



Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III

Sabariah

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: sabariah5541@gmail.com

Atin Supriatin

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: atin.supriatin@uin-palangkaraya.ac.id

Istiyati Mahmudah

Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: istiyati.mahmudah@uin-palangkaraya.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19-05-2026

Revised: 16-07-2026

Accepted: 04-08-2026

Published: 05-08-2026

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation to learn mathematics of grade III students, which is characterized by a lack of activity, interest, and perseverance of students in following the learning process. This study aims to analyze the application of the reward and punishment method through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model and determine the increase in students' motivation to learn mathematics after the application of the method. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type of research and a one group descriptive design. The subjects of the study were all grade III students of SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya totaling 21 people. Data collection techniques are carried out through observation, learning motivation questionnaires, and documentation. Data were analyzed using descriptive statistics, Wilcoxon Signed Rank test, and N-Gain test. The results showed that the average student learning motivation increased from 66.98 in the pretest to 81.19 in the posttest. The results of the Wilcoxon test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which indicated a significant increase in learning motivation after the application of the reward and punishment method through the TGT cooperative learning model. In addition, the N-Gain test result of 0.5857 was in the medium category. The implementation of learning with the reward and punishment method in the TGT model was carried out well, which was characterized by increased student activity in group discussions, enthusiasm during games and tournaments, and perseverance in completing learning tasks. Giving awards in the form of praise, points, and group appreciation can increase students' enthusiasm for learning, while educational punishments help improve student discipline. Thus, the application of the reward and punishment method through the TGT cooperative learning model is able to create an active and

fun learning atmosphere and increase students' motivation to learn mathematics.

Keywords: Learning Model; Motivation; Punishment; Reward

How to cite:

Sabariah, Supriatin, A., Mahmudah, I. (2026). Penerapan Metode Reward dan Punishment dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 10(1), 1-17. DOI <https://doi.org/10.24036/jippsd.v10i1>

Corresponding E-mail: sabariah5541@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, di mana matematika memegang posisi strategis untuk melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Berta & Sumarni, 2025). Melalui pembelajaran matematika yang menarik dan bermakna, siswa tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan pola pikir terstruktur yang esensial untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Islamiah dkk., 2025). Oleh karena itu, peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan minat siswa sejak dini (Ainularifin dkk., 2025). Namun dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi belajar karena banyak siswa masih menganggap mata pelajaran ini sulit, membosankan, dan menakutkan, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Ainularifin & Mahmudah, 2023).

Rendahnya motivasi belajar matematika dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, sikap, dan kepercayaan diri siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar serta metode pembelajaran yang digunakan guru (Hasanah dkk., 2025). Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya, ditemukan bahwa sebagian siswa masih pasif, kurang antusias, dan kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal matematika. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif sehingga motivasi belajar belum berkembang secara optimal.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan metode reward dan punishment. Metode ini menekankan pentingnya penguatan (reinforcement) dalam membentuk perilaku belajar siswa. Reward diberikan sebagai penghargaan terhadap perilaku positif siswa, sedangkan punishment diberikan sebagai konsekuensi yang bersifat edukatif terhadap perilaku yang kurang sesuai (Nurlaila dkk., 2023). Penerapan metode ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa terdorong untuk memperoleh penghargaan dan menghindari konsekuensi yang tidak diinginkan (Ashari, 2024).

