

PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 25 PALEMBANG

¹Dessy Cahya Utamy, ²M. Juliansyah Putra, ³Farhan Yadi

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: 1dessycahyautamy@gmail.com, 2Juliansyah.putra@sbm-itb.ac.id,
3farhan@unsri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 25 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang mungkin timbul pada saat pemberian *Reward* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 25 Palembang yang berjumlah 591 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling* yang berjumlah 30 siswa kelas IIIA. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket, wawancara, dokumentasi. Berdasarkan uji normalitas kolmogrov-smirnov nilai signifikansi *Reward* $0,335 > 0,05$ dan nilai signifikansi motivasi belajar $0,605 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji linearitas sederhana nilai signifikan deviation from linearity $0,857 > 0,05$ maka data dapat dinyatakan linear. Hasil Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus korelasi pearson product moment terdapat nilai signifikan $0,438 < 0,05$. Maka artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh signifikan pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 25 Palembang.

Kata kunci: Pengaruh, *Reward*, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence of giving Rewards on student's learning motivation at SD Negeri 25 Palembang. The research also aims to identify the obstacles and challenges that may arise during the implementation of Rewards in enhancing student's learning motivation. This research uses a quantitative method with a correlation type. The population in this study consists of all students at SD Negeri 25 Palembang, totaling 591 students. The sampling technique used is non-probability sampling with a purposive sampling method, involving 30 students from class IIIA. Data collection techniques in this study include questionnaires, interviews, and documentation. Based on the kolmogrov-smirnov normality test, the significance value for Rewards is $0,335 > 0,05$ and for learning motivation is $0,605 > 0,05$, indicating that the data are normally distributed. The result of the linearity test shows a significance value for deviation from linearity of $0,857 > 0,05$, which means the data are linear. The hypothesis test using pearson

product moment correlation shows a significance value of $0,438 < 0,05$. This means the H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concludes that there is a significant influence of giving Reward on student's learning motivation at SD Negeri 25 Palembang.

Keywords: *Influence, Reward, Learning Motivation.*

A. Pendahuluan

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat terlibat aktif dan mampu mengembangkan potensi dirinya dalam hal keagamaan, sikap, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara (Prasetyo 2021:49-50). Pembelajaran merupakan adanya proses yang melibatkan interaksi, antara guru sebagai pemberi pengetahuan dengan siswa sebagai penerima pengetahuan, sedangkan belajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam rangka memperoleh ilmu dan pengetahuan (Putra, 2024:1). Dengan seiring perubahan zaman, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan program atau

kurikulumnya sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat, dengan harapan kemampuan lulusan siswa dapat dengan mudah beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan zaman yang terjadi (Yadi, 2014).

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Pasal 1 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajarkan, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Najmi, 2021:1-2). Pada Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan tingkat pendidikan yang ditempuh oleh anak-anak pada usia 7-12 tahun dan menjadi salah satu komponen dalam sistem pendidikan nasional. Dengan adanya peran seorang guru di dalam pendidikan dasar yang bertugas mendidik, membimbing, mengajarkan, mengarahkan, dan memberi pengetahuan kepada siswa agar

memiliki motivasi, minat dalam pembelajaran supaya menjadi individu yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan potensi yang ada pada siswa yang dapat bermanfaat bagi siswa di masa depan.

Motivasi adalah dorongan di dalam hati seorang siswa untuk meningkatkan kegiatan dalam belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (Memanti, 2022:466). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru diharapkan dapat secara kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada guru kelas III yang peneliti lakukan di SDN 25 Palembang, guru menyatakan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki motivasi belajar seperti saat proses pembelajaran di kelas. Biasanya siswa kadang aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran dan siswa juga kadang tidak memperhatikan guru saat mengajar di kelas, siswa biasanya ribut saat jam belajar di kelas, melamun dan berbicara dengan teman sebangku, penyebab siswa kurang aktif dan

motivasi dalam pembelajaran karena guru kurang bervariasi dalam menerapkan metode pembelajaran, dan guru juga kadang kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang mendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan di ajarkan guru di kelas. Guru menjelaskan bahwa hanya di kelas III dan Kelas VI yang masih menggunakan kurikulum k13, sedangkan di kelas yang lain sudah menggunakan/menerapkan kurikulum Merdeka, siswa di kelas III juga masih menggunakan buku Tematik karena Buku Tematik merupakan Buku Inovasi dari kurikulum K13 yang sampai saat ini masih digunakan guru kelas III untuk melaksanakan proses belajar dan mengajar.

Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa yaitu dengan guru memberikan perhatian lebih pada peserta didik dan menemukan cara untuk meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam pembelajaran agar lebih efektif. Guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi selain itu, guru juga dapat memberikan *Reward* selama proses pembelajaran yang berupa, Tepukan

Tangan, Pujian, Acungan Jempol, atau hadiah yang bermanfaat bagi siswa. Pemberian *Reward* ini dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar, meningkatkan kepercayaan diri, dan mendorong perilaku positif siswa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Reward dalam pendidikan dapat berperan sebagai alat untuk meningkatkan disiplin dan motivasi belajar siswa (Aflizah et al., 2024:4300). Dengan adanya pemberian *reward* di dalam pendidikan, dapat di jadikan sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi, minat, disiplin dan rasa percaya diri siswa agar menjadi individu yang aktif dalam pembelajaran. berdasarkan pendapat Hidayati (Aljena., 2020:130) *reward* dipilih sebagai alat pendidikan karena *reward* merupakan reinforcement/penguat yang bersifat positif dan diharapkan bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran

B. Metode Penelitian

Metode kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk

meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pada pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan pada penelitian (sugiyono, 2023:23). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional menurut (Sahir, 2021:7) merupakan penelitian dengan sifat meneliti tingkat hubungan variabel satu dengan variabel lainnya yang sedang diteliti berdasarkan koefisien korelasi. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan uji populasi dalam penelitian ini berjumlah 113 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non *probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Peneliti mengambil Sampel penelitian pada siswa kelas 3A sehingga seluruh populasi tidak dijadikan sampel penelitian karena keterbatasan waktu, tenaga dan dana. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan berupa

sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Wawancara Teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden dalam bentuk komunikasi secara langsung antara peneliti dan responden. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji Linearitas Regresi. Uji hipotesis menggunakan uji korelasi product moment dan uji regresi linier sederhana.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 25 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu bertepatan pada tanggal 22-26 April 2025, penelitian ini dilakukan hanya pada 1 kelas yaitu kelas IIIA yang diberikan perlakuan berupa *Reward* dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi pemberian penghargaan (*Reward*). peroleh peneliti dari hasil penyebaran angket, pemberian *Reward* yaitu dengan total skor yang diperoleh adalah 1920, sedangkan untuk total skor yang diperoleh dari penyebaran angket motivasi belajar mencapai 2161. Dilihat dari perbedaan skor

yang diperoleh hal ini menunjukkan bahwa pemberian *Reward* di dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas dengan meningkatnya semangat, keaktifan dan antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung ketika diterapkan pemberian *Reward*. Sebelum melakukan penelitian angket yang akan di sebar perlu diuji coba terlebih dahulu dalam hal ini peneliti menggunakan uji validitas *Korela person product moment* dengan kriteria pengujian Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid namun Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid hasil uji coba validitas yang diperoleh yaitu :

1. Hasil uji coba validitas angket *reward*

Hasil uji coba terhadap instrument angket *reward* menunjukkan bahwa dari total 20 item pernyataan, sebanyak 20 item pertanyaan dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20. Pernyataan 20 item yang valid tersebut dapat ditentukan berdasarkan nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{tabel} (0,367)

jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} (0,367) maka pertanyaan item tersebut tidak valid

2. Hasil uji coba validitas angket motivasi

Hasil uji coba terhadap instrument angket motivasi yang sesuai dengan kisi-kisi angket, peneliti dengan menggunakan *Miscrosoft Excel* menunjukkan bahwa dari total 20 item pernyataan, sebanyak 20 item pertanyaan dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20. Pernyataan 20 item yang valid tersebut dapat ditentukan berdasarkan dari nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{tabel} (0,367) jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} (0,367) maka pertanyaan item tersebut tidak valid.

Pengujian reabilitas instrument dapat dilakukan secara eksternal maupun internal reabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (sugiyono, 2023:218). Untuk Reabilitas pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus Cronvach's Alpha dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistic 26. Dengan kriteria

pengujian Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dapat dikatakan reliabel, namun Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data dapat dikatakan tidak reliabel dengan hasil uji reliablitas sebagai berikut :

1. Hasil dari output uji reliabilitas angket *Reward* yang didapatkan dari nilai Cronbach Alpha yaitu $0,801 > 0,367$ sehingga 20 item pertanyaan angket *Reward* dapat dinyatakan reliabel.
2. Hasil dari output uji *reliabilitas* angket motivasi belajar yang didapatkan dari nilai *Cronbach Alpha* yaitu $0,764 > 0,367$ sehingga 20 item pertanyaan angket motivasi belajar dapat dinyatakan reliabel.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran yang dilakukan normal atau tidak uji normalitas dengan taraf signifikasinya yaitu $> 0,05$ yang dapat dikatakan berdistribusi normal sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Normalitas Shapiro Wilk

