Tartib: Jurnal of Educational Management
Volume 5 Nomor 1, April - Oktober 2026: 68-80
e-ISSN 2964-8017

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SMP PLUS AL-BURHANIYAH BEKASI

Muhammad Abiyyu Nouval[1*], Nadia Rista [2], Dahlan [3]
Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
mhmdnouval19@gmail.com

Abstrak

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang interaktif dan berpusat pada siswa, namun fakta di lapangan menunjukkan pembelajaran IPS masih didominasi metode konvensional sehingga siswa merasa jenuh, pasif, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh pemberian *reward* (penghargaan berbentuk verbal dan non-verbal) terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif kausal. Populasinya mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 64 siswa, di mana sampel diambil menggunakan teknik total sampling (sampel jenuh) sebanyak 64 responden. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup berstruktur skala Likert 1–4 yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta didukung oleh wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana yang didahului oleh uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas. Hasil analisis data menggunakan uji regresi menghasilkan persamaan Y = 30,822 + 0,428X, yang menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan skor *reward* akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 0,428 poin. Uji hipotesis (uji t) membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel *reward* terhadap motivasi belajar, ditunjukkan oleh nilai t-hitung = 14,463 yang jauh lebih besar dari t-tabel = 1,999 (14,463 > 1,999) pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan nilai Sig. = 0,000 < 0,05. Selain itu, analisis koefisien determinasi (R^2) memperoleh nilai $R^2 = 0,771$, yang berarti pemberian *reward* berkontribusi sebesar 77,1% terhadap variasi naik-turunnya motivasi belajar siswa IPS, sedangkan 22,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Kesimpulannya, pemberian *reward* secara tepat, terukur, dan konsisten terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
Kata Kunci: *Reward*, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS, SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi.

Abstract

The implementation of the Independent Curriculum (Kurikulum Merdeka) demands Social Studies (IPS) learning to be interactive and student-centered. However, empirical evidence indicates that Social Studies instruction remains dominated by conventional methods, leading to student boredom, passivity, and low learning motivation. This study aims to empirically examine the effect of providing rewards, both verbal and non-verbal praise or acknowledgment, on the learning motivation of Grade VIII students in Social Studies at SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi. A causal-associative quantitative research method was employed in this study. The target population comprised all Grade VIII students at SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi during the 2025/2026 academic year, totaling 64 students. Sampling was conducted using a total sampling technique (saturated sampling), yielding 64 respondents. Data were collected through a structured closed-ended questionnaire using a 1–4 Likert scale, which was tested for validity and reliability, and supplemented by interviews and documentation. Data analysis involved simple linear regression, preceded by prerequisite tests, namely normality and linearity tests. The regression analysis yielded the equation Y =

 Copyright © 2026 Pada Penulis

30.822 + 0.428X, indicating that for every one-unit increase in the reward score, student learning motivation increases by 0.428 points. Hypothesis testing using the t-test demonstrated a statistically significant effect of rewards on learning motivation, as evidenced by the calculated t-value (t-count = 14.463), which exceeded the critical t-table value (t-table = 1.999) at a 5% significance level (α = 0.05), with a significance value of 0.000 < 0.05. Furthermore, the coefficient of determination (R^2) was 0.771, indicating that reward provision contributed 77.1% to the variation in students' learning motivation in Social Studies, while the remaining 22.9% was influenced by other factors. In conclusion, the appropriate, measurable, and consistent implementation of rewards has been proven to have a positive and significant effect on students' learning motivation in Social Studies.
Keywords: *Reward, Learning Motivation, Social Studies Learning, SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi.*

PENDAHULUAN

Transformasi kebijakan pendidikan melalui implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan pembelajaran yang berpusat pada siswa sebagai salah satu orientasi penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Kebijakan tersebut mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif, mandiri, dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tuntutan tersebut menjadi semakin penting karena IPS tidak semata-mata diarahkan pada penguasaan fakta sejarah dan geografi, tetapi juga pada kemampuan memahami berbagai fenomena sosial secara bermakna. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang memungkinkan siswa mempertahankan keterlibatan, ketekunan, dan dorongan untuk mengeksplorasi persoalan sosial yang dipelajari.