Penerapan metode reward dan punishment akan lebih efektif apabila dipadukan dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT menggabungkan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi sehat, sehingga mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan kerja sama siswa (Aje, t.t.). Secara teoritis, model ini didukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar (Dewi & Mahmudah, 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode reward dan punishment berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Situmorang (2020) menyatakan bahwa penerapan reward dan punishment dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian Melati (2023) juga menunjukkan bahwa reward berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Selain itu, Nurrohmatulloh & Mulyawati (2022) menemukan bahwa kombinasi reward dan punishment mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Di sisi lain, penelitian Sodiq (2020) dan Mufida et al. (2025) membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji metode reward dan punishment serta model TGT secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan dengan mengintegrasikan metode reward dan punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas integrasi metode *reward* dan *punishment* adaptif ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menganalisis dampaknya terhadap rekonstruksi motivasi belajar matematika siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada formulasi skema *reward* kelompok dan *punishment* edukatif-non-hukuman yang disinkronisasikan dengan fase turnamen TGT. Langkah ini dirancang untuk menjembatani motivasi ekstrinsik menjadi dorongan intrinsik, sekaligus mereduksi kecemasan matematis (*math anxiety*) yang kerap muncul pada fase transisi kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan panduan praktis bagi pendidik dalam merancang ekosistem pembelajaran matematika yang kompetitif namun tetap kolaboratif, inklusif, dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment (eksperimen semu). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode reward dan punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games

Tournament (TGT) serta melihat motivasi belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah one group descriptive design dengan teknik purposive sampling, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Penelitian difokuskan pada proses penerapan pembelajaran dan hasil motivasi belajar siswa setelah kegiatan berlangsung.

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili karakteristik tertentu (Dewi & dkk., 2025). Penggunaan sampel dilakukan agar penelitian lebih efisien namun tetap mampu memberikan gambaran terhadap populasi secara keseluruhan (Ahmad & Supriadi, 2026). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas IIIA yang berjumlah 21 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi (Supriadi, 2021). Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan metode reward dan punishment dalam model TGT serta keaktifan siswa selama pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan skala Likert empat pilihan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan pembelajaran, dengan menggunakan skala Likert empat pilihan yaitu :

Tabel 1. Skala Likert Motivasi Angket

Skala	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber (Sugiyono, 2018)

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, dan penggunaan dokumen sebagai sumber informasi atau bukti dalam penelitian (Hasan, 2022). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, hasil turnamen, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar hasil penelitian valid dan reliabel (Ardiansyah dkk., 2023). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan angket motivasi belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, serta penerapan metode reward dan punishment dalam model TGT. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi seperti minat dan perhatian, keaktifan, ketekunan, dorongan belajar, tanggung jawab, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu disusun berdasarkan kisi-kisi penelitian.

Penelitian ini juga menggunakan alat dan bahan pendukung pembelajaran, seperti kartu poin, kartu soal, kartu domino, lembar permainan (games), dan gambar edukatif yang digunakan dalam kegiatan TGT. Adapun bahan pembelajaran meliputi materi matematika kelas III, lembar kerja siswa, serta perlengkapan administrasi seperti buku absensi dan lembar penilaian.

Tahapan pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama yang mengacu pada manajemen kelas adaptif (Ahmad & Supriadi, 2026). Pada tahap awal atau pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa menggunakan buku absensi, menyampaikan apersepsi terkait materi matematika kelas III yang akan dipelajari, serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini pula guru memberikan motivasi awal dan menegaskan aturan main mengenai kontrak metode *reward* dan *punishment* yang disepakati bersama. Memasuki tahap inti, aktivitas difokuskan pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan secara langsung dengan pemberian instrumen perilaku berupa *reward* dan *punishment* selama proses *games* dan *tournament* berlangsung. Selanjutnya, tahap akhir atau penutup diisi dengan kegiatan refleksi, menarik kesimpulan materi bersama siswa, mengumumkan kelompok terbaik (*team recognition*), pemberian penghargaan, serta menutup sesi kelas.

