
Penerapan Model *Reward And Punishment* Berbantuan Media Pahuanca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Annisya' Qona'ah, Wawan Shokib Rondli, dan Lintang Kironoratri

Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: annisyaqonaah9@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 08 Februari 2023

Direvisi 15 Februari 2023

Disetujui 20 Mei 2023

Keywords:

Reward and punishment Learning Model, Media Pahuanca, Learning Outcomes.

Abstract

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of third grade students at SD 2 Getas Pejaten through the application of the reward and punishment model assisted by Pahuanca media.

This research uses a type of classroom action research that will be carried out at SD 2 Getas Pejaten. The subjects of this study were class III students with a total of 19 students. This classroom action research was conducted in 2 cycles and each cycle consisted of 2 meetings with the stages of planning, implementing, observing and reflecting. This data collection technique uses test techniques and non-test techniques. The instrument used is a test instrument in the form of evaluation questions, while the non-test instrument is in the form of student activity observation sheets. Data analysis of this research was obtained using quantitative and qualitative techniques.

The results of this study indicate that there is an increase in student learning outcomes with the application of the reward and punishment model assisted by the Pahuanca media. The evaluation results on students' PPKn content obtained a class average of 83.68 with a completeness percentage of 89.47%. Whereas in Indonesian content, the class average was 82.63 with a percentage of students' completeness of 94.74%. The application of the reward and punishment model with the help of Pahuanca media can improve student learning outcomes in the sub-theme of climate change for class III SD 2 Getas Pejaten.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD 2 Getas Pejaten melalui penerapan model Reward and punishment berbantuan media Pahuanca.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di SD 2 Getas Pejaten. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 19 peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Adapun instrument yang digunakan yaitu instrument tes berupa soal evaluasi, sedangkan instrument non tes berupa lembar observasi keaktifan peserta didik. Data analisis penelitian ini diperoleh menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik dengan penerapan model reward and punishment berbantuan media pahuanca. Hasil evaluasi pada muatan PPKn peserta didik memperoleh rata-rata kelas sebesar 83,68 dengan persentase ketuntasan sebesar 89,47%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia, rata-rata kelas sebesar 82,63 dengan persentase ketuntasan peserta didik sebesar 94,74%. Penerapan model reward and punishment berbantuan media pahuanca dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema perubahan cuaca kelas III SD 2 Getas Pejaten.

© 2023 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Pendidikan sebenarnya memiliki beberapa komponen yang harus terpenuhi. Komponen yang termasuk dalam dunia pendidikan antaranya yaitu guru, peserta didik, sarana maupun prasarana kependidikan serta kurikulum sebagai dasar pembelajaran di suatu pendidikan tertentu. Dari beberapa komponen pendidikan memiliki arti tersendiri, seperti guru yaitu seseorang yang memberi pengarahan kepada peserta didik dengan tujuan mencapai suatu material yang sedang dipelajari secara mendasar. Menurut Susilo, Chotimah & Sari (2022) guru merupakan posisi utama dalam pendidikan dan posisi strategis bagi pemberdaya pembelajaran suatu bangsa yang tidak dapat digantikan oleh unsur manapun dalam keberlangsungan sebuah bangsa sejak dulu. Sedangkan Wulandari (2021) mengemukakan bahwa peran guru adalah seseorang yang mampu dan ahli dalam bidang tertentu terutama dalam bidang keguruan sehingga mampu melakukan tugas sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator.

Komponen yang kedua yaitu peserta didik yang dapat diartikan seseorang atau anggota masyarakat berusaha mengembangkan potensi yang dimiliki seorang diri melalui proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Sedangkan sarana dan prasarana memiliki arti benda-benda yang dibutuhkan baik yang dapat bergerak maupun yang tidak dapat bergerak. Komponen yang terakhir yaitu kurikulum sebagai patokan pembelajaran yang merupakan perangkat yang digunakan suatu lembaga pendidikan yang berisi rencana pelajaran yang akan di sampaikan atau diberikan kepada peserta didik.

Dari beberapa komponen pendidikan yang berjalan terciptalah suatu pembelajaran yang dimana pembelajar mencakup guru dan peserta didik saling berinteraksi yang membahas sumber belajar sehingga menghasilkan pertukaran informasi dalam suatu lingkungan belajar. Pada tahun 2022 hingga awal 2023 sebagian sekolah di Indonesia masih menggunakan kurikulum 2013 yang dimana dalam kurikulum tersebut guru dapat menciptakan suasana aktif dalam pembelajaran serta dapat berinovasi di dalam proses pembelajaran supaya peserta didik dapat lebih aktif di dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Poin-poin penting yang harus dipahami guru untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang aktif, yaitu guru harus memahami tentang kurikulum 2013. Menurut Pohan dkk (2021)