Meskipun demikian, tuntutan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa belum selalu sejalan dengan kondisi empiris di kelas. Pembelajaran IPS masih menghadapi persoalan rendahnya keterlibatan siswa karena sebagian siswa memandang IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan, sarat hafalan, dan kurang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VIII SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi yang cenderung pasif dalam kegiatan diskusi. Permasalahan tersebut menjadi semakin relevan ketika siswa berhadapan dengan materi IPS yang bersifat teoretis dan kompleks, karena kondisi tersebut dapat menyebabkan motivasi belajar mengalami fluktuasi dan menurunkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar pada dasarnya merupakan kekuatan yang mendorong siswa untuk terlibat secara konsisten dalam aktivitas pembelajaran dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam pembelajaran IPS, motivasi tercermin antara lain melalui keinginan untuk mencapai keberhasilan, ketekunan menghadapi tugas, keterlibatan aktif dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta dorongan untuk terus belajar ketika menghadapi materi yang dianggap sulit. Oleh sebab itu, penguatan motivasi tidak hanya berkaitan dengan pencapaian akademik, tetapi juga dengan kemampuan siswa mempertahankan keterlibatan dan ketekunan dalam proses pembelajaran.

Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk memberikan penguatan terhadap perilaku belajar positif adalah pemberian *reward*. Dalam perspektif teori penguatan, *reward* dapat diposisikan sebagai bentuk penguatan positif yang diberikan setelah munculnya perilaku yang diharapkan sehingga meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut muncul kembali. Dalam praktik pembelajaran, *reward* tidak terbatas pada pemberian benda atau hadiah material, tetapi dapat berupa pujian verbal, poin tambahan, stiker penghargaan, sertifikat sederhana, maupun bentuk apresiasi sosial lainnya. Pemberian penghargaan tersebut dapat menjadi

Copyright © 2026 Pada Penulis
(cc) BY

stimulus eksternal yang mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan positif antara pemberian penghargaan dan aspek-aspek motivasional siswa. Penelitian yang dirujuk dalam skripsi menunjukkan bahwa reward verbal maupun nonverbal dapat digunakan sebagai stimulus untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa apresiasi guru memberikan dampak psikologis positif karena membuat siswa merasa dihargai, sedangkan pemberian reward secara berkala dilaporkan dapat meningkatkan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Dengan demikian, reward berpotensi tidak hanya berfungsi sebagai hadiah atas pencapaian, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis untuk memperkuat perilaku belajar positif. Namun, hasil penelitian terdahulu belum sepenuhnya memberikan gambaran yang kontekstual mengenai efektivitas pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di lingkungan sekolah tertentu. Penelitian sebelumnya memiliki karakteristik konteks yang berbeda, baik dari sisi jenjang kelas, mata pelajaran, karakteristik sekolah, maupun pendekatan penelitian. Misalnya, penelitian mengenai *reward* pada pembelajaran ekonomi berfokus pada mata pelajaran yang berbeda, sementara penelitian lain pada pembelajaran IPS dilakukan pada siswa kelas VII atau pada konteks sekolah dan lingkungan sosial yang berbeda. Penelitian mengenai siswa kelas VIII juga telah dilakukan, tetapi berfokus pada konteks iklim kompetisi kelas tertentu. Perbedaan konteks tersebut menunjukkan masih adanya ruang untuk menguji hubungan antara pemberian *reward* dan motivasi belajar secara lebih spesifik pada siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi.

Kesenjangan tersebut menjadi penting karena efektivitas *reward* tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan penghargaan, tetapi juga oleh bagaimana penghargaan diberikan dalam konteks pembelajaran. *Reward* yang diberikan secara tepat, terukur, dan konsisten berpotensi menjadi stimulus yang memperkuat keterlibatan siswa, sedangkan pemanfaatan stimulus eksternal yang belum optimal dapat menyebabkan potensi strategi tersebut belum memberikan dampak yang maksimal. Pada konteks SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi, persoalan rendahnya partisipasi aktif, persepsi siswa terhadap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan, serta belum optimalnya pemanfaatan *reward* sebagai stimulus pembelajaran menunjukkan perlunya bukti empiris mengenai sejauh mana pemberian *reward* berkaitan dengan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menguji secara empiris pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh bukti mengenai hubungan kausal antara pemberian *reward* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Fokus tersebut diharapkan dapat memperkuat bukti empiris mengenai pemanfaatan penghargaan sebagai strategi penguatan dalam pembelajaran IPS sekaligus memberikan implikasi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, apresiatif, dan mampu mempertahankan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pemberian penghargaan sebagai salah satu strategi penguatan positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan ini dipilih karena penelitian diarahkan untuk

Copyright © 2026 Pada Penulis
(cc) BY

memperoleh bukti empiris mengenai hubungan antara pemberian *reward* sebagai variabel independen (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen (Y), serta mengukur besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui analisis statistik.