Bentuk *reward* dan *punishment* yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang sebagai sarana modifikasi perilaku edukatif siswa sekolah dasar (Sugiyono, 2018). *Reward* yang diberikan terdiri dari tiga bentuk utama, yaitu *reward* sosial atau verbal berupa pujian langsung dan tepuk tangan bersama, *reward* simbolik atau token berupa pemberian kartu poin dan gambar edukatif bagi individu atau kelompok yang berhasil menyelesaikan kartu soal maupun memenangkan permainan domino matematika, serta *reward* kelompok (*team recognition*) berupa predikat tim seperti *Super Team* atau *Great Team* di akhir sesi. Sebaliknya, bentuk *punishment* yang diterapkan bersifat mendidik dan tidak melibatkan kekerasan fisik maupun verbal yang menjatuhkan mental siswa. *Punishment* tersebut meliputi teguran verbal secara halus jika siswa kedapatan tidak fokus, pengurangan kartu poin tim apabila ada anggota kelompok yang melanggar ketertiban kelas, serta tindakan edukatif aktif berupa kewajiban membaca atau menjelaskan kembali rumus maupun soal matematika sederhana di depan anggota kelompoknya sendiri demi mengembalikan konsentrasi belajar.

Seluruh dinamika aktivitas guru dan siswa diamati secara langsung di setiap tahapan sintaks model TGT menggunakan lembar observasi penelitian. Pada sintaks pertama yaitu penyajian kelas (*class presentation*), guru bertugas menyampaikan materi pelajaran matematika kelas III menggunakan media gambar edukatif, sedangkan siswa menyimak penjelasan dengan saksama dan mencatat poin-poin penting. Pada sintaks kedua yaitu belajar dalam kelompok (*teams*), guru membagi 21 siswa kelas IIIA ke dalam kelompok-kelompok heterogen dan membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sementara siswa mulai aktif berdiskusi dan saling membantu memahami materi di kelompoknya demi

mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Masuk ke sintaks ketiga yaitu permainan (*games*), guru menyiapkan kartu soal, kartu domino matematika di meja turnamen, beserta aturan mainnya, sementara siswa bermain dengan tertib mengumpulkan poin individu dan kelompok. Pada sintaks keempat yaitu pertandingan (*tournament*), guru memulai dan memantau jalannya turnamen akademik secara objektif antarsiswa berkemampuan setara, sedangkan siswa bertanding penuh antusias serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan soal matematika demi menyumbang poin bagi timnya. Sintaks terakhir adalah penghargaan kelompok (*team recognition*), di mana guru menghitung akumulasi skor turnamen untuk memberikan penghargaan kategori kelompok, sementara siswa menerima penghargaan tersebut dengan gembira sekaligus memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada kelompok lain.

Alasan pemilihan bentuk *reward* dan *punishment* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian dengan fase perkembangan psikologi anak usia operasional konkret kelas III sekolah dasar serta efisiensi pelaksanaan penelitian. Karakteristik anak usia 8 sampai 9 tahun menunjukkan bahwa mereka sangat peka dan termotivasi oleh bentuk pengakuan visual maupun sosial yang nyata (*tangible*). Penggunaan benda konkret seperti kartu poin dan gambar edukatif mampu memicu kompetisi yang sehat sekaligus meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, pemberian penghargaan dalam format kelompok sengaja dipilih untuk membangun interdependensi positif, yang memaksa siswa berkemampuan tinggi untuk mengajari temannya yang kesulitan karena nilai akhir dihitung secara kolektif. Di sisi lain, penerapan *punishment* yang bersifat edukatif bertujuan untuk menegakkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa tanpa menimbulkan rasa takut, sehingga perilaku tidak fokus dapat dialihkan kembali menjadi tindakan aktif belajar sekaligus menjaga suasana kelas IIIA tetap aman, kondusif, dan menyenangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Keterlaksanaan Penerapan Metode Reward dan Punishment dalam Model TGT

Hasil penelitian berdasarkan lembar observasi menunjukkan bahwa penerapan metode reward dan punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi, games, turnamen, dan pemberian penghargaan.

Pada tahap awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan aturan reward dan punishment. Siswa diberikan pemahaman mengenai cara memperoleh poin, bentuk penghargaan, dan konsekuensi apabila tidak mengikuti aturan pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih siap dan antusias mengikuti kegiatan belajar.

Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4–5 orang. Selama diskusi, siswa terlihat aktif bekerja sama, saling membantu, dan bertukar pendapat dalam menyelesaikan

soal matematika. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan memastikan seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran.

Kegiatan games dan turnamen menjadi bagian yang paling menarik bagi siswa. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab soal untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya. Pemberian reward berupa poin, pujian, dan penghargaan kelompok mampu meningkatkan semangat belajar dan kompetisi yang sehat. Sementara itu, punishment diberikan secara edukatif, seperti pengurangan poin atau tugas tambahan ringan, sehingga membantu meningkatkan kedisiplinan siswa tanpa menimbulkan rasa takut. Secara keseluruhan, keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Kegiatan	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Pendahuluan	6	24	21	87,50%	Sangat baik
2	Kegiatan inti	21	84	76	90,48%	Sangat baik
3	Penutup	3	12	12	100%	Sangat baik
Total	keseluruhan	30	120	109	90,83%	Sangat baik

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90,83%. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran secara terencana, sistematis, dan sesuai sintaks model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Keberhasilan aktivitas guru terlihat pada kemampuan guru dalam membuka pembelajaran, menyampaikan materi, mengorganisasi kelompok, memandu permainan akademik, melaksanakan turnamen, serta memberikan reward dan punishment secara tepat. Guru juga berperan aktif sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang dikelola dengan baik oleh guru memberikan pengaruh positif terhadap suasana kelas. Siswa menjadi lebih tertib, antusias, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, tingginya aktivitas guru menjadi faktor pendukung keberhasilan penerapan metode reward dan punishment melalui model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

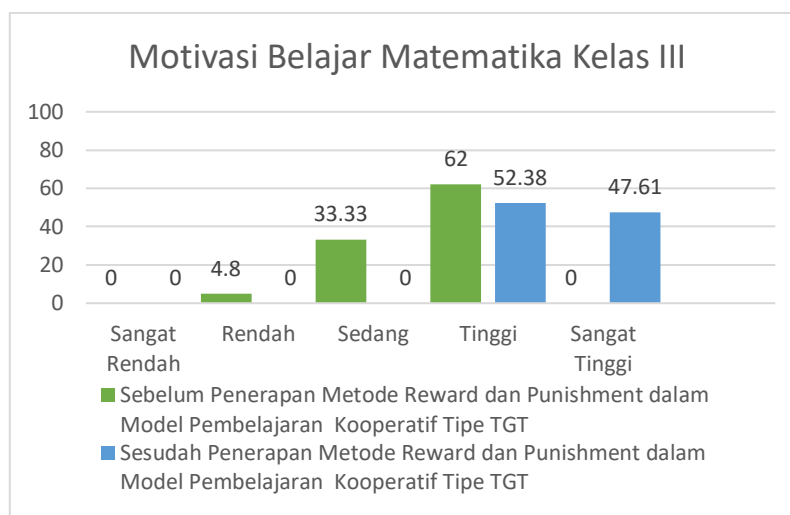
3.1.2. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Hasil penelitian berdasarkan angket motivasi belajar menunjukkan bahwa penerapan metode reward dan punishment dalam model Teams Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif

terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar diukur melalui indikator minat dan perhatian, keaktifan, ketekunan, dorongan belajar, tanggung jawab, serta sikap positif terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pada indikator keaktifan dan minat belajar, seperti lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, siswa juga lebih tekun dalam menyelesaikan tugas dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal yang sulit.

