

PENGARUH PEMBERIAN REWARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI JATISARONO DAN SD NEGERI 1 NANGGULAN

THE EFFECT OF GIVING REWARD FOR STUDENT LEARNING ACTIVITY IN 4th GRADE MATHEMATICS CLASS AT JATISARONO STATE ELEMENTARY SCHOOL AND NANGGULAN STATE ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Aan Kaligi, PGSD/PSD, aankaligi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Jatisarono. Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimental*, tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD N Jatisarono sebagai kelompok eksperimen (21 siswa) dan kelas IV SD N Nanggulan sebagai kelompok kontrol (28 siswa). Obyek penelitian yaitu keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Instrumen yang digunakan adalah skala keaktifan belajar. Validitas instrumen melalui *expert judgement*. Teknik analisis data menggunakan *t-test independent* yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD N Jatisarono. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata pada *pre-observation* kelompok eksperimen sebesar 67,67 dan *post-observation* sebesar 77,76. Pada kelompok kontrol rata-rata *pre-test* sebesar 71,54 dan skor *post-test* sebesar 71,54. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu sebesar $0,001 < 0,05$.

Kata kunci: *reward, keaktifan belajar, matematika*

Abstract

This research aims to know the influence of using reward in mathematics course for 4th grade at SD N Jatisarono. This research was experimental research. This research used quasi experimental design with non-equivalent control group's type. The subjects of this research were students in 4th grade of SD N Jatisarono. The subjects were 21 students of SD N Jatisarono and as control group were 28 students of SD N Nanggulan. The objects of this research was liveliness of students mathematics's learning. The instrument used scale of liveliness learning. Instrument validation used expert judgement. Data analysis techniques used independent t-test which known the normality and homogeneity before. The result of this research show that there was influence of giving rewards to students. This result proven by the increase of average mathematics's course in pre-observation from 66,67 to post-observation 77,76. The control group's result show that pre-observation was 71,54 and the post-observation was 71,54. The result show that there was significant influence of giving reward to liveliness student's learning on mathematics course which equals to $0,001 < 0,05$.

Keywords: *reward, liveliness learning, mathematics*

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 yang berbunyi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Pada peraturan ini disebutkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah hal penting yang perlu dimunculkan dalam proses pendidikan.

Dalam proses pencapaian tujuan pendidikan, peranan guru sangat dibutuhkan. Pada undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebut guru adalah

pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Maka dari itu, keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh faktor guru yang mengambil peran sangat penting baik pada pendidikan formal, dasar, maupun menengah.

Pada tingkat sekolah dasar, terdapat mata pelajaran pokok Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman dan penalaran disetiap materi yang diajarkan karena setiap materi dalam matematika memiliki kaitan satu sama lain, dalam artian materi yang sudah dipelajari akan menjadi dasar atau akan digunakan lagi untuk materi tertentu, sehingga siswa diharapkan bisa memahami tiap-tiap materi yang diajarkan oleh guru.

Matematika pada era globalisasi saat ini sangat penting untuk dikuasai, karena matematika selain diterapkan pada kehidupan sehari-hari, matematika juga mengembangkan kemampuan berpikir seseorang untuk berpikir logis, analitis, kritis dan kreatif. Dapat dikatakan mengembangkan kemampuan berpikir siswa dikarenakan matematika memancing siswa untuk bereksperimen secara aktif. Oleh karenanya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan.

Keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik maupun psikis yang dilakukan oleh siswa sewaktu kegiatan pembelajaran dalam rangka untuk memecahkan suatu masalah atau mempelajari sesuatu. Demi kesuksesan

pembelajaran di sekolah, keaktifan belajar siswa perlu untuk selalu ditumbuhkan agar memperlancar proses pendidikannya, baik dalam proses pembelajaran di kelas yang terkait mata pelajaran maupun di luar kelas. Dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa, guru dapat menggunakan *reward* sebagai pemicu siswa untuk bergerak belajar.