Penelitian dilaksanakan di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi pada siswa kelas VIII yang terdaftar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII A sebanyak 32 siswa dan kelas VIII B sebanyak 32 siswa, sehingga keseluruhan populasi berjumlah 64 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dapat dijangkau oleh peneliti, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling (sampel jenuh). Dengan demikian, seluruh anggota populasi sebanyak 64 siswa ditetapkan sebagai responden penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel penelitian. Instrumen menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju dengan skor 5, setuju dengan skor 4, netral dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2, dan sangat tidak setuju dengan skor 1. Variabel motivasi belajar (Y) diukur melalui indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, ketekunan dalam menghadapi tugas, serta keterlibatan aktif dan sifat kompetitif. Sementara itu, variabel pemberian *reward* (X) diukur melalui dua dimensi utama, yaitu *reward* verbal dan *reward* nonverbal simbolik. *Reward* verbal mencakup pujian langsung dan kalimat motivasi atau apresiasi dari guru, sedangkan *reward* nonverbal meliputi pemberian poin tambahan, stiker penghargaan, dan apresiasi sederhana setelah pencapaian pembelajaran.
Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan terhadap instrumen variabel motivasi belajar dan pemberian *reward* dengan melibatkan 30 responden pada tahap uji coba. Berdasarkan hasil pengujian, dari 20 butir instrumen motivasi belajar terdapat tiga butir yang tidak valid, yaitu Y11, Y13, dan Y18, sehingga 17 butir dinyatakan layak digunakan. Pada instrumen pemberian *reward*, dari 20 butir yang diuji terdapat dua butir yang tidak valid, yaitu X4 dan X6, sehingga diperoleh 18 butir valid yang digunakan pada instrumen penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar yang terdiri atas 17 butir memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,866, sedangkan instrumen pemberian *reward* yang terdiri atas 18 butir memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,944. Kedua nilai tersebut menunjukkan tingkat konsistensi internal instrumen yang tinggi sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.
Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan statistik kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data penelitian. Selanjutnya dilakukan pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji linearitas digunakan untuk memastikan adanya hubungan linear antara variabel pemberian *reward* dan motivasi belajar sebagai prasyarat analisis regresi linear.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui arah dan besarnya pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa. Model regresi yang digunakan menempatkan pemberian *reward* sebagai variabel independen (X) dan motivasi belajar sebagai variabel dependen (Y). Selain analisis regresi, penelitian juga menggunakan koefisien korelasi Pearson *Product Moment* untuk mengetahui tingkat hubungan kedua variabel dan koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya proporsi variasi motivasi belajar yang dapat dijelaskan oleh pemberian *reward*.

Signifikansi pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar diuji melalui uji t pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu pengaruh dinyatakan signifikan apabila nilai *Sig.* < 0,05. Selanjutnya, koefisien

Copyright © 2026 Pada Penulis

determinasi digunakan untuk mengetahui kontribusi variabel pemberian *reward* dalam menjelaskan variasi motivasi belajar siswa. Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan SPSS untuk memperoleh hasil pengujian yang terukur dan menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi yang beralamat di Jl. MT. Haryono, RT 004/RW 007, Desa Ciledug, Kecamatan Setu, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif dan tenaga pendidik yang kompeten. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII karena berdasarkan hasil observasi awal masih ditemukan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang antusias selama proses belajar, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Deskripsi data merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Penelitian ini bersifat kuantitatif, dimana data yang dihasilkan akan berbentuk angka. Dari data yang didapat dilakukan analisis menggunakan sofware SPSS. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas pemberian *reward* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Burhaniyah Bekasi.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi mengenai data penelitian secara umum, yang dilihat dari jumlah responden (N), nilai jangkauan *(Range),* nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata *(Mean),* standar deviasi *(Std.Deviation),* dan varians *(Variance).* Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan program SPSS, diperoleh rangkuman data deskriptif yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil analisis statistik deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Stastistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Motivasi	64	13.00	51.00	64.00	57.1562	.42153	3.37224	11.372
Reward	64	29.00	45.00	74.00	61.5781	.86568	6.92546	47.962
Valid N (listwise)	64							

Sumber: Hasil pengolahan data kuesioner menggunakan SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel Tabel 4.1 di atas, maka penjelasan untuk masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