Pada indikator tanggung jawab, siswa terlihat lebih disiplin dalam mengikuti aturan pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini dipengaruhi oleh penerapan reward dan punishment yang memberikan penguatan terhadap perilaku siswa. Sementara itu, pada indikator sikap positif, siswa menunjukkan rasa senang dan antusias terhadap pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Berikut gambaran umum hasil motivasi belajar siswa:



Gambar 1. Hasil Angket Motivasi

Berdasarkan gambar diagram motivasi belajar matematika siswa kelas III, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan metode reward and punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Sebelum perlakuan, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori rendah sebesar 4,8%, sedang sebesar 33,33%, dan tinggi sebesar 62%. Setelah penerapan metode, tidak terdapat lagi siswa pada kategori sangat rendah, rendah, maupun sedang. Motivasi belajar siswa seluruhnya berada pada kategori tinggi sebesar 52,38% dan sangat tinggi sebesar 47,61%. Nilai Rata-rata Motivasi siswa sebelum dilakukan penerapan metode reward and punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah 66,98 % dan Nilai rata-rata Motivasi Siswa setelah melakukan Penerapan penerapan metode

reward and punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah 81,19 %. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode reward and punishment dalam model TGT mampu meningkatkan semangat, keaktifan, dan antusias siswa dalam pembelajaran matematika.

Peningkatan motivasi belajar dipengaruhi oleh pemberian reward yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa, serta punishment yang bersifat mendidik sehingga siswa menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab. Selain itu, model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik yang menyenangkan.

Untuk memperkuat hasil penelitian, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data sebelum perlakuan memperoleh nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ sehingga tidak berdistribusi normal, sedangkan data sesudah perlakuan memperoleh nilai signifikansi $0,157 > 0,05$ sehingga berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak normal, analisis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test.

Hasil uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test memperoleh nilai $Z = -3,926$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode reward and punishment melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan demikian, metode yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Penerapan Metode Reward dan Punishment dalam Model TGT

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode reward and punishment dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh kombinasi antara penguatan (reinforcement) dan pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Pemberian reward mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa karena siswa menjadi lebih bersemangat untuk memperoleh penghargaan. Hal ini sesuai dengan teori behaviorisme yang menyatakan bahwa perilaku yang diberi penguatan positif cenderung akan diulang (Muslimin dkk., 2025). Dalam pembelajaran, reward berfungsi sebagai stimulus yang mendorong siswa menunjukkan perilaku belajar yang positif. Sementara itu, punishment yang diberikan secara edukatif membantu siswa menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung (Widyaningrum & Fauziah, 2025).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperkuat efektivitas metode tersebut karena menghadirkan kegiatan games dan turnamen yang membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif. Melalui model ini, siswa belajar dalam kelompok heterogen, melaksanakan

permainan, mengikuti turnamen, dan memperoleh penghargaan kelompok (Hartono & Sufyan, 2024). Kegiatan tersebut mampu meningkatkan kerja sama, rasa tanggung jawab, dan motivasi siswa untuk memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya (Rezeki dkk., 2024).

Penerapan model TGT juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif melalui interaksi dengan teman sebaya. Dalam diskusi kelompok, siswa saling bertukar pendapat, membantu memahami materi, dan bekerja sama menyelesaikan tugas pembelajaran (Lisnawati, 2025). Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan lingkungan sekitar (Tamrin & dkk., 2011). Selain itu, adanya kompetisi yang sehat membuat siswa lebih aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, dan antusias mengikuti pembelajaran (Syam & dkk., 2025).

Pembelajaran yang dikemas melalui games dan turnamen juga mampu mengurangi rasa bosan siswa dalam belajar matematika. Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan hasil belajar siswa melalui kegiatan kelompok dan turnamen akademik (Sugiarti, 2021). Dalam penelitian ini, teori tersebut terbukti melalui meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan metode reward dan punishment melalui model TGT juga membantu membentuk sikap sosial siswa, seperti kerja sama, disiplin, sportivitas, dan tanggung jawab (Tumbelaka & dkk., 2024). Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan perubahan sikap yang positif, seperti lebih aktif dalam diskusi, lebih disiplin mengikuti aturan pembelajaran, dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dengan demikian, keberhasilan penerapan metode reward dan punishment melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya dipengaruhi oleh pemberian penghargaan dan hukuman, tetapi juga oleh suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Kombinasi kedua pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya secara signifikan.