tuntutan guru pada kurikulum 2013 yaitu dapat menyajikan pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan saintifik, serta menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Sedangkan menurut Sitaasih (2020) guru harus mampu menghidupkan kembali motivasi belajar peserta didik dan mengutamakan proses pemaparan materi sehingga perilaku positif peserta didik terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran PPKn sendiri merupakan salah satu rancangan dari kurikulum 2013 dengan tujuan menyadarkan peserta didik supaya memiliki sikap yang berbangsa dan bernegara. Hal tersebut diperkuat oleh Aisah, dkk (2022) bahwa pelaksanaan pembelajaran PPKn sesuai terkait kebijakan pemerintah dirangcang agar peserta didik memiliki sikap beriman, produktif, kreatif, inovatif serta efektif dan mampu berkontribusi terhadap bangsa dan bermasyarakat.

Dari uraian sumber diatas, untuk mengembangkan kurikulum 2013 maka dibutuhkan pendekatan yang tepat untuk proses pembelajaran. Pendekatan yang tepat untuk tercapainya suatu pembelajaran yang inovatif adalah pendekatan saintifik. Pada pendekatan saintifik ini yang dikembangkan yaitu mulai dari sikap sosial, religi, pengetahuan dan aspek keterampilannya. Safitri & Sukma (2020) mengatakan bahwa pendekatan saintifik memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadikan suasana kelas menjadi aktif. Sedangkan menurut Wijayanti, dkk (2020) pencapaian tujuan pembelajaran dapat ditentukan dari proses pembelajaran dengan harapan adanya perubahan dari pengetahuan, sikap bahkan keterampilan peserta didik. Pendekatan saintifik memiliki tahapan tahapan seperti mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Dari beberapa tahap pendekatan saintifik, tahap yang terpenting yaitu pada tahap mengkomunikasikan karena tahap inilah yang menjadikan suasana kelas aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran khususnya di sekolah dasar jika menggunakan pendekatan saintifik terdapat 8 muatan pembelajaran yaitu Agama, Matematika, PPKn, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Sbdp Dan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga.

Berdasarkan hasil observasi di SD 2 Getas Pejaten pada bulan September - Oktober 2022 Peneliti menemukan permasalahan di kelas III yaitu hasil belajar dari 50% peserta didik kurang pada pemahaman muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Penyebab adanya masalah tersebut dikarenakan kurangnya inovasi dalam kegiatan

pembelajaran terutama penggunaan media pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas, Peserta didik kelas III jika mengerjakan soal masih dibacakan dikarenakan pemahaman peserta didik yang belum bisa memahami sepenuhnya menjadikan nilai dibawah rata-rata. Terdapatnya penyebab masalah yang ditemukan peneliti, maka peneliti menemukan dampak yang dialami peserta didik dari masalah yang ditemukan, seperti proses pembelajaran kurang termotivasi dan rendahnya hasil evaluasi peserta didik, rendahnya minat peserta didik dalam belajar karena pembelajaran terlihat monoton. Hal ini diharuskan memilih model dan media yang tepat untuk menjadikan peserta didik tertarik dan terlihat aktif dalam proses pembelajaran (Nasution, 2017).

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa Mata Pelajaran PPKn sulit dipahami karena banyaknya materi yang harus dihafalkan. Selain itu peserta didik juga menyampaikan bahwa pembelajaran PPKn banyak membeda bedakan, sedangkan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik beranggapan bahwa banyaknya bacaan membuat bosan dan kurang menarik. Kesimpulan yang didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas dan peserta didik kelas III SD 2 Getas pejaten yaitu pemilihan model ceramah yang digunakan oleh guru membuat peserta didik pasif dalam pembelajaran yang monoton.

Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran yang menarik dan dapat dikolaborasi dengan pendekatan Saintifik perlu diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti penelitian dari Artha, Kanzunudin, & Purbasari (2021) bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dari setiap pertemuan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model *Reward and punishment*. Peneliti menggunakan model Reward and punishment karena dengan model ini peserta didik di dalam pembelajaran menjadi pendorong atau motivasi untuk belajar lebih baik lagi. Menurut peneliti model pembelajaran ini dapat mengajak peserta didik yang terlihat pasif menjadi aktif. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini sejalan dengan penelitian Kusyairy (2018) dengan hasil model *Reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 89,31 untuk perolehan ketuntasan belajar 97,14%.

