

## Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Metode *Reward And Punishment* Berbantu *Media Audio Visual* Di Kelas IV SDN 101/II Muara Bungo

Irda Fitri<sup>1</sup>, Abdullah<sup>2</sup>, Megawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, [irdafitri35@gmail.com](mailto:irdafitri35@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, [Abdulahmpd63@gmail.com](mailto:Abdulahmpd63@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, [Mega.uqi@gmail.com](mailto:Mega.uqi@gmail.com)

### Article Info

#### Corresponding Author:

Irda Fitri

✉ [irdafitri35@gmail.com](mailto:irdafitri35@gmail.com)

#### History:

Submitted: xx-xx-xxxx

Revised: xx-xx-xxxx

Accepted: xx-xx-xxxx

#### Keyword:

[*Learning Process And Outcomes; Reward And Punishment Method; Audio-Visual Media.*]

#### Kata Kunci:

[Proses Belajar; Hasil Belajar; *Reward And Punishment*; *Audio Visual*]

### Abstract

[*This Classroom Action Research (CAR) was conducted in Grade IV of SD Negeri 101/II Muara Bungo to address low student enthusiasm and incomplete learning outcomes in Pancasila Education, caused by teacher-centered methods that limited active participation. The study aimed to improve learning processes and outcomes through the Reward and Punishment method assisted by audio-visual media. Implemented over two cycles planning, implementation, observation, and reflection the approach sought to motivate students and enhance comprehension. Audio-visual media were used to capture attention, clarify concepts, and foster engagement, while rewards encouraged positive behavior and punishments provided constructive discipline. Results showed significant improvement: in Cycle I, 61.53% of students achieved mastery, increasing to 88.46% in Cycle II. Students became more active, cooperative, and motivated, and the learning environment became more conducive and enjoyable. The findings indicate that the Reward and Punishment method with audio-visual support is an effective alternative to enhance learning.*]

### Abstrak

[Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo dengan tujuan mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang belum maksimal dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Masalah tersebut muncul karena metode pembelajaran yang masih berfokus pada guru, sehingga mengurangi partisipasi aktif siswa selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan metode *Reward and Punishment* yang didukung oleh media audio-visual. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media audio visual digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas konsep, dan mendorong keterlibatan siswa, sedangkan reward memotivasi perilaku positif dan *punishment* bersifat mendidik. Temuan penelitian mengungkapkan adanya Terjadi peningkatan yang berarti; pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 61,33%. lalu mengalami peningkatan signifikan menjadi 88,46% pada Siklus II. Siswa juga tampak lebih aktif, mampu berkolaborasi dengan baik, serta menunjukkan motivasi belajar yang meningkat. Suasana kelas pun menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Penerapan metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.]



Copyright © 2025 by  
Jurnal KALISA

All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of the CV Master Literasi Indonesia

<https://doi.org/10.63461/kalisa.v12.191>

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pendidikan memegang peran krusial dalam peningkatan mutu sumber daya manusia serta dalam mewujudkan tujuan bangsa. Pada jenjang pendidikan dasar, peran ini menjadi landasan utama dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai moral yang luhur, sehingga setiap individu wajib mengenyam pendidikan baik di keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Mulyasa dalam tulisannya menegaskan bahwa pendidikan membentuk cara berpikir dan tindakan yang akan membimbing seseorang dalam menjalani kehidupannya. Salah satu pelajaran yang berperan signifikan dalam pembentukan karakter siswa adalah Pendidikan Pancasila, yang telah diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2020. Mata pelajaran ini dirancang untuk menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila seperti kepercayaan kepada Tuhan, rasa kemanusiaan, semangat persatuan, prinsip demokrasi, dan keadilan sosial diterapkan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Namun, permasalahan yang muncul adalah bagaimana mengajarkan nilai-nilai tersebut secara efektif agar tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga diamalkan oleh peserta didik (Wibowo, A. 2012).