3.2.2. Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang menimbulkan dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar karena tanpa adanya dorongan belajar, proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal (Masrdah dkk., 2025). Motivasi dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, seperti kebutuhan, minat, lingkungan belajar, dan budaya (Fitriyanti dkk., 2024).

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif. Hal ini terlihat dari meningkatnya minat, keaktifan, dan ketekunan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika. Dari sudut pandang teori motivasi, hasil tersebut menunjukkan

bahwa faktor eksternal berupa strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan penghargaan mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa integrasi metode reward dan punishment dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak yang lebih optimal. Reward berfungsi sebagai pendorong motivasi, sedangkan punishment berfungsi sebagai pengendali perilaku. Pendapat ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan dan mengarahkan kegiatan belajar (Ningsi & dkk., 2025). Selain itu, Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dorongan internal dan eksternal, seperti penghargaan dan lingkungan belajar (Larasari & dkk., 2022).

Peningkatan motivasi siswa terlihat dari perubahan sikap selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok, lebih berani menjawab pertanyaan, serta lebih antusias mengikuti kegiatan games dan turnamen (Larasari & dkk., 2024). Sebelum penerapan metode reward dan punishment melalui model TGT, sebagian siswa terlihat kurang aktif dan kurang percaya diri. Namun setelah penerapan metode tersebut, siswa menunjukkan perhatian, ketekunan, dan keberanian yang lebih baik dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori behaviorisme B. F. Skinner yang menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui penguatan (reinforcement). Reward sebagai penguatan positif mampu mendorong siswa mempertahankan perilaku belajar yang baik, sedangkan punishment yang diberikan secara edukatif membantu siswa menjadi lebih disiplin dan bertanggung jawab. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengalaman belajar yang aktif melalui kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar melalui unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi yang sehat. Dalam penelitian ini, kompetisi antar kelompok mendorong siswa untuk lebih semangat belajar dan memberikan hasil terbaik bagi kelompoknya. Selain meningkatkan motivasi belajar, kegiatan tersebut juga membantu mengembangkan sikap sosial siswa seperti kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan rasa percaya diri.

Dengan demikian, penerapan metode reward dan punishment melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Keberhasilan peningkatan motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan data hasil penelitian, mekanisme bagaimana interaksi antara *reward*,

punishment, dan aktivitas dalam model TGT (*Teams Games Tournament*) memengaruhi peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas III dapat dijelaskan melalui siklus psikologis dan behavioristik sebagai berikut:

3.2.3. Peran *Reward* sebagai Stimulus Motivasi Ekstrinsik (Penguatan Positif)

Mekanisme *reward* (berupa pujian verbal, kartu poin, gambar edukatif, hingga penghargaan kelompok *Super Team*) bekerja sebagai stimulus ekstrinsik berdasarkan teori behaviorisme B.F. Skinner. Pada anak usia kelas III SD (operasional konkret), motivasi internal sering kali belum terbentuk secara utuh untuk materi yang dianggap abstrak atau sulit seperti matematika.

Ketika guru memberikan penghargaan konkret yang dapat dilihat langsung (*tangible*), otak anak menangkapnya sebagai bentuk pengakuan visual dan sosial yang menyenangkan. Stimulus positif ini melahirkan kepuasan psikologis yang mendorong siswa untuk memelihara dan mengulang perilaku belajar yang positif tersebut (seperti aktif bertanya dan tekun berdiskusi) pada sesi-sesi berikutnya demi mendapatkan penghargaan kembali.

3.2.4. Peran *Punishment* Edukatif sebagai Pengendali Perilaku (*Behavior Control*)

Mekanisme *punishment* (berupa teguran halus, pengurangan kartu poin tim, atau tugas menjelaskan kembali rumus di depan kelompok) tidak bekerja melalui rasa takut, melainkan melalui regulasi diri dan konsekuensi logis.