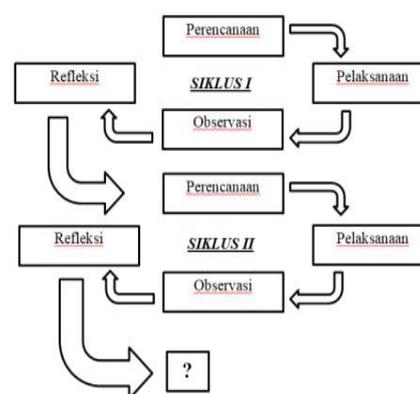
Selain model pembelajaran, dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media

pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan model pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam penyampaian pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih media yang digunakan untuk model pembelajaran *Reward and punishment* adalah media "Pahuanca" (Papan pengetahuan dan cuaca). Media Pahuanca berbentuk papan besar dengan berbagai informasi tentang persatuan keragaman Indonesia dan gambaran tentang keadaan cuaca. Papan tersebut akan di tampilkan di depan kelas bisa melihat secara langsung cara kerja dan kegunaannya. Keswari (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan media papan di depan kelas dapat membantu peserta didik menambah kompetensi pengetahuannya.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan hasil belajar melalui model reward and punishment berbantuan media pahuanca pada peserta didik Kelas III Tema 5 di SD 2 Getas Pejaten. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD 2 Getas Pejaten melalui penerapan model Reward and punishment berbantuan media Pahuanca.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, dimana tahapan tersebut dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun desain penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Desain PTK (Sugiyono, 2017)

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023. Subjek penelitian yaitu 19 peserta didik kelas III dengan jumlah 12 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik tes dan

non tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrumen tes berupa soal evaluasi yang diberikan disetiap akhir siklus untuk mengukur seberapa pemahaman peserta didik. Sedangkan teknik non tes digunakan untuk memperoleh data proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen berupa lembar wawancara untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan lembar observasi keaktifan peserta didik untuk mengetahui perkembangan keaktifan peserta didik mulai dari pra siklus hingga siklus II.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui keberhasilan penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dan teknik kualitatif dengan indikator keberhasilan 75% dari hasil belajar peserta didik diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD 2 Getas Pejaten melalui penerapan model *reward and punishment* berbantuan media Pahuanca. Data pra siklus diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya. Pada kondisi prasiklus muatan PPKn memperoleh rata-rata 68,68 dengan persentase ketuntasan 26,32%. Sedangkan muatan Bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 70,37 dengan persentase ketuntasan 31,58%. Rekapitulasi data prasiklus dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Rekap Nilai Pra Siklus

Keterangan	PPKn	Bahasa Indonesia
Nilai terendah	47	53
Nilai tertinggi	81	80
Nilai rata-rata	68,68	70,37
Presentase ketuntasan	26,32%	31,58%
Presentase tidak tuntas	73,68%	68,42%

Kondisi awal pada prasiklus keaktifan peserta didik kurang sehingga pembelajaran terlihat monoton. Proses pembelajaran pada pra siklus guru belum memanfaatkan media sebagai sarana pendukung dan masih menggunakan metode ceramah ketika menyampaikan materi. Guru setidaknya mempunyai kemampuan dasar untuk bekal dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab. Menurut Wijayanti dkk. (2022) guru memiliki peran membimbing, mengarahkan dan bekerja sama dalam mengajar dan belajar. Maka dari itu guru harus produktif di bidang ini, karena harus berusaha kreatif menciptakan suasana atau alat bantu yang hendak digunakan. Hal tersebut diperkuat oleh Rohandini dkk.

(2022) bahwa peran guru bukan hanya sekedar mengajar, tetapi juga berperan sebagai pembimbing, memimpin dan menjadi fasilitator. Berdasarkan hal tersebut selanjutnya dilakukan tindakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas III SD 2 Getas Pejaten.

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dengan menerapkan model *reward and punishment* berbantuan media Pahuanca untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran dilakukan, keaktifan peserta didik diamati dengan menggunakan lembar observasi. Adapun kegiatan proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 Proses Pembelajaran Siklus I Ketika Pemberian Reward

Penerapan model *reward and punishment* memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berlomba-lomba menunjukkan kemampuan dirinya di depan kelas. Gambar 2 menunjukkan bahwa peserta didik antusias untuk maju ke depan kelas. Pada akhir siklus I peserta didik diberikan soal evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Data hasil belajar siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Rekap Nilai Siklus I

Keterangan	PPKn	Bahasa Indonesia
Nilai terendah	65	65
Nilai tertinggi	80	80
Nilai rata-rata	72,63	72,37
Presentase ketuntasan	52,63%	47,37%
Presentase tidak tuntas	47,37%	52,63%

Berdasarkan Tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan peserta didik baik pada muatan PPKn maupun muatan Bahasa Indonesia. Namun persentase ketuntasan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan dalam penelitian ini, sehingga pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Pertemuan siklus II selama proses kegiatan pembelajaran sudah berlangsung baik. Kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti

sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajarn pada siklus II. Sebagian besar peserta didik mulai tertarik dengan model pembelajaran dan semakin semangat karena terdapatnya *reward* di setiap pertemuan. Peserta didik semakin aktif dan antusias dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun dokumentasi proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3 Proses Pembelajaran di Siklus II Peserta Didik Terlihat Lebih Aktif