Menurut Dewantara dan Nurgiansah, pembelajaran nilai Pancasila memerlukan metode yang interaktif, reflektif, dan aplikatif agar mudah diterima siswa (Dewantara dan Nurgiansah, 2021). Dengan pendekatan partisipatif seperti diskusi, studi kasus, proyek sosial, dan gotong royong, siswa dapat memahami sekaligus Mengimplementasikan Pengamalan Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar berfungsi penting dalam membentuk warga negara yang berkarakter, berintegritas, dan memiliki nasionalisme. Namun, pengaruh budaya asing yang semakin kuat dikhawatirkan dapat mengikis pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut (Dinata, 2021) Oleh karena itu, sekolah dasar harus menjadi wadah strategis dalam menanamkan dan mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 101/II Muara Bungo pendekatan pembelajaran yang masih terpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa menjadi kurang maksima, kurang antusias, dan jarang terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada 12–15 November 2024, sebanyak 73,07% peserta didik belum mencapai KKTP, dan hanya 26,92% yang

tuntas. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan minimnya variasi media pembelajaran, serta belum diterapkannya strategi yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini menuntut adanya inovasi Pembelajaran dengan keterlibatan aktif siswa yang lebih tinggi, menyenangkan, dan efektif.

Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah metode *Reward and Punishment*. Menurut Zakaria dan Arumsari (2018), metode ini mampu memperkuat perilaku positif dan menekan perilaku negatif siswa. *Reward* berfungsi memberikan penghargaan bagi siswa yang menunjukkan sikap dan prestasi baik, sedangkan *punishment* bersifat mendidik untuk mengoreksi perilaku yang tidak sesuai aturan (Elkabumaini, 2017). Agar metode ini lebih optimal, penggunaannya dapat dipadukan Memanfaatkan media audio-visual. Menurut Arsyad (2019), *media audio-visual* efektif dalam menarik perhatian, memperjelas konsep, dan membantu siswa memahami materi secara konkret melalui gabungan gambar dan suara. Penelitian Rahmawati et al. menegaskan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran (Rahmawati et al., 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Intika membuktikan bahwa penggunaan metode *Reward and Punishment* efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan disiplin pada siswa sekolah dasar (Intika, 2019). Hasil tersebut sesuai dengan Studi yang dilakukan oleh Kristanto (2021) mengungkapkan bahwa *Media audio-visual* terbukti ampuh dalam menunjang proses pembelajaran siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Perbedaan penelitian ini (*novelty*) terletak pada kombinasi metode *Reward and Punishment* dengan Penggunaan media audio-visual secara komprehensif dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 101/II Muara Bungo, yang belum banyak diteliti sebelumnya, terutama pada konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kombinasi metode *Reward and Punishment* Penggunaan media audio-visual telah terbukti mampu meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar siswa berada di angka 61,33%, kemudian naik menjadi 88,46% di Siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode yang digunakan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong partisipasi siswa secara aktif, memotivasi siswa, dan memfasilitasi internalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam.

## **2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian batasan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan

---

110 | Kalisa: Master Kajian Literasi Kewarganegaraan Vol. 01 No.02 Hal. 108-117

masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan metode Reward and Punishment berbantu media Audio visual di kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila menggunakan metode Reward and Punishment berbantu media Audio visual di kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo?

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo melalui penerapan metode *Reward and Punishment* yang didukung oleh media audio-visual. Pelaksanaan PTK penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup beberapa tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas berdasarkan masalah yang ditemukan selama proses belajar mengajar (Aprizan *et al.*, 2022).

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo sebanyak 26 peserta, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan., sebagai subjek penelitian. Objek penelitian difokuskan pada upaya peningkatan proses serta pencapaian belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan metode Reward and Punishment yang dipadukan dengan media audio-visual sebagai pendekatan pembelajaran di dalam kelas.

