

PENGARUH REWARD TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV DI SDN 1 KARANGAN

Itsnaini Fadlilah¹, Alik Musfidal Laili²

fadlilahitsna@gmail.com¹, alikhustafidallaili27@gmail.com²

PGSD, STKIP PGRI Tulungagung¹²

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini pada kelas IV. Pemilihan sampel menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji MANOVA. Hasil *output* uji MANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai’s Trace*, *Wilks’ Lambda*, *Hotelling’s Trace*, dan *Roy’s Largest Root* yaitu 0,00. Hasil uji MANOVA lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusannya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah “Pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SDN 1 Karanganyar”.

Kata Kunci: Matematika, Motivasi, *Reward*

THE APPLICATION OF REWARD AS AN EFFORT TO INCREASE MOTIVATION AND COGNITIVE TEST RESULT FOR STUDENTS 4TH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL 1 KARANGAN

Abstract: This study aimed to find out whether there is influence of reward toward motivation and mathematic cognitive test result of the 4th grade student in 1st Karanganyar elementary school. The method of this study was quantitative. The types of study was quasi eksperimental with design of study was nonequivalent control group design. Population of this study was 4th grade student. Sample was selected using saturated sampling. Data collection technique used questionnaire and test. The data analysis technique used MANOVA test. MANOVA test output show that signivcance of *Pillai’s Trace*, *Wilks’ Lambda*, *Hotelling’s Trace*, dan *Roy’s Largest Root* was 0,00. The conclusion was there is influence of reward as an effort to increase motivation and cognitive test result for student 4th grade of Elementary School 1 Karanganyar.

Keyword: Mathematic, Motivation, Reward

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menjadikan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran. K13 menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, motivasi belajar yang tinggi dari siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran, maka motivasi belajar dalam diri siswa perlu untuk diperkuat terus-menerus. Sardiman (2011) menyatakan bahwa siswa yang memiliki intelegensia tinggi bisa gagal karena kekurangan motivasi.

Motivasi belajar yang tinggi akan memengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang aktif dan termotivasi belajar akan mudah dalam menerima materi sehingga hasil belajar kognitifnya juga akan meningkat. Namun, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan saat PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) serta observasi awal di SD Negeri 1 Karanganyar, penerapan K13 masih berpusat pada guru. Sebagian besar kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran adalah mendengarkan penjelasan guru. Siswa cenderung kurang memiliki motivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Banyak siswa yang masih bermain sendiri saat pembelajaran. Mereka merasa bahwa pembelajaran matematika sulit dan membosankan. Mereka kurang memiliki motivasi dalam belajar matematika. Hal tersebut berimbas pada hasil belajar siswa, karena salah satu fungsi motivasi yaitu mendorong siswa untuk belajar (Suprijono, 2017). Berdasarkan wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa beberapa hasil belajar siswa kurang sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Tingkat motivasi dan hasil belajar dipengaruhi dari dalam diri siswa maupun dari luar. Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar (Susanto, 2016). Guru memiliki kedudukan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Guru menjadi orang yang paling menentukan rancangan serta pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus memiliki cara untuk memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi dalam diri siswa juga harus ditingkatkan agar berimbas pada hasil belajar yang akan meningkat pula. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi dalam diri siswa adalah memberikan *reward* kepada siswa.

Guru dapat memberikan *reward* kepada siswa agar siswa dapat termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. *Reward* tidak harus berbentuk barang. Guru dapat

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

memberikan *reward* berupa jempol, bintang sebagai tanda penghargaan, dan lainnya. Guru harus memilih *reward* yang sesuai dengan karakteristik siswa. *Reward* yang tidak sesuai justru dapat membuat siswa menjadi lebih pasif bahkan tidak memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru. Pemilihan *reward* yang tepat akan membuat fungsi *reward* yaitu memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dapat terwujud.

Tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui adakah pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SDN 1 Karang”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini pada kelas IV dengan jumlah 48 siswa. Sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena jumlah siswa tidak terlalu banyak dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV-A yang berjumlah 23 siswa dan IV-B yang berjumlah 25 siswa.

Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai tingkat motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana setiap item pernyataan telah disediakan 2 (dua) buah alternatif jawaban, yaitu ya dan tidak. Bobot setiap alternative jawaban serta kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel 1. Bobot Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Bobot Pernyataan Positif	Bobot Pernyataan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator	Nomor Item		Total
	(+)	(-)	
Keinginan dan hasrat belajar.	14, 21	1, 7, 22	5
Kebutuhan dan dorongan belajar.	3, 4	5, 9, 12	5
Harapan dan cita-cita masa depan.	6, 10, 19	-	3
Penghargaan dalam belajar.	8, 13, 24, 25	27	5
Kegiatan yang menarik dalam belajar.	15	2, 16, 17	4
Lingkungan belajar yang kondusif.	20, 26	11, 18, 23	5

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

Tes digunakan untuk menganalisis hasil belajar kognitif siswa. Siswa diberikan soal tes dalam bentuk soal uraian sebelum dan sesudah perlakuan. Jumlah skor jawaban yang benar dari keseluruhan item soal kemudian dihitung. Jawaban benar nilai 20, jawaban sebagian benar nilai 6-19, jawaban salah nilai 5, dan tidak menjawab nilai 0. Kisi-kisi tes sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Tes

Indikator	No. Soal	Jenjang Kognitif	Bentuk Soal
Menuliskan pengertian pecahan desimal	1, 5	C1	Uraian
Menuliskan nilai setiap angka pecahan desimal	3, 6	C1	Uraian
Mengubah pecahan biasa ke bentuk desimal	8, 4	C2	Uraian
Mengubah desimal ke bentuk pecahan biasa	7, 2	C2	Uraian

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL

Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh validator ahli. Setelah dinyatakan valid, peneliti melakukan uji instrumen. Uji instrumen yang dilakukan adalah uji validitas dan reliabilitas. Instrumen tes diujicobakan ke siswa kelas V berjumlah 25 siswa. Uji instrumen menggunakan *SPSS 23.0 for windows*. Hasil dari uji validitas tes disimpulkan bahwa 8 soal tes yang diuji coba seluruhnya valid.

Tabel 4. Hasil Keputusan Uji Validitas Soal Uji Coba Tes

Nomor Soal	<i>pearson correlation</i> (r _{hitung})	r _{tabel} N=25 taraf signifikansi 0,05	Keterangan
1	0.400	0,396	Valid
2	0.809	0,396	Valid
3	0.815	0,396	Valid
4	0.879	0,396	Valid
5	0.423	0,396	Valid
6	0.799	0,396	Valid
7	0.680	0,396	Valid
8	0.757	0,396	Valid

Tabel 5. Data Output Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.846	8

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

Tabel hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,846. Nilai tersebut lebih tinggi dari nilai r_{tabel} 25 sampel dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu 0,396, sehingga dinyatakan bahwa soal tes memiliki reliabilitas tinggi atau kuat.

Uji Normalitas

Setelah memperoleh data dari angket dan tes, penguji melakukan uji prasyarat dilanjutkan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS. Uji normalitas diujikan pada data angket dan tes sebelum serta setelah perlakuan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil signifikansi *shapiro wilk* angket dan tes lebih dari 0,05 yang berarti data hasil angket dan tes berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pre-test*, *post-test*, angket sebelum perlakuan, dan angket setelah perlakuan. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa taraf signifikansi *based on mean* > 0,05 yang berarti data hasil instrumen homogen.

Uji MANOVA

Tabel 6. Data Output Uji Multivariate Test

Multivariate Tests ^a						
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	,984	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
	Wilks' Lambda	,016	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
	Hotelling's Trace	63,128	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
	Roy's Largest Root	63,128	678,628 ^b	4,000	43,000	,000
Kelompok	Pillai's Trace	,671	21,937 ^b	4,000	43,000	,000
	Wilks' Lambda	,329	21,937 ^b	4,000	43,000	,000
	Hotelling's Trace	2,041	21,937 ^b	4,000	43,000	,000
	Roy's Largest Root	2,041	21,937 ^b	4,000	43,000	,000

Uji MANOVA digunakan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Hasil *output multivariate test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusannya H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya bahwa pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karang.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang telah diperoleh dengan menggunakan *SPSS (Statistic Package for Social Science) 23.0 for windows* menunjukkan nilai signifikansi uji MANOVA yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan variabel *reward* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Mabruri (2016) yang menyimpulkan terdapat pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman Wonosari dengan hasil dalam kategori tinggi.

Reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *reward* dapat membuat siswa tertarik dan fokus pada pelajaran. Pemberian *reward* berupa bintang membuat siswa tertarik sehingga mereka aktif untuk menjawab pertanyaan agar dapat memperoleh bintang. Ketika siswa melihat *reward* berupa bintang yang ditunjukkan guru, mereka menunjukkan rasa tertarik. Siswa antusias dengan adanya bintang tersebut. Siswa terlihat fokus dalam pembelajaran ketika mereka mengetahui bahwa bintang tersebut akan diberikan kepada siswa yang mampu menjawab soal yang diberikan.

Siswa merasa bahwa bintang tersebut sangat menarik dan mereka ingin memilikinya. Pertanyaan pertama masih dijawab oleh beberapa siswa saja. Melihat teman mereka mendapat bintang, membuat siswa yang tidak mengangkat tangan untuk menjawab berusaha untuk mendapatkan bintang. Siswa yang sebelumnya tidak tertarik menjawab soal termotivasi untuk menjawab soal. Peningkatan motivasi siswa terbukti ketika banyak dari mereka mengangkat tangan sambil meneriakkan nama mereka agar mereka dipilih untuk maju dan menunjukkan jawabannya. Siswa yang ditunjuk maju untuk menunjukkan jawabannya. Siswa yang mendapatkan *reward* adalah siswa yang memenuhi kriteria. Penelitian dari Wulandari & Hidayat (2016) juga menerapkan hal yang sama. Mereka memberikan *Reward* ketika siswa telah memenuhi kriteria yaitu aktif dan patuh selama pembelajaran. Kriteria pemberian *reward* penelitian ini adalah lima siswa yang mampu menjawab benar dengan cepat.

Siswa merasa bangga ketika *reward* berupa bintang tertempel di samping jawaban mereka. Siswa tersenyum riang ketika menerima bintang dan menempelkannya di buku tulis masing-masing. Siswa merasa termotivasi untuk mampu menjawab soal dengan benar dan cepat. *Reward* membuat motivasi belajar matematika siswa

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

meningkat. Penelitian Sujiantari (2016) juga menunjukkan bahwa *reward* dan *punishment* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar. Ketertarikan dan rasa senang ketika mendapatkan *reward* membuat motivasi siswa untuk belajar dan menjawab soal dengan benar menjadi meningkat.

Soal matematika sering kali membuat siswa terbebani, malas, dan tegang. Perasaan tersebut membuat mereka tidak mampu menjawab soal dengan baik bahkan tidak berkeinginan untuk menjawab. *Reward* dapat membuat siswa tidak merasa terbebani dan malas dalam menjawab soal. Siswa merasa sedang melakukan permainan mendapat bintang. Siswa yang selama ini merasa pembelajaran matematika yang diberikan membosankan akan merasa pemberian *reward* adalah hal baru yang menarik.

Motivasi belajar siswa yang meningkat membuat mereka mejadi terdorong untuk belajar dan memperhatikan pembelajaran yang diberikan agar mereka dapat menjawab soal yang diberikan. Hasil penelitan tersebut sesuai dengan pendapat Suprijono (2017) tentang fungsi motivasi sebagai pendorong dari setiap kegiatan belajar, sehingga motivasi akan mendorong siswa untuk belajar. Motivasi juga memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa yang memmiliki motivasi akan mampu menentukan kegiatan yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan yang tidak sesuai.

Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini didalamnya terdapat beberapa teknik motivasi dari 20 teknik motivasi dalam pembelajaran menurut Uno. Teknik motivasi menurut Uno (2017) yang terdapat dipembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menimbulkan rasa ingin tahu. Siswa merasa penasaran dengan bintang yang ditunjukkan. Mereka berupaya dengan keras agar mendapatkan bintang tersebut. Selain itu, memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa. Siswa yang belum pernah mendapatkan *reward* berupa bintang tidak menduga bahwa dalam pembelajaran akan ada *reward* berupa bintang. *Reward* yang belum pernah mereka lihat membuat mereka merasa tertarik untuk mendapatkannya.