Reward dalam pembelajaran dapat diartikan dengan ganjaran atau hadiah. *Reward* diberikan oleh guru kepada siswa ketika siswa melakukan hal yang positif. Tujuan dari pemberian *reward* tidak lain agar siswa tetap memunculkan hal positif tersebut dan dengan harapan siswa akan memperbaiki sikapnya yang dirasa belum tepat. Tidak hanya itu, *reward* dapat digunakan untuk memancing siswa agar memunculkan sikap positif pada waktu pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 9 November 2017 di kelas IV SD N Jatisarone, pembelajaran matematika berjalan belum sesuai harapan guru. Masih ada siswa yang belum aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga ada waktu dimana guru harus menunggu siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan, ataupun menjawab suatu permasalahan. Belum aktifnya siswa dapat ditunjukkan dengan sikap siswa yang belum siap. Masih ada siswa yang duduk sambil meletakkan kepala di atas meja, siswa tidak ikut andil dalam mengerjakan LKS dan siswa masih saling tunjuk dalam pengerjaan soal di depan kelas. Hal ini menyebabkan pembelajaran sedikit terhambat karena masih ada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran. Guna mengatasi masalah tersebut, guru sudah mencoba

melakukan beberapa perlakuan, tetapi belum ada respon yang begitu signifikan dari siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N Jatisarone, guru belum mencoba untuk menerapkan pemberian *reward* dalam pembelajarannya.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran dapat memicu tumbuhnya perilaku aktif belajar pada diri siswa. Menurut Rizkinta & Surya (2017: 102) menyatakan bahwa keberadaan metode pembelajaran tidak cukup untuk merangsang aktivitas siswa karena siswa masih terpaku pada pembelajaran dengan model lama, sehingga diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya dengan memberikan *reward*.

Beberapa fungsi yang akan dirasakan ketika pemberian *reward* belajar diadakan menurut Hasibuan (2012: 58) yaitu 1) meningkatkan perhatian peserta didik, melancarkan atau memudahkan proses belajar, 2) membangkitkan dan mempertahankan motivasi, 3) mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif, 4) mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar, dan 5) mengarahkan kepada cara berpikir yang baik/divergen dan inisiatif pribadi. Pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika dapat mengarahkan siswa ke perilaku yang produktif. Dengan demikian pembelajaran berlangsung lebih hidup dan lancar karena siswa berperilaku produktif atau aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Rizky Ardi Mabruri pada tahun 2016 yang berjudul "Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi

Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman Wonosari Gunungkidul". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Piyaman tahun ajaran 2016/2017. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan rata-rata skor motivasi kelas kontrol untuk pretest sebesar 73,2 dan posttest sebesar 76,4. Kemudian perolehan rata-rata skor motivasi pada kelas eksperimen untuk pretest sebesar 73,85 dan posttest sebesar 96,15. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata pretest-posttest pada kelas kontrol sebesar 3,2 dan pada kelas eksperimen sebesar 22,3.

Pemberian *reward* pada mata pelajaran matematika dapat diterapkan karena sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mana tujuannya antara lain mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan siswa aktif dalam pembelajaran sesuai dengan kegiatan pembelajaran matematika yang mana siswa aktif bereksperimen untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD N Jatisarone. Nantinya, pemberian *reward* diharapkan efektif dan berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih senang dan tertarik pada pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Bentuk desain eksperimen kuasi ini bukan eksperimen murni, tetapi seolah-olah murni. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain eksperimen tersebut terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Jatisaronoyang berjumlah 21 sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas IV SD N 1 Nanggulan yang berjumlah 28 sebagai kelompok kontrol.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jatisarono dan SD Negeri 1 Nanggulan yang berlokasi di Desa Jatisarono, Kecamatan Nanggulan, Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri Jatisarono sebagai kelas eksperimen dan pada kelas IV di SD Negeri 1 Nanggulan sebagai kelas kontrol. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2017/2018. Adapun pengambilan data dilaksanakan pada bulan April s.d. Mei 2018.