Metode pengumpulan data mencakup observasi dan tes, di mana observasi difokuskan pada pengamatan kegiatan guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung berlangsung, mencatat perilaku, interaksi, dan tingkat keterlibatan siswa. Instrumen observasi berupa lembar pengamatan yang memuat indikator proses mengajar guru dan Kegiatan belajar siswa diamati melalui Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes, dengan observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengajar menggunakan metode Reward and Punishment berbantu *media audio-visual*.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui perkembangan kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa, serta evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengukur kinerja guru, Hasilnya dikategorikan berdasarkan kriteria:  $\leq 70\%$  (Kurang Baik),  $70\% < P \leq 80\%$  (Cukup Baik),  $80\% < P \leq 90\%$

(Baik), dan  $90\% < P \leq 100\%$  (Sangat Baik).<sup>2</sup> Pengamatan proses belajar siswa dihitung dengan rumus:

Hasil belajar dianalisis dengan kriteria KKTP tercapai apabila nilai rata-rata melebihi 70, dan tidak tercapai jika nilai rata-rata kurang dari 70 Analisis ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan metode Reward and Punishment berbantu media audio-visual mampu mengoptimalkan hasil belajar secara menyeluruh agar mencapai sasaran yang telah dirancang.

## **B. PEMBAHASAN**

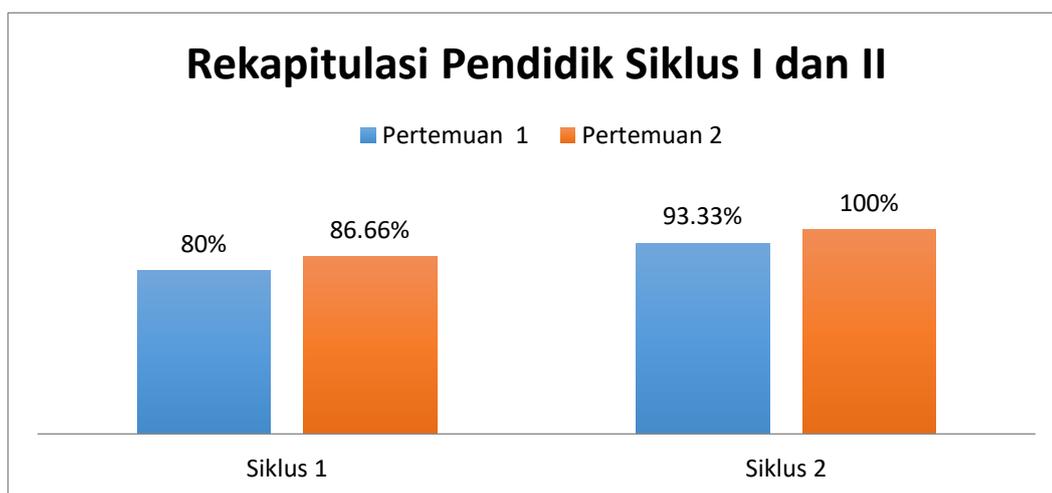
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus meliputi dua kali pertemuan. Pembelajaran diterapkan dengan metode Reward and Punishment yang dibantu oleh media audio-visual. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo.

Untuk menilai efektivitas pembelajaran, instrumen yang dipakai tolong parafrasekan kalimat berikut tanpa terdeteksi plagiat ". Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat tercapai peningkatan yang signifikan baik dalam pemahaman materi Pancasila maupun dalam keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Penghargaan diberikan kepada siswa yang aktif berpartisipasi dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sementara punishment diberikan sebagai konsekuensi bagi peserta didik yang kurang disiplin atau tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

### **A. Peningkatan Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

#### **a. Kegiatan Pembelajaran Aspek Pendidik**

Keberhasilan belajar siswa biasanya dapat dilihat dari pengelolaan Proses Terlihat bahwa pengelolaan proses pembelajaran oleh guru menunjukkan kemajuan dari Siklus I ke Siklus II, sebagaimana terlihat pada perbandingan hasil dalam tabel antara kedua siklus tersebut:



