan haruslah yang bersifat menarik, unik, kreatif serta mendidik, dalam arti tidak mengandung unsur kekerasan dan matrealistik.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Tengarong Seberang sebanyak 25 siswa. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dimana tiap siklus terdiri dari 3 pertemuan dengan 2 pertemuan untuk pembelajaran dan 1 pertemuan untuk tes akhir siklus. Adapun alur dalam penelitian ini yaitu analisis permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi (Jamal Ma'mur Asmani, 2011). Adapun alur dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Asmani, 2011)

Instrumen yang digunakan yaitu tes akhir siklus yang tersusun atas 5 soal essay. Teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi yang digunakan untuk mendapat data mengenai aktivitas guru dan juga aktivitas siswa, tugas dan tes akhir siklus digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar siswa, serta dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang terdiri atas penyajian data dalam bentuk tabel, peningkatan rata-rata hasil belajar untuk menghitung rata-rata nilai hasil belajar dan persentase peningkatan rata-rata hasil belajar untuk menentukan kriteria hasil belajar dan kriteria hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan secara umum peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata

hingga nilai akhir siklus. Peningkatan terjadi jika terdapat kenaikan nilai dari siklus 1 ke siklus berikutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyanto (2012), yaitu jika kondisi setelah tindakan menjadi lebih baik, maka tindakan tersebut dikatakan berhasil, namun jika tidak ada bedanya atau tidak ada kenaikan nilai, maka tindakan tersebut dikatakan gagal. Kondisi lebih baik yang dimaksudkan ialah apabila terjadinya peningkatan hasil setelah diterapkannya *Reward* dan *Punishment*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Haris, Maryam, Mukhlisa (2021) mendukung hasil penelitian dengan penerapan *Reward* dan *Punishment* ini. Dalam penelitiannya, menyebutkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pendekatan metode *Reward and Punishment*. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari setiap siklus. Pada siklus I hasil belajar siswa dikualifikasikan cukup (C) dan pada siklus II hasil belajar siswa dikualifikasikan baik (B).

Menurut Rifki (2009:78) faktor mendominasi atau yang berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah rasa percaya diri berupa sikap cinta diri, pemahaman diri, tujuan yang positif, pemikiran yang positif, komunikasi yang baik, ketegasan tidak ragu-ragu dan pengendalian diri. Pembelajaran yang berlangsung selama penelitian berhasil meningkatkan rasa percaya diri dan keaktifan siswa yang merupakan faktor berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus I, permasalahan berawal dari rendahnya hasil belajar siswa yang dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian matematika siswa yaitu sebesar 46,3 yang masih jauh dibawah nilai KKM. Selain itu, kurangnya penerapan *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap keaktifan dan rasa percaya diri siswa dalam belajar matematika. Setelah melaksanakan pembelajaran siklus I, peneliti melakukan refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap situasi pembelajaran pada siklus I, ditemukan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran diantaranya yaitu (1) Prosentase keaktifan siswa antar kelompok dan antar individu masih berkategori rendah dengan prosentase keaktifan siswa antar kelompok sebesar 41,5% dan prosentase keaktifan siswa antar individu sebesar 35%. Suasana tidak kondusif serta banyak siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi; (2) Pada sesi presentasi di depan kelas, banyak siswa masih malu atau kurang percaya diri dan saling tunjuk antar anggota kelompok serta banyak siswa yang tidak memperhatikan teman yang sedang melakukan presentasi; (3) Aktifitas siswa pada siklus I masih tergolong kurang dan keaktifan siswa masih tergolong rendah; (4) Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa baru mencapai 24% dengan rata-rata sebesar 68,9.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, diperoleh hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran. Berdasarkan hambatan tersebut, maka peneliti melanjutkan penelitian ke tahap siklus II dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan diantaranya yaitu (1) Guru harus lebih memperhatikan dan membimbing siswa pada saat diskusi sehingga semua siswa mau bekerja sama mengerjakan LKPD dan mendapatkan hasil yang maksimal; (2) Guru harus dapat memotivasi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa, agar siswa lebih aktif dan tidak takut untuk bertanya atau berpendapat; (3) Guru harus mengecek dan memastikan bahwa siswa mencatat materi dengan lengkap; (4) Guru harus memberikan reward dan punishment yang berbeda dari siklus I seperti memberikan kalimat-kalimat motivasi dan reward tambahan.