Pembelajaran yang dilakukan menggunakan hal-hal yang diketahui siswa untuk menjelaskan sesuatu yang baru atau belum dipahami siswa. Peneliti menggunakan botol air mineral untuk menunjukkan contoh pecahan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pecahan yang belum diketahui siswa dapat dengan mudah dipahami dengan adanya bitil

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

air mineral yang tidak asing bagi mereka. Motivasi siswa juga terpicu oleh simulasi dan permainan. Pembelajaran konsep dasar pecahan menarik dengan adanya permainan cepat tepat. Lima siswa yang menjawab soal yang diberikan peneliti dengan benar paling cepat akan mendapatkan bintang sebagai *reward*. Bintang tersebut ditempel di samping jawaban yang telah ditulis siswa di buku tulis mereka masing-masing. *Reward* tersebut sebagai tanda bahwa mereka termasuk lima siswa yang telah menjawab soal dengan benar dan cepat.

Akibat positif dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga ditekankan kepada siswa. Pemberian *reward* membuat siswa aktif untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa menjadi aktif dalam menjawab pertanyaan. Siswa juga menjadi aktif dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami agar mereka dapat menjawab pertanyaan dan mendapat bintang. Pembelajaran dengan *reward* dapat pula membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa.

Motivasi juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Wasliman (2007) dalam Susanto (2016) menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa. Faktor internal meliputi, kecerdasan, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Peneliti memberikan pembelajaran yang berbeda dan baru bagi siswa. *Reward* berupa bintang yang belum pernah didapat siswa membuat mereka tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Konsentrasi yang penuh dalam pembelajaran membuat materi yang diberikan dapat diserap dengan optimal oleh siswa. Salah satu kelebihan *reward* menurut Rosyid & Abdullah (2018) adalah membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan kognitif. Siswa yang tertarik dengan *reward* akan berusaha untuk mampu menjawab soal dengan benar dan cepat. Siswa yang belum mampu menjawab soal akan aktif bertanya dan belajar. *Reward* membuat siswa menjadi banyak belajar dan mengerjakan soal. Siswa yang banyak menjawab soal pecahan akan terbiasa dan mampu memahami

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

cara mengerjakan soal pecahan. Kemampuan siswa tersebut akan membuat mereka mampu menjawab soal tes hasil belajar kognitif dengan baik. Kelebihan reward lainnya adalah menjadikan pengetahuan yang diperoleh siswa kokoh dan mempertahankan memori. Siswa tidak menjawab soal dengan hafalan namun memang memahami soal dan cara mengerjakannya. Siswa yang memahami materi dan terbiasa menjawab soal akan memiliki pengetahuan yang lebih kokoh dari siswa yang menghafal. Memori dari pengetahuan yang berulang-ulang dipelajari juga akan lebih bertahan lama.

Reward yang diberikan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar ketika syarat-syarat reward telah terpenuhi. Reward hanya diberikan pada siswa yang telah mendapatkan prestasi. Siswa yang diberikan *reward* hanya siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dan cepat. Guru juga tidak boleh menjanjikan ganjaran/hadiah lebih dulu sebelum siswa berprestasi. *Reward* hanya diberikan setelah siswa terbukti dapat menjawab soal dengan benar dan cepat. Guru juga harus memberikan *reward* dengan hati-hati jangan sampai siswa menganggapnya sebagai upah dan menimbulkan kecemburuan bagi siswa yang lain. *Reward* juga dapat menimbulkan semangat dan motivasi bagi siswa lain.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah pemberian *reward* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Karang. Hal tersebut berdasarkan nilai signifikansi uji MANOVA yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keluarga terutama ibu dan bapak tercinta, yang telah memberikan doa restu dan kasih sayangnya kepadaku. Seluruh dosen STKIP PGRI Tulungagung, terutama dosen PGSD, terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang diberikan. Teman-teman PGSD kelas E yang selalu saling membantu dan berbagi suka-duka.

DAFTAR RUJUKAN

A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Itsnaini, Alik. Pengaruh Reward terhadap Motivasi...

Erina, R., & Kuswanto, H. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN InSTAD TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF FISIKA DI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 202–212. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7507>

Mabruri, R. A. (2016). Pengaruh Reward terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SS Muhammadiyah Piyaman The Influence of Rewards toward The Learning Motivation of Science Study of Fourth Grade Students in SD Muhammadiyah Piyaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 05(32), 3064–3072. <https://doi.org/10.1093/jac/dkm008>

Sujiantar, Ni Kadek. (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)*, 07 (2), 1-10.

Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning TEORI DAN APLIKASI PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2017). *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wulandari, I. S., & Hidayat, T. (2014). PENGARUH PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PASSING BAWAH BOLAVOLI (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 02 (03), 599–604. <https://doi.org/10.1504/IJDMMM.2011.041808>