**Gambar 4.1 Rekapitulasi Persentase Pengamatan Aspek Pendidik Siklus I dan Siklus II**

Pemanfaatan tampak adanya peningkatan dalam pengelolaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari Siklus I ke Siklus II bertujuan untuk mendukung peserta didik agar memahami materi dengan lebih jelas, konkret, dan mudah diingat melalui kombinasi unsur visual dan audio (Rahmawati et al., 2022). Guru menampilkan gambar, video, dan animasi relevan sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif. Media ini efektif meningkatkan atensi, pemahaman konsep, dan daya ingat siswa.

Metode *Reward and Punishment* belum sepenuhnya diterapkan pada Siklus I pertemuan 1. Guru tidak memberikan reward kepada siswa aktif dan tidak menerapkan punishment edukatif kepada siswa yang tidak focus (Hidayat *et al.*, 2021). Padahal, strategi ini mampu memperkuat perilaku positif dan mengoreksi perilaku yang kurang tepat, sekaligus menjadi motivasi belajar yang efektif.

Pelaksanaan aspek pendidik terjadi kenaikan dari 80% pada Siklus I, dengan hasil pertemuan pertama mencapai 86,66% dan terus bertambah pada pertemuan kedua. Kemudian, pada Siklus II, persentase tersebut naik menjadi 93,33% di pertemuan 1, dan mencapai 100% pada pertemuan 2. Hal ini menunjukkan perbaikan signifikan dan kesempurnaan penerapan metode pembelajaran.

Peningkatan capaian ini membuktikan bahwa kombinasi media audio visual dan metode *Reward and Punishment* yang terstruktur dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Motivasi belajar siswa meningkat, efektivitas pengajaran terjaga, dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih baik (Rahman, 2021).

## b. Proses Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat peningkatan pada Terjadi peningkatan pada peserta didik dari Siklus I ke Siklus II, sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1**  
**Perkembangan Hasil Observasi Peserta Didik**

| No | Kriteria    | Pertemuan 1<br>Siklus I | Pertemuan<br>2<br>Siklus I | Pertemuan 1<br>Siklus II | Pertemuan<br>2<br>Siklus II |
|----|-------------|-------------------------|----------------------------|--------------------------|-----------------------------|
| 1  | Sangat Baik | 7,69%                   | 7,69%                      | 30,76%                   | 73,07%                      |
| 2  | Baik        | 11,53%                  | 11,53%                     | 46,15%                   | 19,23%                      |
| 3  | Cukup       | 0%                      | 7,69%                      | 3,84%                    | 7,69%                       |
| 4  | Kurang      | 80,76%                  | 73,07%                     | 19,23%                   | 0%                          |

Pada sesi pertama Siklus I, mayoritas siswa tergolong dalam kategori kurang (80,76%), sementara hanya 7,69% yang masuk kategori *Sangat Baik*. Kondisi ini menunjukkan rendahnya pencapaian awal. Setelah dilakukan perbaikan metode pembelajaran, pertemuan kedua Pada Siklus I terlihat adanya kemajuan walaupun masih tergolong kecil dibandingkan dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan dua, peserta didik dalam kategori Sangat Baik tetap sebesar 7,69%, kategori Baik juga masih berada pada angka 11,53, kategori cukup meningkat menjadi 7,69%, sedangkan kategori kurang menurun dari 80,76% pada pertemuan pertama menjadi 73,07%. Perubahan ini menggambarkan bahwa meskipun peningkatannya belum terlalu signifikan, namun sudah mulai terlihat adanya pergeseran peserta didik dari kategori kurang menuju kategori yang lebih tinggi (Cukup).