Prosedur

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain eksperimen tersebut terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan. Dalam penelitian ini, kelas

eksperimen diberi perlakuan berupa pemberian *reward* pada pembelajaran matematika. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan *reward* dalam pembelajarannya. Berikut desainnya.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pre-observation</i>	Perlakuan	<i>Post-observation</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1: kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan

O2: kelas eksperimen setelah diberiperlakuan

X1 : pemberian perlakuan dengan *reward*

X2 : pemberian perlakuan tanpa *reward*

O3 : kelas kontrol sebelum diberi perlakuan

O4: kelas kontrol setelah diberi perlakuan

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data dari variabel penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan cara *pre-observation* dan *post-observation* keaktifan belajar. *Pre-observation* digunakan pada kelas sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *post-observation* sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini adalah diberikannya *reward* pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keaktifan belajar. Skala pengukuran yang digunakan pada lembar observasi ini adalah skala Likert. Butir instrumen yang digunakan berdasarkan pendapat Paul D. Dierich tentang jenis aktivitas belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen keaktifan belajar ini terlebih dahulu di validasi oleh ahli, kemudian dilakukan uji reliabilitas di

SD Negeri Boto. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, diperoleh butir pernyataan skala yakni sejumlah 25 butir.

Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis dengan *independent t-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas sebaran data, dan uji homogenitas varian.

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSSv23 for windows*. Jika diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dengan $df = n - 2$, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar matematika kelas eksperimen yang menerapkan *reward* lebih tinggi daripada keaktifan belajar matematika kelas kontrol.

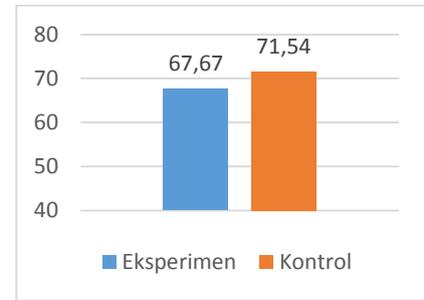
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan mengadakan *pre-observation* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari kelas kedua kelas tersebut. Berikut rangkuman hasil *pre-observation* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil *Pre-observation* Kelas Eksperimen - Kontrol

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	67,67
Kontrol	71,54

Berdasarkan hasil *pre-observation* di atas dapat disajikan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil *Pre-observation* Kelas Eksperimen - Kontrol

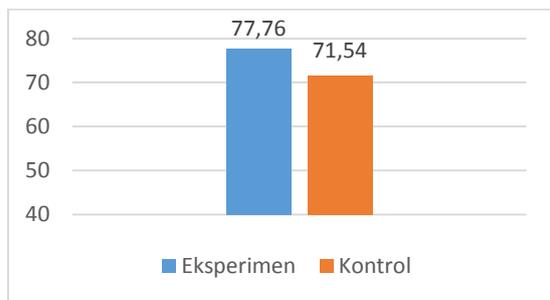
Setelah dilakukan *pre-observation*, langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah dengan menerapkan pemberian *reward* pada pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, ada dua macam *reward* yang digunakan yaitu berupa gerak gestural dan material. Sedangkan untuk kelas kontrol tetap dilakukan pembelajaran seperti biasa tanpa menerapkan pemberian *reward*.

Prosedur terakhir yakni dengan melakukan *post-observation*. *Post-observation* bertujuan untuk mengetahui perubahan keaktifan belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-observation* menunjukkan adanya peningkatan skor keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen. Berikut perbandingan hasil *post-observation* antara kedua kelas tersebut.

Tabel 3. Hasil *Post-observation* Kelas Eksperimen - Kontrol

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	77,76
Kontrol	71,54

Berdasarkan hasil *post-observation* di atas dapat disajikan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil *Post-observation* Kelas Eksperimen - Kontrol

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa keaktifan belajar kelas kontrol dari 71,54 tetap 71,54. Sedangkan keaktifan belajar kelas eksperimen dari 67,67 menjadi 77,76 dengan selisih 10,09.