A. Variabel Motivasi Belajar (Variabel Y)

Terdapat sebanyak 64 responden (siswa kelas VIII A dan B) yang seluruh datanya valid dan berhasil diolah. Skor total terendah *(Minimum)* yang diperoleh siswa untuk variabel motivasi belajar adalah 51, sedangkan skor tertinggi *(Maksimum)* yang dicapai adalah 64. Jarak persebaran antara skor tertinggi dan terendah adalah 13. Nilai rata-rat skor

Copyright © 2026 Pada Penulis

motivasi belajar siswa adalah sebesar 57,16 dengan nilai Std. Error sebesar 0,421. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat motivasi belajar IPS siswa berada pada kategori yang baik dan cenderung seragam. Nilai standar deviasi sebesar 3,372 dan nilai varians sebesar 11,372. Karena nilai standar deviasi lebih kecil dari pada nilai rata-rata (3,372 < 57,16), hal ini mengindikasikan bahwa penyimpangan data sangat kecil, sehingga data bersifat homogen atau tidak memiliki kesenjangan yang ekstrem atar responden.

B. Variabel Pemberian *Reward* (Variabel X)

Terdapat 64 responden (Siswa kelas VIII A dan B) yang datanya valid dan berhasil diolah. Skor total terendah *(Minimum)* persepsi siswa terhadap pemberian *reward* oleh guru adalah 45, sedangkan skor tertinggi *(Maksimum)* yang diperoleh adalah 74. Jarak persebaran antara skor tertinggi dan terendah pada variabel ini adalah sebesar 29. Nilai rata-rata skor pemberian *reward* adalah sebesar 61,58 dengan nilai Std. Error sebesar 0,865. Nilai rata-rata yang cukup tinggi ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa kelas VIII merasakan adanya pemberian *reward* (baik verbal maupun nonverbal) yang baik dari guru selama pelajaran IPS. Nilai standar deviasi sebesar 6,925 dan nilai varians sebesar 47,962. Karena nilai standar deviasi lebih kecil dibandingkan nilai rata-ratanya (6,925 < 61,58), maka sebaran pada pada variabel pemberian *reward* ini juga dapat dinyatakan normal, stabil, serta tidak memiliki fluktuasi bias yang besar.

C. Pengujian Persyaratan

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual (selisih antara nilai riil dan nilai prediksi) dalam model regresi pengaruh *reward* (X) terhadap Motivasi Belajar IPS (Y) berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang valid dan baik mensyaratkan nilai residual yang berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas *Kolmogrov – Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters[a]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.61249285
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.052
	Negative	-.092
Kolmogorov-Smirnov Z		.733
Asymp. Sig. (2-tailed)		.655

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS, 2026.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Copyright © 2026 Pada Penulis

b. Test distribution is Normal.

Berdasarkan table di atas, nilai rata-rata *(Mean)* dari data residual menunjukkan angka 0,0000 dengan standar deviasi sebesar 1,61249285. Hal ini menandakan nilai residual menyebar secara seimbang di sekitar titik nol. Dari hasil pengujian terhadap 64 responden, diperoleh nilai statistik Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0,733. Nilai signifikansi yang dihasilkan pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,655.

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji Kolmogorov-Smirnov, karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 (0,65 > 0,05). Hal ini membuktikan secara empiris bahwa nilai residual pada model regresi pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS siswa berdistribusi normal.

c. Uji Liniearitas

Pengujian linearitas dilakukan dalam pengujian model persamaan regresi suatu variabel Y atas Variabel X. Uji linearitas digunakan guna pemenuhan syarat analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X dan Y pada populasi yang linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel secata signifikansi mempunyai pengaruh linear atau tidak. Pengambilan keputusan pengujian berdasarkan, jika nilai signifikansi > 0,05 maka terdapat pengaruh yang linear dan jika nilai signifikansi < 0,05 tidak terdapat pengaruh yang linear.

Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Reward	Between Groups	(Combined)	606.164	22	27.553	10.244	.000
		Linearity	552.629	1	552.629	205.468	.000
		Deviation from Linearity	53.535	21	2.549	.948	.539
	Within Groups		110.274	41	2.690		
	Total		716.438	63			

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS, 2026.

Berdasarakan dari tabel di atas, nilai statistik pada baris Linearity menunjukkan angka Sum Of Squares sebesar 552,629 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. Deviation from Linearity sebesar 0,539 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari pengaruh linear antara variabel Pemberian *Reward* (X) dan Motivasi Belajar IPS (Y). Dengan demikian, asumsi linearitas dalam penelitian ini terpenuhi.