Pada pertemuan pertama Pada Siklus II, nampak terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Persentase siswa yang tergolong dalam kategori Sangat Baik meningkat naik menjadi 30,76%, sedangkan kategori Baik naik cukup besar menjadi 46,15%, sementara kategori Cukup menurun menjadi 3,84%, dan peserta didik dalam kategori Kurang berkurang drastis menjadi 19,23%. Hasil ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik telah mampu memahami materi dengan baik, walaupun masih ada sebagian kecil yang perlu mendapatkan bimbingan tambahan. Namun, pada Siklus II Pertemuan 2 terjadi lonjakan besar pada kategori *Sangat Baik* menjadi 73,07% dan kategori

*Kurang* turun drastis hingga 0%. Hal ini mencerminkan keberhasilan penerapan metode *Reward and Punishment* berbantu media audio-visual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

Data menunjukkan pergeseran signifikan dari kategori *Kurang* menuju *Sangat Baik* antar pertemuan dan antar siklus. Evaluasi berkelanjutan dan penyesuaian strategi pembelajaran terbukti berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN 101/II Muara Bungo.

## **B. Hasil Belajar Peserta Didik**

Hasil tes pembelajaran memperlihatkan peningkatan signifikan Dari Siklus I ke Siklus II, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada Siklus I sebesar 61,53%, sementara 38,46% lainnya belum mencapai ketuntasan belum memenuhi kriteria turun menjadi 11,53%. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan perbaikan strategi pembelajaran.

Kenaikan persentase ketuntasan diduga dipengaruhi oleh perbaikan kualitas pengajaran, penggunaan metode yang sesuai kebutuhan siswa, dan manajemen pembelajaran yang lebih efektif. Evaluasi berkelanjutan berperan penting dalam peningkatan ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan studi Fadli Rinekso yang mencatat peningkatan ketuntasan dari 69,69% menjadi 96,96% setelah penerapan metode *Reward and Punishment*. Penelitian Nurhidaya Haris P. juga melaporkan peningkatan dari 33% pada prasiklus menjadi 100% pada Siklus II Hal ini memperkuat bahwa metode *Reward and Punishment*, terlebih jika dipadukan dengan Media audio-visual telah terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

## **C. KESIMPULAN**

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *reward and punishment* berbantu media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 101/II Muara Bungo. Pada awalnya, pada siklus I masih ditemukan rendahnya keaktifan dan antusiasme siswa, serta ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 61,53%. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan, keterlibatan, dan motivasi belajar

siswa meningkat secara signifikan, dan ketuntasan klasikal juga naik menjadi 88,46%, sehingga seluruh peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *reward and punishment* berbantu media audio visual tidak hanya mampu memperbaiki proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mengimplikasikan bahwa guru Pendidikan Pancasila dapat memanfaatkan kombinasi strategi penghargaan dan hukuman yang proporsional serta media pembelajaran modern untuk menumbuhkan motivasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, A., & Dewi, D. (2022). Pengaruh Budaya Asing Terhadap Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Nasional*.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Prenada Media Group
- Aprizan. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (ed. revisi)*. Rajawali Pers
- Dewantara, J., & Nurgiansah, T. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Dinata, D. (2021). Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Fadli, R. (Rinekso). (2021). Penerapan Metode Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ppn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2).
- Gunawan, H. (2022). *Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Alfabeta.
- Hidayat, A., dkk. (2021). *Metode Reward And Punishment Dalam Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Intika, N. (2019). Efektivitas Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 85–97.
- Kristanto, A. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Pendidikan Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Nurhidaya Haris, P. (2021). Pengaruh Metode Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Qomaruzzaman, B. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila: Pendekatan NLP*. Simbiosis Rekatama Media
- Rahman, S. (2021, November). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Merdeka Belajar*, 289–302.

- Rahmawati, A., dkk. (2022). *Pemanfaatan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran*. Kencana (Prenada Media Group).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi II). Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Diundangkan 8 Juli 2003. (dokumen resmi tersedia di [JDIH / peraturan.go.id](http://jdih.peraturan.go.id)).
- Zakaria, Z., & Arumsari, A. (2018). Penerapan Reward And Punishment Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*.