Ketika ada siswa yang tidak tertib atau tidak tekun, *punishment* berbentuk pengurangan poin kelompok akan memberikan efek jera sosial (*social deterrence*). Siswa merasa bertanggung jawab kepada kelompoknya agar tidak merugikan tim. *Punishment* aktif (menjelaskan ulang soal) juga secara mekanis memaksa fokus kognitif siswa kembali ke materi pelajaran. Jadi, jika *reward* berfungsi menarik siswa menuju perilaku positif, *punishment* edukatif berfungsi memagari siswa agar tidak keluar dari jalur kedisiplinan pembelajaran.

3.2.5. Peran Aktivitas Model TGT sebagai Katalisator dan Wadah Interaksi Sosial

Sintaks dalam model TGT (*Class Presentation, Teams, Games, Tournament, Team Recognition*) bertindak sebagai wadah atau bensin yang membakar motivasi tersebut menjadi tindakan nyata melalui dua cara:

- a. Melalui Sesi *Teams* (Kerja Kelompok): Mengacu pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky, aktivitas diskusi kelompok heterogen menurunkan kecemasan siswa kelas III saat menghadapi matematika. Siswa yang berkemampuan tinggi terdorong mengajari temannya (karena adanya tuntutan poin kolektif untuk *reward* kelompok), sementara siswa yang kurang mampu merasa aman belajar dari teman sebaya. Interaksi ini mengubah atmosfer belajar menjadi suportif.
- b. Melalui Sesi *Games & Tournament*: Aktivitas permainan menggunakan kartu domino dan turnamen akademik antar-meja berkemampuan setara mengubah persepsi siswa bahwa matematika itu kaku menjadi menyenangkan. Kompetisi yang sehat ini menghadirkan tantangan

(*challenge*) yang memicu hormon dopamin (antusiasme). Karena lawan di meja turnamen memiliki kemampuan setara, setiap anak merasa memiliki peluang yang adil untuk menang, yang secara drastis mendongkrak rasa percaya diri dan ketekunan mereka.

Aktivitas TGT menyediakan panggung belajar yang aktif dan menyenangkan (menghilangkan kebosanan), Metode *Reward* memicu energi kompetisi dan keaktifan berlipat ganda untuk mencapai hasil terbaik, sedangkan Metode *Punishment* menjaga agar energi kompetisi tersebut tetap berada dalam koridor kedisiplinan yang sehat. Kombinasi sistemis inilah yang berhasil meningkatkan rata-rata motivasi belajar matematika siswa kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya secara signifikan (dari 66,98 menjadi 81,19).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode *reward* dan *punishment* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil angket motivasi belajar siswa yang mengalami kenaikan dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,98 menjadi 81,19 pada *posttest*. Penerapan model pembelajaran ini juga berlangsung dengan sangat baik, ditunjukkan melalui aktivitas guru dan siswa yang berada pada kategori sangat baik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dipadukan dengan diskusi kelompok, permainan, turnamen, serta pemberian *reward* dan *punishment* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika siswa secara signifikan setelah diterapkannya metode *reward* dan *punishment* melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dalam mengelola kelas dasar yang aktif. Guru perlu merancang alokasi waktu secara ketat, terutama saat transisi dari sesi *games* ke *tournament*, agar seluruh sintaks TGT dapat terlaksana secara utuh dalam satu pertemuan. Selain itu, pelaksanaan metode *reward* berupa kartu poin dan *punishment* edukatif harus dilakukan secara konsisten, transparan, dan adil demi menjaga iklim kompetisi yang sehat tanpa memicu kecemburuan sosial antar-siswa. Guru juga dituntut untuk jeli dalam mengelompokkan siswa pada meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang setara, sehingga setiap anak memiliki peluang yang sama besar untuk menyumbang poin bagi tim mereka. Melalui pengelolaan yang tepat, kombinasi metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga melatih regulasi diri dan interdependensi positif siswa di dalam kelas.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya. Penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa adanya kelompok kontrol membuat perubahan motivasi belajar siswa tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Di samping itu, ukuran sampel yang terbatas hanya pada satu kelas dengan jumlah 21 siswa di satu sekolah membuat generalisasi hasil penelitian untuk skala populasi yang lebih luas atau karakteristik sekolah yang berbeda masih sangat terbatas. Keterbatasan lainnya terletak pada cakupan materi yang hanya berfokus pada materi matematika tertentu di kelas III SD, sehingga efektivitas pemaduan model TGT dengan *reward* dan *punishment* pada materi lain dengan tingkat keabstrakan yang lebih tinggi masih memerlukan pengujian mendalam pada penelitian masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada guru kelas III serta seluruh siswa kelas III SDIT Darul Istiqomah Palangka Raya yang telah membantu dan berpartisipasi selama proses penelitian berlangsung.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, N. I., & Supriadi. (2026). Populasi Dan Sampel: Konsep Dan Prosedur Dalam Penelitian Pendidikan. *Advances In Education Journal*, 2(4), 428–439.
- Ainularifin, N., & Mahmudah, I. (2023). Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bersusun. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 107–119.
- Ainularifin, N., Sulistyowati, & Mahmudah, I. (2025). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdit Al Furqan Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 10–15.
- Aje, A. U. (T.T.). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (Stad) & Team Games Tournament (Tgt)*. Cv. Azka Pustaka.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.