Pada proses pembelajaran siklus II, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perbaikan yang ditentukan sebelumnya sesuai masalah yang ditemukan pada siklus I sehingga kesalahan tersebut tidak terulang kembali pada siklus II. Aktifitas siswa tergolong amat baik. Keaktifan siswa antar kelompok dan antar individu tergolong tinggi dengan prosentase sebesar 78,5% untuk keaktifan siswa antar kelompok dan 75% untuk keaktifan siswa antar individu. Siswa aktif berdiskusi, suasana kondusif, siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan predikat kelompok terbaik, serta pada siklus II tidak ada kelompok terburuk karena rata-rata hasil LKPD sudah sangat baik.

Secara keseluruhan hasil dari siklus I hingga siklus II baik dari aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil observasi aktivitas guru dan siswa

Pelaksanaan	Hasil Pengamatan/Observasi	
	Aktifitas Guru	Aktifitas Siswa
Siklus I	Amat Baik	Kurang
Siklus II	Amat Baik	Amat Baik

Pada siklus I, aktifitas guru tergolong amat baik dan aktifitas siswa tergolong kurang. Sedangkan pada siklus II, aktifitas guru dan siswa tergolong amat baik. Prosentase peningkatan dan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan *Reward* dan *punishment* dimulai dari nilai awal hingga siklus kedua, yang terdiri dari skor rata-rata nilai tugas dan skor rata-rata tes akhir setiap siklus, sehingga diperoleh nilai rata-rata hasil belajar secara keseluruhan yang dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil belajar siswa

Nilai	NTS	NTAS	NHBS	Persentase Ketuntasan
Dasar	-	-	48,1	-
Siklus I	73,8	64	68,9	24%
Siklus II	90	75,2	82,6	88%

Pada siklus I, rata-rata Nilai Tugas Siswa (NTS) yaitu sebesar 73,8, rata-rata Nilai Tes Akhir Siklus (NTAS) yaitu sebesar 64 serta rata-rata

Nilai Hasil Belajar Siswa (NHBS) pada siklus I yaitu sebesar 68,9 dengan persentase ketuntasan di atas KKM (≥ 75) yaitu sebesar 24%. Poin peningkatan dari nilai dasar (ND) ke nilai tes akhir siklus I rata-ratanya sebesar 26,4 dengan predikat sangat baik. Poin rata-rata peningkatan siswa secara keseluruhan diperoleh dari poin peningkatan masing-masing siswa dengan rincian kriteria sangat baik 15 siswa, kriteria baik 10 siswa, kriteria cukup dan kriteria kurang 0 siswa.

Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa (NHBS) pada siklus II adalah 82,6 dengan prosentase ketuntasan maksimal (KKM) yaitu sebesar 88%. Rata-rata Nilai Tugas Siswa (NTS) pada siklus II adalah 90. Rata-rata Nilai Ujian Akhir Siklus (NTAS) pada siklus II adalah 75,2. Rata-rata nilai tugas dan nilai ujian akhir siklus tersebut digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar siswa, meliputi 7 siswa berkriteria sangat baik, 5 berkriteria baik, 10 berkriteria cukup, dan 3 berkriteria kurang. Poin peningkatan setiap siswa digunakan untuk menghitung poin rata-rata peningkatan siswa secara keseluruhan, dengan 11 siswa dalam kategori sangat baik, 14 siswa dalam kategori baik, dan 0 siswa dalam kategori di bawah rata-rata.

Poin peningkatan nilai rata-rata siklus II sebesar 25,6. Dari siklus I ke siklus II, hasil belajar matematika siswa meningkat sebesar 19,9%. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alur pembelajaran selama prosedur pembelajaran siklus II. Agar kesalahan tersebut tidak terulang kembali pada siklus berikutnya, guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perubahan yang telah diputuskan sebelumnya berdasarkan permasalahan yang terdeteksi pada siklus I. Kegiatan guru dan siswa pada siklus II sejalan dengan temuan dari penelitian pada siklus II, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan karena 88% siswa kelas VIII E telah memenuhi syarat ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Prosentase hasil belajar siswa meningkat dari 24% menjadi 88% sebagai hasil dari penelitian di atas. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Haris et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknik *Reward and punishment* meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitiannya, penerapan pendekatan teknik Reward and Punishment menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah setiap siklus menunjukkan hal ini. Hasil belajar pada siklus I berada pada kategori cukup (C), sedangkan hasil belajar siklus II berada pada kategori baik (B).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan *reward* dan *punishment* di kelas VIII SMP Negeri 2 Tenggara Seberang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat menjadi 68,9

dengan kriteria lebih sedikit dan tingkat ketuntasan 24%, sedangkan pada siklus II rata-rata prestasi belajar matematika siswa meningkat menjadi 82,6 dengan kriteria baik dan tingkat ketuntasan 88%. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan *reward and punishment* sebesar 48,1. Dari siklus I ke siklus II hasil belajar matematika siswa meningkat sebesar 19,9%. Nilai dasar hingga nilai tes akhir siklus I poinnya meningkat sebesar 26,4 dengan kriteria sangat baik, dan nilai tes akhir siklus I hingga siklus II meningkat poin sebesar 25,6 dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II dinilai amat baik.