Tabel 4. 2 Hasil uji linearitas

Indikator utama untuk menentukan kelolasan uji linearitas terletak pada baris Deviation form Linearity. Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai F-hitung sebesar 0,948 dengan nilai Signifikansi (Sig.) sebesar 0,539. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang berlaku, nilai signifikansi yang diperoleh tersebut berada jauh di atas taraf signifikansi minimal yang ditentukan, yaitu sebesar 0,539 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penyimpangan atau deviasi dari model linear tidak bersifat signifikansi, sehingga model hubungan linier adalah tepat.

Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji linearitas melalui tabel ANOVA, karena nilai Sig. Deviation for Linearity > 0,05 (0,539 > 0,05), maka dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel Pemberian *Reward* (X) dengan variabel Motivasi Belajar IPS (Y) pada siswa kelas VIII.

d. Uji Regresi inier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji arah dan seberapa besar pengaruh variabel bebas yaitu Pemberian *Reward* (X) terhadap variabel terkait yaitu Motivasi Belajar IPS (Y).

Copyright © 2026 Pada Penulis

Tabel 4. 3 Hasil uji regresi linear sederhana

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	30.822	1.832		16.823	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS, 2026.

k nilai – nilai akan SPSS, 2026.

Koefisien Regresi Variabel Pemberian *Reward*. Berdasarkan nilai – nilai tersebut, maka diperoleh model persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Motivasi Belajar (Y) = 30,822 + 0,428 (Pemberian *Reward*)

Nilai Konstanta (a) = 30,822 menunjukkan bahwa apabila variabel Pemberian *Reward* (X) bernilai tetap atau konstan (bernilai 0), maka tingkat Motivasi Belajar IPS siswa kelas VIII adalah sebesar 30,822 satuan. Nilai Koefisien Regresi Variabel *Reward* b = 0,428 bernilai positif (+0,428). Hal ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Setiap kenaikan satu satuan nilai pada variabel Pemberian *Reward* (X) akan menyebabkan peningkatan nilai pada variabel Motivasi Belajar IPS (Y) sebesar 0,428 satuan.

2. Pengujian Hipotesis
   a. Uji t

      Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y) secara parsial.

      Dasar pengambilan keputusan Nilai Signifikansi:

      a. Jika nilai Sig. < 0,05, maka variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.
      b. Jika nilai Sig. > 0,05, maka variabel X tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Tabel 4. 4 Hasil uji t

Hasil Uji t

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	30.822	1.832		16.823	.000
	Reward	.428	.030	.878	14.463	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS, 2026.

Berdasarkan dari tabel di atas nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel *Reward* adalah 0,000 nilai ini jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05). Karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, pemberian *Reward* (X) secara parsial berpengaruh positif dan sangat signifikansi terhadap Motivasi Belajar IPS (Y) pada siswa kelas VIII.

Copyright © 2026 Pada Penulis

b. Uji Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi variabel terkait atau dependen. Nilai koefisien determinasi berada di antara 0 (nol) dan 1 (satu). Nilai R^2 yang mendekati angka 1 berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Tabel 4. 5 Hasil uji koefisien determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.878[a]	.771	.768	1.62544

a. Predictors: (Constant), Reward

Sumber: Hasil pengolahan data menggunakan SPSS, 2026.