Untuk memperkuat hasil penelitian bahwa pemberian *reward* berpengaruh pada keaktifan belajar siswa, maka dibuktikan dengan uji t. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program *SPSS v23 for Windows*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

No.	Data	Sig _{hit}	Sig _{min}	Keterangan
1.	<i>Pre-observation</i> eksp	0,412	0,05	Distribusi data normal
	<i>Pre-observation</i> kontrol	0,490	0,05	Distribusi data normal
2.	<i>Post-observation</i> eksp	0,450	0,05	Distribusi data normal
	<i>Post-observation</i> kontrol	0,097	0,05	Distribusi data normal

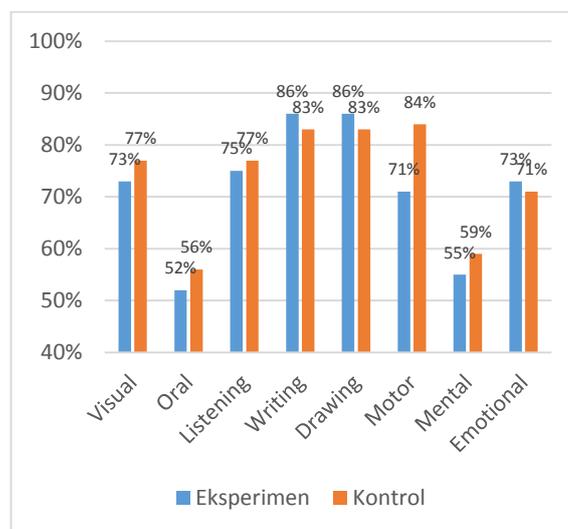
Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig _{hit}	Sig _{min}	Ket
<i>Pre-observation</i> keaktifan belajar	0,592	0,05	Varian homogen
<i>Post-observation</i> keaktifan belajar	0,430	0,05	Varian homogen

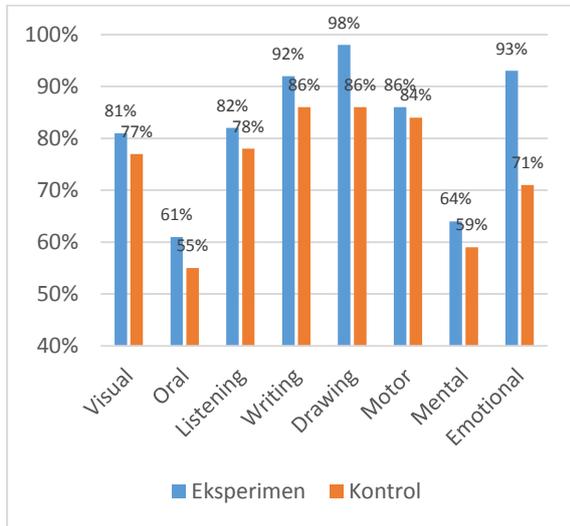
Berdasarkan tabel hasil uji prasyarat di atas, diketahui bahwa hasil *pre-observation* maupun *post-observation* pada kedua kelompok memiliki data yang normal dan juga homogen. Dengan demikian, data kedua kelompok tersebut memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji-t.

Setelah dilakukan uji t pada skor *post-observation* keaktifan belajar, didapatkan hasil t_{hitung} sebesar -3,428 dan sig. 0,001. Karena negatif, pengukuran nilai t dilakukan ke kiri. Nilai t tersebut lebih kecil dari t_{tabel} yaitu 2,012. Kemudian nilai signifikansi yaitu 0,001 dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar siswa matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil observasi selama empat pertemuan tersebut terangkum dalam diagram aspek keaktifan belajar siswa. Berikut ini perbandingan keaktifan belajar siswa pada kedua kelas, sejak pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir.