Mengingat temuan penelitian yang dijelaskan di atas, peneliti menyarankan para pendidik untuk menggunakan *reward*/penghargaan dan *punishment*/hukuman di kelas untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam matematika. Guru juga harus bisa melakukan pengamatan terlebih dahulu mengenai *reward* dan *punishment* yang akan digunakan karena tidak menutup kemungkinan menggunakan *reward* dan *punishment* antarkelas responnya berbeda dan mendapatkan hasil yang berbeda pula. Oleh karena itu, guru harus mengetahui penghargaan dan sanksi yang sesuai untuk kelas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidillah, Rizka. 2018. “*Pengaruh Reward and Punishment Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MTS Pandanaran (Putri), Ngaglik, Sleman, Yogyakarta*”. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Al-Tabany, dkk. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Aqib, M. Maftuh. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardila, Ayu, dan Suryo Hartanto. 2017. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik.” *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6(2): 175–86.
- Arikunto, S. dan Supardi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ariyanto, Puji, dan Jayanti P. 2022. “Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Menentukan Gradien Garis Lurus Berbantuan PhET Simulation.” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 13(1): 75–84.
- Asmani, J.M. 2011. *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Laksana.
- Bahri, Djamarah Syaiful. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erman, Suherman, Dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadli, Muhammad Sulaiman. 2017. “Pengaruh Hukuman (Punishment)

- Terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Jombang.”
- Fanirin, Yunus dan Moch. Hasyim. 2021. “Penerapan Metode Reward Dan Punishment Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Iv Madrasah Diniyah Takmiliah Awalayah Haurkolot Indramayu.” *Pendidikan* 2(1): 138–51.
- Firdaus. 2020. “Esensi Reward Dan Punishment Dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5(1): 19–29.
- Fu’ad, Sofi Nuril, dkk. 2019. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Reward and Punishment Di MTs.” *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 1(2): 160–78.
- Gazali, Rahmita. 2016. “Pembelajaran Matematika Yang Bermakna.” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(3): 181–90.
- Gunawan, dkk. 2018. “Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 12(1): 14–22.
- Purnomo, Halim dan Husnul Khotimah Abdi. 2012. *Model Reward Dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam*.
- Haris, dkk. 2021. “Penerapan Metode Reward And Punishment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima Di Kabupaten Barru.” 1(2): 132–43.
- Helma dan Edizon. 2017. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 1(1): 86.
- Ikhsan, Arifin Nur. 2019. “Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishmen Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Relasi Dan Fungsi.” 02: 69–73.
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Maman, Achdiyat dan Rido Utomo. 2018. “Kemampuan Numerik Dan Prestasi Belajar Matematika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7(3).
- Marlina, Leni, dan Solehun. 2021. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong.” *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2(1): 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rosyid, Moh. Zaiful. 2018. *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Muhsetyo. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifki, M. 2009. “Pengaruh Rasa Percaya diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMA Islam Almaarif Singosari”. *Skripsi*. Malang: Pendidikan Ilmu

- Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.
- Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rustam, Wanti, dan Amalia R.P.. 2020. "Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sdn 28 Kota Selatan Kota Gorontalo." *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): 55–77.
- Setiawan, Suparmi. 2019. "Reward Dan Punishment Sebagai Pemicu Kinerja Karyawan Pada Pt. Dunia Setia Sandang Asli Iv Ungaran." *Jurnal Ilmiah Untag Semarang* 8(1): 51–61.
- Setiawan, Wahyudi. 2017. "Reward and Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 4(2): 184–201.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugihartono, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukidin, dkk. 2007. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendikia.
- Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah. 2014. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di." *Jurnal Kreatif Online* 3(1): 90–103. <https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>.
- Sulkipli. 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward And Punishment Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Sinjai." In *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Suseno, dkk. 2017. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan*. 2(1):1298-1307
- Suyanto. 2012. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Dikti Depdikbud.
- Syah, Muhammad. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.