Berdasarkan hasil tabel di atas nilai R (korelasi) sebesar 0,878 menunjukkan pengaruh antara variabel Pemberian *Reward* (X) dengan variabel Motivasi Belajar IPS siswa (Y). Sesuai dengan kriteria interpretasi nilai korelasi, nilai 0,878 ini berada pada rentang 0,80 – 1,000, yang berarti terdapat hubungan korelasi yang sangat kuat dan searah atara pemberian *reward* dengan motivasi belajar siswa kelas VIII. Nilai koefisien determinasi (R Squared) sebesar 0,771 atau 77,1%. Hal ini berarti kontribusi atau pengaruh variabel Pemberian *Reward* (X) terhadap naik-turunnya Motivasi Belajar IPS siswa kelas VIII (Y) adalah sebesar 77,1%. Sementara itu, sisa persentasenya yaitu sebesar 22,9% (100% - 77,1%) dipengaruhi oleh variabel – variabel lain atau faktor dari luar model penelitian ini yang tidak ikut diteliti.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan kontribusi pemberian rewrad oleh guru dalam memengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar IPS siswa tergolong sangat dominan (mencapai 77,1%). Hal ini memperkuat pentingnya peran guru dalam memberikan apresiasi baik berupa pujian, penghargaan, maupun hadiah kecil untuk menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII secara berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan seluruh rangkaian pengujian statistik yang telah dilakukan terhadap 64 responden, diperoleh bukti empiris yang kuat bahwa pemberian rewrad oleh guru memiliki kontribusi dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh gambaran nyata mengenai kondisi dua variabel di lapangan, yaitu Pemberian *Reward* (X) berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata *(Mean)* sebesar 61,58 (dari skor maksimum aktual 74). Hal ini mengindikasikan bahwa guru mata pelajaran IPS kelas VIII secara konsisten dan aktif telah menerapkan metode pemberian *reward* di dalam kelas, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Serta variabel Motivasi Belajar IPS (Y), berada pada kategori tinggi dan sangat kondusif dengan nilai rata-rata *(Mean)* sebesar 57,16 serta standar deviasi yang sangat kecil (3,372). Rendahnya nilai standar deviasi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS di antara 64 siswa cenderung homogen (merata). Mayoritas siswa memiliki dorongan internal yang kuat untuk belajar, tekun menghadapi tugas dan memiliki hasrat berprestasi yang seragam di kelas.

Model penelitian ini telah dinyatakan lolos seluruh prasyarat uji asumsi klasik, yaitu berdasarkan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Nilai signifikansi residual sebesar 0,655 (0,655 > 0,05). Hal ini membuktikan nilai residual pada model regresi berdistribusi normal. Berdasarkan uji linearitas pada tabel ANOVA *Deviation form Linearity*,

Copyright © 2026 Pada Penulis

diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,539 (0,539 > 0,05). Hal ini menegaskan bahwa hubungan antara Pemberian *Reward* dengan Motivasi Belajar bersifat linear (searah dan membentuk garis lurus). Serta berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dengan analisis visual melalui grafik Scatterplot menunjukkan titik-titik data menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y tanpa membentuk pola tertentu. Hal ini membuktikan model regresi terbesar dari masalah heteroskedastisitas.

Melalui analisis regresi linear sederhana, diperoleh model persamaan sebagai berikut:

$$\text{Motivasi Belajar (Y)} = 30{,}822 + 0{,}428 \times (\text{Pemberian } \textit{Reward})$$

Persamaan tersebut menerangkan bahwa arah pengaruh variabel *reward* bernilai positif (searah). Konstanta sebesar 30,822 menunjukkan bahwa tanda adanya *reward* sekalipun siswa sudah memiliki motivasi dasar. Namun, kehadiran *reward* memberikan dorongan tambahan yang signifikan, di mana setiap kenaikan satu satuan skor pemberian *reward* (X) akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Y) sebesar 0,428 satuan.

Pembuktian hipotesis secara statistik diperkuat melalui uji t (Parsial). Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai t hitung sebesar 14,463, yang jauh lebih besar dari t tabel (14,463 > 1,999), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (0,000 < 0,05). Hasil ini secara mutlak menolak H_0 dan menerima H_1, yang berarti Pemberian *Reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar IPS siswa kelas VIII.

Melalui uji analisis koefisien determinasi (R^2), diperoleh nilai R Square sebesar 0,771 (77,1%). Angka ini menunjukkan kontribusi yang sangat dominan. Persentase 77,1% motivasi belajar IPS siswa kelas VIII ditentukan dan dipengaruhi langsung oleh ketepatan guru dalam memberikan *reward*. Sedangkan sisanya sebesar 22,9% dipengaruhi oleh variabel luar yang tidak diteliti dalam penelitian.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sangat mendukung Teori Belajar Behavioristik (Koneksionisme) yang dikemukakan oleh *Edward L. Thorndike*, khususnya mengenai *Law of Effect* (Hukuman Akibat). Teori ini menyatakan bahwa asosiasi antara stimulus dan respons akan semakin kuat jika diikuti oleh dampak yang menyenangkan (*reward*). Ketika siswa menunjukkan usaha belajar yang baik (respons) lalu guru memberikan apresiasi berupa *reward* (stimulus yang menyenangkan), maka siswa akan cenderung mengulangi dan meningkatkan perilaku belajar tersebut di masa depan. Hal inilah yang mendasari melonjaknya motivasi belajar siswa.