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Reward	.113	30	.200 ^a	.961	30	.335 ^a
Motivasi Belajar	.117	30	.200 ^a	.972	30	.605 ^a

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang ada di atas menunjukkan nilai signifikansi angket *Reward* sebesar $0.335 > 0,05$ untuk

nilai signifikansi angket motivasi belajar sebesar $0,605 > 0,05$ hasil data yang telah diperoleh melebihi taraf nilai signifikansi sebesar $0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal. Sementara hasil perhitungan uji linieritas regresi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Linieritas Regresi

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi	Between	(Combined)	1032,13	19	54,323	,791	,683
	Groups	Linearity	3	1	329,37	4,79	,053
		Deviation from linearity	329,376	18	6	6	,857
	Reward	Within Groups	686,833	10	68,683		
		Total	1718,96	29			
			7				

Hasil uji linearitas di atas memiliki nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar $0,857 > 0,05$ sehingga data yang telah di uji taraf signifikan sebesar $> 0,05$ sehingga dapat dinyatakan linear. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini

Tabel 3. Uji Hipotesis

1. Hasil uji korelasi product moment untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan rumus korelasi pearson product moment dengan menggunakan aplikasi SPSS statistic 26 ketika nilai sinifikansi <

$0,05$ maka data tersebut dapat dikatakan berkorelasi. Berikut hasil uji hipotesis yang peneliti peroleh pada tabel berikut :

		Reward	Motivasi
Reward	Pearson Correlation	1	,438*
	Sig. (2-tailed)		,016
	N	30	30
Motivasi	Pearson Correlation	,438*	1
	Sig. (2-tailed)	,016	
	N	30	30

2. Hasil data uji *korelasi pearson product moment* di atas menunjukkan nilai signifikansi dari kedua variabel $0,016 < 0,05$ maka data tersebut dikatakan memiliki hubungan yang signifikan antara pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 25 Palembang. Hasil uji regresi linier sederhana

Untuk mengetahui pengaruh pada uji regresi linear sederhana antara variabel bebas dan variabel terikat, dalam pengambilan Keputusan jika nilai sig $< 0,05$ maka data tersebut dapat dinyatakan variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y). Analisis pada uji regresi linear sederhana pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS statistic dengan hasil tabel sebagai berikut :

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	329.376	1	329.376	6.637	.016 ^a
	Residual	1389.591	28	49.628		
	Total	1718.967	29			

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana di atas, diketahui nilai F hitung sebesar 6.637 dengan nilai signifikansi sebesar $0,016 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan variabel *Reward* (X) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar (Y) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, Adapun hasil nilai korelasi yang dapat dilihat pada tabel R square berikut :

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error the Estimate
1	.438 ^a	.192	.163	7,045

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar 0,438^a dengan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,192. Artinya berpengaruh antara variabel *Reward* (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y).

PEMBAHASAN

Pelaksanaan di dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22-26 April 2025 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar

siswa di SD Negeri 25 Palembang, Berdasarkan hasil dari analisis data yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji normalitas dengan nilai signifikasin angket *Reward* dan motivasi $0,200 > 0,05$ hingga menunjukkan data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji linearitas sig.deviation linearity dengan nilai sebesar $0,696 > 0,05$ sehingga data dikatakan berdistribusi normal dan linear, selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan rumus korelasi pearson product moment probabilitas (p-value) dengan nilai signifikasinya $0,016 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel *Reward* dan variable motivasi belajar, uji regresi linear sederhana dengan melihat nilai F hitung dengan nilai sebesar 5.218 dengan taraf nilai signifikasinya sebesar $0,030 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Reward* (X) dan variabel motivasi (Y) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, analisis korelasi dan regresi linear sederhana yang telah peneliti lakukan di kelas IIIA dapat di simpulkan dari hasil peneliti yang diperoleh bahwa

terdapat pengaruh yang cukup kuat dengan pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa dengan menunjukkan nilai signifikansi $0,030 < 0,05$.

Selama peneliti melaksanakan penelitian masih ada beberapa siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan walaupun peneliti sudah menjelaskan materi dengan menggunakan metode *game basic learning*, tanya jawab dan pemberian penghargaan (*Reward*) karena kurangnya fokus siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *game basic learning*, tanya jawab dan pemberian penghargaan (*Reward*) terdapat beberapa hambatan yang mempengaruhi proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan efisien.