Gambar di atas menunjukkan antusias peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik berharap untuk bisa memperoleh *reward* dari guru. Pada akhir siklus II guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Rekap Nilai Siklus II

Keterangan	PPKn	Bahasa Indonesia
Nilai terendah	70	70
Nilai tertinggi	95	95
Nilai rata-rata	83,68	82,63
Presentase ketuntasan	89,47%	94,74%
Presentase tidak tuntas	10,52%	5,26%

Hasil evaluasi pada muatan PPKn peserta didik memperoleh rata-rata kelas sebesar 83,68 dengan persentase ketuntasan sebesar 89,47%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia, rata-rata kelas sebesar 82,63 dengan persentase ketuntasan peserta didik sebesar 94,74%. Persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini baik pada muatan PPKn maupun Bahasa Indonesia. Hal tersebut berarti bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini dikarenakan tindakan penerapan model *reward and punishment* berbantuan media Pahuanca.

Penggunaan model pembelajaran *reward and punishment* memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk dapat saling berlomba untuk mendapatkan *reward* dari guru dan menghindari *punishment*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, dkk (2022) bahwa model *reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena peserta didik bersaing untuk mendapatkan *reward* dari guru. Peserta didik yang termotivasi dalam belajar maka akan meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Senada dengan pendapat Dewi, dkk (2019) bahwa peningkatan aktivitas belajar peserta didik akan diiringi dengan peningkatan hasil belajarnya. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Fuad, dkk (2019) bahwa penggunaan model *reward and punishment* membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar peserta didik tidak hanya disebabkan karena penerapan model *reward and punishment*, namun juga karena diterapkannya media Pahuanca. Media pembelajaran sebagai sarana pendukung guru dalam penyampaian pesan pembelajaran. Peran media pembelajaran ini penting, sehingga dapat membantu guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Amalia, dkk (2020) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya yang bersifat abstrak ataupun sulit ditemukan di kehidupan sehari-hari. Media Pahuanca yang digunakan ini membantu siswa memahami proses perubahan cuaca dimana belum tentu ditemui peserta didik setiap saat. Media ini membantu guru dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga meningkatkan daya tarik peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurgiansah (2022) bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan minat siswa peserta didik dalam belajar. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengilustrasikan konsep atau materi yang disampaikan kepada peserta didik. Neteria, dkk (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat menjembatani guru dalam penyampaian konsep dari materi pembelajaran. Hal ini akan membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, hasil evaluasi pada muatan PPKn peserta didik memperoleh rata-rata kelas sebesar 83,68 dengan persentase ketuntasan sebesar 89,47%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia, rata-rata kelas sebesar 82,63 dengan persentase ketuntasan peserta didik sebesar 94,74%. Penerapan model *reward and punishment* berbantuan media pahuanca dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema perubahan cuaca kelas III SD 2 Getas Pejaten.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671-685.
- Amalia, S. R., Fakhriyah, F., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kotak Kehidupan Pada Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 7-13.
- Artha, Merna Yunia, Mohammad Kanzunudin, and Imaniar Purbasari. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2(2): 121-26.
- Damayanti, W., Fitri, N. L., Amiruddin, A., Nasution, S. F., & Ardini, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 054886 SP YON Linud 100. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 8803-8812.
- Dewi, L. V., Ahied, M., Rosidi, I., & Munawaroh, F. (2019). Pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dengan metode scaffolding. *Jurnal Pendidikan matematika dan IPA*, 10(2), 299-313.
- Fu'ad, S. N., Khoir, N. M., Setiawan, S., & Rohmawati, A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Reward And Punishment di MTs. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(2), 160-178.
- Keswari, P. H. (2022). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Berbantuan Media Papan Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3).
- Kusyairy, Umi. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Reward and Punishment." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6(2): 81-88.
- Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(1): 9-16.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529-1534.
- Pohan, Sarah Azhari, and Febrina Dafit. 2021. "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(3): 1191-97.
- Rohandini, F., Utaminingsih, S., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Di SDN Gajah 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 658-670.
- Safitri, Annisa, and Elfia Sukma. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 3 Menggunakan Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar." 4(2015): 3132-44.
- Sitaasih, Desak Ketut. 2020. "Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran Di SD." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(2): 241.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. 2022.
Penelitian Tindakan Kelas. Media Nusa Creative. MNC Publishing.
- Wijayanti, D., Murtono, M., & Kironoratri, L. (2020). Peningkatan Hasil belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching dan Media Palang Arahku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 80-85.
- Wijayanti, D. A. I., Rondli, W. S., & Hilyana, F. S. (2022). Strategi Guru Dalam Menkuatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Klumpit Pada Pembelajaran IPA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 62-74.
- Wulandari, Dewi. 2021. "Kompetensi Profesionalisme Guru." *Aksioma Ad-Diniyah* 9(1): 318-36.