Temuan empiris penelitian ini yang menghasilkan Sig. 0,000 < 0,05 sejalan dan saling menguatkan dengan temuan kuantitatif dari penelitian sebelumnya (Denok Febrianingrum, 2023) serta (Nabila. S Rahayu, 2024). Penelitian kuantitatif tersebut sama-sama menemukan bahwa variabel *reward* terbukti secara statistik menjadi prediktor utama yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara signifikan. Secara khusus, temuan pada penelitian ini memvalidasi hasil dari penelitian (Rosmawati Halwa, 2024) yang berfokus pada subjek siswa kelas VIII SMP. Pada jenjang usia remaja *(early adolescence)*, siswa sangat membutuhkan pengakuan dan penguatan eksternal *(extrinsic motivation)*. *Reward* dari guru sebagaimana dijelaskan oleh (Nabila Syafira Aliya, Diana Safitri, dkk, 2025) bertindak sebagai stimulus afektif yang langsung memicu rasa percaya diri serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas IPS di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi para pendidik, khususnya guru IPS. Pemberian *reward* tidak boleh dianggap hanya formalitas, melainkan sebuah strategi instruksional yang direncanakan dengan matang. Penggunaan *reward* yang tepat sasaran, adil, dan tidak berlebihan terbukti mampu menjadi instrumen utama dalam menjaga stabilitas dan meningkatkan kualitas motivasi belajar siswa di dalam kelas.

KESIMPULAN

Copyright © 2026 Pada Penulis

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya mengenai pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Burhaniyah, dapat ditarik kesimpulan utama, yaitu penerapan pemberian *reward* oleh guru IPS kelas VIII berada dalam kategori sangat baik (nilai rata-rata *Mean* 61,58). Hal ini menunjukkan bahwa guru secara aktif dan konsisten telah mengintegrasikan bentuk-bentuk penguatan positif *(positive reinforcement),* baik berupa pujian lisan maupun penghargaan fisik ringan dalam proses pembelajaran. Tingkat motivasi belajar IPS siswa berada pada kategori tinggi dan sangat stabil (nilai rata-rata *Mean* 57,16). Rendahnya nilai standar deviasi (3,372) menunjukkan bahwa motivasi belajar di antara 64 responden bersifat homogen atau merata, tanpa adanya kesenjangan semangat belajar yang ekstrem antar siswa. Pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS kelas VIII di SMP Plus Al-Burhaniyah menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t_hitung sebesar 14,463 dan t_tabel sebesar 1,999, sehingga t_hitung > t_tabel (14,463 > 1,999) dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII. Berdasarkan pengaruh yang positif dibuktikan melalui persamaan hasil uji regresi Y=30,822+0,428X, yang berarti setiap peningkatan kualitas pemberian *reward* oleh guru akan diikuti secara linier oleh peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (R^2), kontribusi atau daya pengaruh variabel Pemberian *Reward* terhadap Motivasi belajar IPS siswa kelas VIII adalah sebesar 77,1%. Angka yang sangat dominan ini membuktikan bahwa strategi *reward* memegang peranan krusial di kelas, sementara sisanya sebesar 22,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal lain di luar model penelitian ini.

Implikasi dari hasil penelitian mencakup 3 hal, yaitu : Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat relevansi teori belajar Behavioristik khususnya *Law of Effect* dari Thorndike, yang menyatakan bahwa respons yang diikuti oleh stimulus menyenangkan (*reward*) akan cenderung diulang. Penelitian ini memberikan bukti empiris baru bahwa konsep positive reinforcement masih sangat efektif dan valid untuk diterapkan dalam meningkatkan aspek motivasi siswa pada pembelajaran rumpun ilmu sosial (IPS) di tingkat sekolah menengah.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemberian *reward* bukanlah sekedar aktivitas interaktif biasa, melainkan instrumen strategis yang membuktikan mampu mendorong motivasi belajar. Guru yang terampil mengapresiasi siswa akan menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat dan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pihak manajemen sekolah perlu terus mendukung penciptaan budaya apresiatif di lingkungan sekolah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan kuesioner di mana ini merupakan sebuah manfaat yang bisa memberikan hasil penelitian yang kuat melalui hasil angka yang didapat dari perhitungan dengan menggunakan SPSS. Pendekatan ini mampu menjawab permasalahan pada penelitian melalui penyebaran kuesioner kepada responden yaitu siswa kelas VIII di SMP Plus Al-Burhaniyah. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat dari hasil yang didapatkan di mana dari output SPSS nilai koefisien determinasi pengaruhnya sebesar 77,1% terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak masuk dalam penelitian ini. Ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada peneliti selanjutnya apabila akan meneliti tentang topik yang sama agar lebih detail dan luas lagi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Berkaitan dengan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