Hambatan pertama, peneliti kesulitan mendapatkan proyektor yang berkualitas yang dapat mendukung dalam penggunaan aplikasi *wordwall*, sehingga siswa kesulitan melihat pertanyaan yang di tampilkan di dalam permainan, peneliti kurangnya manajemen waktu sehingga pada saat proses pembelajaran banyak

siswa merasa kurang mendapatkan kesempatan dalam pemberian *Reward* terkait dengan materi pembelajaran. Hambatan kedua pada penelian ini, peneliti kesulitan dalam membuat alat praga *Reward chard* (berupa poin berbentuk Bintang) agar tahan lama sehingga dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun tantangan pada penelitian ini peneliti kesulitan menjaga fokus siswa agar selama proses pembelajaran berlangsung siswa lebih fokus dan dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik, pada saat peneliti menerapkan metode *game basic learning* kepada siswa dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, hal ini membuat siswa menjadi lebih aktif, dan antusias, namun peneliti mengamati siswa yang maju kedepan dengan menjawab pertanyaan yang ada di aplikasi *wordwall* beberapa siswa yang lain ikut maju kedepan untuk melihat pertanyaan yang ada di *game wordwall* tersebut sehingga peneliti kesulitan untuk mengontrol siswa lainnya agar tidak maju kedepan hanya siswa yang peneliti tunjuk untuk

menjawab pertanyaan yang ada di game *wordwall*.

Berdasarkan semua hasil uji normalitas, uji regresi linear sederhana, uji linearitas, uji hipotesis di atas maka dapat menjawab rumusan masalah, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian *Reward* terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 25 Palembang

D. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 25 Palembang terdapat pengaruh, hambatan, dan tantangan pada penelitian ini dari hasil uji hipotesis korelasi dengan rumus pearson product moment nilai signifikansi $0,016 < 0,05$ maka terdapat hubungan yang signifikan antara pemberian *Reward* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SD Negeri 25 Palembang. Hasil uji regresi linear sederhana nilai F hitung 6,637 dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan variabel *Reward* terhadap variabel motivasi belajar maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini

dapat dilihat dari hasil penyebaran angket *Reward* sebesar 1920 dan angket motivasi sebesar 2161. Artinya pemberian penghargaan (*Reward*) baik dalam bentuk verbal (Pujian, tepukan tangan, acungan jempol) dan non-verbal (berupa *Reward card* poin berbentuk Bintang, hadiah berupa alat tulis) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hambatan selama penelitian dalam proses pembelajaran berlangsung satu peneliti kesulitan mendapatkan proyektor yang berkualitas yang dapat mendukung dalam menerapkan metode *game basic learning* dengan menggunakan aplikasi *wordwall*, sehingga menyebabkan siswa kesulitan melihat pertanyaan yang di tampilkan di dalam permainan sehingga hal ini membuat siswa tidak dapat melihat pertanyaan yang ada di *game wordwall* dengan jelas, peneliti juga kurangnya manajemen waktu sehingga pada saat proses pembelajaran banyak siswa merasa kurang mendapatkan kesempatan dalam pemberian *Reward* terkait dengan materi

pembelajaran, dua peneliti kesulitan dalam membuat alat praga *Reward chard* (berupa poin berbentuk Bintang) agar tahan lama sehingga dapat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Tantangan pada penelitian ini, peneliti kesulitan menjaga fokus siswa, peneliti menerapkan metode *game basic learning* melalui aplikasi *wordwall* sehingga siswa menjadi lebih aktif, dan antusias, beberapa siswa yang tidak ditunjuk ikut maju kedepan untuk melihat pertanyaan yang ada di *game wordwall* tersebut sehingga peneliti kesulitan untuk mengontrol siswa lainnya agar tidak maju kedepan hanya siswa yang peneliti tunjuk untuk menjawab pertanyaan yang ada di *game wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflizah, N., Firdaus, Hasri, S., & Sohiron. (2024). Reward Sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4300–4312.
- Aljena, S. C., Andari, K. D. W., & Kartini. (2020). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar siswa. *Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 01.
- Memanti, I. U., Armariena, D. N., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Pemberian Reward Point Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 5 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 465–476.
<https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.642>
- Najmi, A. (2021). Konsep Profesionalisme Guru Dalam Pendidikan. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 1–5.
- Prasetyo, Apri Dwi., A. muhammad. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Putra, M. J. (2024). Pengembangan LKPD Berorientasi Contextual Teaching and Learning Untuk Mengoptimalkan hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 43

- Palembang. *Eprints.Univpgri-Palembang.Ac.Id*, 1–8.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); Edisi Ket). ALFABETA, cv.
- Yadi, F. (2014). Relevansi Kurikulum Prodi PTMO FKIP UNSRI dengan Kompetensi Profesional Guru SMK di Kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1–22.