Gambar 3. Diagram Hasil Observasi *Pre-observation*



Gambar 4. Diagram Hasil Observasi *Post-observation*

Dilihat dari aspek keaktifan belajar pada *pre-observation* dan *post-observation*, kelas eksperimen sebelum perlakuan mendapat presentase lebih rendah dari kelas kontrol. Kemudian setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen mendapat presentase lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kenyataan tersebut menunjukkan adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap keaktifan belajar siswa. Sebagaimana yang disampaikan Rizkinta & Surya (2017: 102) bahwa keberadaan metode pembelajaran tidak cukup untuk merangsang aktivitas siswa karena siswa masih terpaku pada pembelajaran dengan model lama, sehingga diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya dengan memberikan *reward*. Oleh karena itu, meskipun metode pembelajaran yang digunakan guru tidak berubah, dengan adanya *reward* keaktifan siswa dalam pembelajaran pun dapat meningkat karena memiliki motivasi tambahan dalam belajar.

Berbeda dengan perhatian siswa di kelompok kontrol, di kelompok eksperimen

tidak ada siswa yang bermain sendiri selama pembelajaran berlangsung. Sejak pertemuan pertama dan kedua saat diterapkannya *reward*, siswa kelompok eksperimen selalu menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, entah itu dengan mengerjakan soal, memperhatikan pembelajaran, maupun bertepuk tangan bernyanyi bersama. Hal ini menunjukkan bahwa siswa aktif belajar ketika raga dan pikirannya terlibat dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2010: 100) bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan belajar yang bersifat fisik maupun mental, yaitu belajar yang tidak hanya melibatkan pikiran tetapi juga melibatkan fisik dan mental sebagai komponen kesatuan dalam belajar.

Selain dapat memfokuskan perhatian siswa, pemberian *reward* dalam pembelajaran juga dapat membuat siswa senang dan bergairah terbukti dengan meningkatnya kesenangan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Djamarah (2005:194) yang mengatakan bahwa tujuan dari pemberian *reward* yaitu untuk menggairahkan belajar siswa. Selain menggairahkan belajar siswa, *reward* juga berfungsi sebagai pemicu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Aktifnya siswa dalam pembelajaran, akan mempermudah penyampaian materi yang hendak diajarkan kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pemberian *reward* tanpa memberitahukan sebelumnya kepada siswa ternyata dapat memacu aktivitas berpikir siswa. Terbukti setelah siswa mengetahui ada siswa lain yang mendapatkan *reward*, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan berpikir walau tanpa

ada *reward* yang dijanjikan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Purwanto (2011:184) bahwa dalam memberikan *reward* janganlah menjanjikan terlebih dahulu sebelum siswa menunjukkan prestasi kerjanya apalagi *reward* yang diberikan kepada seluruh kelas. Hal ini untuk menghindari niat awal belajar siswa yang seharusnya agar mendapatkan pengetahuan atau ketrampilan tetapi karena bertujuan untuk mendapatkan *reward*, siswa menjadi lupa akan hal tersebut.

Meningkatnya keaktifan belajar siswa setelah adanya pemberian *reward* memudahkan proses belajar siswa yang mana siswa menjadi lebih mudah untuk diarahkan dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Hasibuan (2012: 58) bahwa beberapa fungsi dari pemberian *reward* antara lain melancarkan atau memudahkan proses belajar, meningkatkan perhatian peserta didik, dan mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan keaktifan belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan pemberian *reward* dengan yang tanpa menggunakan *reward* pada pembelajaran matematika. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan rata-rata hasil *post-observation* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat dengan uji-t pada *post-observation* minat belajar yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = -3,428 < t_{tabel} = 2,01$.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya bagi guru. Guru dapat menerapkan pemberian *reward* yang bervariasi untuk memancing siswa agar aktif dalam pembelajaran. Akan tetapi pemberian *reward* tidak boleh terlalu sering agar tidak menghilangkan nilai pendidikan pada *reward* itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S.B. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Djamarah, S.B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasibuan, J.J.& Moedjiono. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M.N. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rizkinta & Surya, E. (2017). *Effect of Granting Reward on Learning Outcomes of Mathematics in Class IV of Public Primary School 014680 of Buntu Pane*. IJSBAR.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.