Bagi guru, disarankan untuk mempertahankan dan terus memvariasikan teknik pemberian *reward* agar siswa tidak merasa jenuh. *Reward* tidak harus selalu berbentuk materi (barang), tetapi bisa dioptimalkan melalui *reward* sosial/verbal seperti pujian yang tulus di

Copyright © 2026 Pada Penulis

depan kelas, pemberian poin prestasi yang transparan, atau pemberian hak istimewa (misalnya memimpin kelompok). Selain itu, guru harus memastikan bahwa *reward* diberikan secara objektif dan adil agar tidak menimbulkan kecemburuan sosial.

Bagi siswa, diharapkan dapat menjadikan *reward* dari guru sebagai pemicu awal *(trigger)* untuk menumbuhkan motivasi intrinsik (dari dalam diri sendiri). Rasa senang karena diapresiasi sebaiknya diubah menjadi rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan sosial, sehingga semangat belajar IPS tetap terjaga secara mandiri, baik saat ada *reward* maupun tidak.

Bagi peneliti selanjutnya, mengingat variabel pemberian *reward* dalam penelitian ini memiliki kontribusi sebesar 77,1%, masih terdapat sisa sebesar 22,9% variasi motivasi belajar yang dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas fokus penelitian atau mengkaji variabel-variabel lain yang belum terungkap dalam penelitian ini, seperti variabel gaya kepemimpinan guru, perhatian orang tua, penggunaan media pembelajaran digital, atau efektivitas penerapan sanksi *(punishment).*

REFERENCES

Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior. New York: The Free Press.

Uno, H. B. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Aliya, N. S., Safitri, D., dan Sujarwo. (2025). Pemberian *Reward* Verbal dan Non-Verbal Sebagai Stimulus Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPS. Internasional Journal of Education Dynamics, 1(4). https://ijoed.org/index.php/ijoed/article/view/127

Arikunto, S. (2021). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Febrianingrum, D. (2023). Pengaruh *Reward* dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bangsalsari Jember tahun Pelajaran 2022/2023 (Skripsi, Universitas Islam Negri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). Repository UIN KHAS Jember. https://digilib.uinkhas.ac.id/26781/1/SKRIPSI%20DENOK%20FEBRIANINGRUM%20%281%29.pdf

Gozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 26 (Edisi 19). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Halwa, R. (2024). Dampak Pemberian *reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri Ulunoyo. Faguru: Jurnal Ilmiah Keguruan dan Pendidikan, 3(2). https://doi.org/10.57094/faguru.v3i2.1375

Hamdani, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan *Reward* Terhadap Kepercayaan Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Begru 1 Jelbuk Tahun Pelajaran 2022/2023 (Skripsi, Universitas Islam Negri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). Repository UIN KHAS Jember. https://digilib.uinkhas.ac.id/23820/1/MUHAMMAD%20ALDIN%20HAMDANI-T20199048.pdf

Ningrum, D. L. P. (2023). Analisis Dampak Pemberian *Reward* dan Punishment Dalam Pembelajaran IPS SDN Dukuh Menanggal 01. Scribd. https://id.scribd.com/document/655126658/Analisis-Dampak-Pemberian-*Reward*-Dan-Punishment-Dalam-Pembelajaran-Ips-Sdn-Dukuh-Menanggal-01

Nutriansah, A., Samsudin., dan Yunarma,S. (2025). Pemberian *reward* dan Dampak Positif Bagi Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 37 Kabupaten Seluma. Jurnal Kasian Ilmu Pendidikan, 6. https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1230

Prastiwi, D. P., Sundawa, D., dan Muthaqin, D. I. (2024). Peran *Reward* dan Punishment Dalam Meningkatkan Minal Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negri 17

Copyright © 2026 Pada Penulis

Bandung. Jurnal Inovasi Wawasan Pendidikan, 10(9). https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/6926/5831

Rahayu, N. S. (2024). Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Motivasi IPS Kelas VII SMP. Faguru: Jurnal Ilmiah Keguruan dan Pendidikan, 3(2). https://doi.org/10.57094/faguru.v3i2.1375

Prof. Dr. Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Supinta, H. O. A. (2021). Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Repository UIN Suska Riau. https://repository.uin-suska.ac.id/41727/1/GABUNGAN%20SKRIPSI%20KECUALI%20BAB%20IV.pdf.

Copyright © 2026 Pada Penulis