- Ashari, S. (2024). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sultra Elementary School*, 5(1), 856–869.
- Berta, & Sumarni, M. L. (2025). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 01 Bengkayang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(3), 535–544.
- Dewi, I., & Dkk. (2025). Teori Populasi Dan Pengambilan Sampel. *Jurnal Literasiologi*, 14(2), 1–9. <https://doi.org/10.47783/Literasiologi.V9i4>
- Dewi, R. P., & Mahmudah, I. (2024). Pengaplikasian Model Kooperatif Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Sdit Al-Furqan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1), 172–181. <https://doi.org/10.26418/jppk.V13i1.72139>
- Fitriyanti, F., Mahmudah, I., & Agustina, N. L. (2024). Pendampingan Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas Rendah Di Mis Darul Ulum Palangkaraya. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 20–26. <https://doi.org/10.47861/jipm-Nalanda.V2i4.1356>
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gametournament (Tgt) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Ijier: Indonesian Journal Of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29.
- Hasanah, N. H., Kartinah, & Rahmawati, I. (2025). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Sd Negeri 2 Tanggungharjo. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 545–554.
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan Media Konkret Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Pada Materi Pecahan Di Sdit Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 147–160.
- Larasari, S. K., & Dkk. (2022). Efektivitas Teknik Buzz Group Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(1). <https://doi.org/10.22373/Je.V8i1.11641>
- Larasari, S. K., & Dkk. (2024). Penerapanmodel Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dipadu Two Stay Two Stray(Tsts) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xsma. *Jpsp: Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 4(2), 190–199.
- Lisnawati. (2025). Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Dalam Diskusi Melalui Model Kooperatif Tgt Pada Pembelajaran Agama Islam. *Analysis: Journal Of Education*, 3(1), 157–164.

- Mardiana, N., Supriatin, A., & Musyarapah. (2026). Profesionalisme Guru Dalam Pendidikan Berbasis Multikultural Di Sekolah. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 11(2), 179–181.
- Masrdah, U., Supriadi, G., & Mahmudah, I. (2025). Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V. *Jurnal Media Informatika [Jumin]*, 6(3), 1687–1696.
- Muslimin, M., Aisyah, N., & Alwi, B. M. (2025). Implementasi Teori Belajar Behaviorisme Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterlibatan Aktif Siswa. *Peshum : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 5198–5209.
- Ningsi, S. S., & Dkk. (2025). Implementasi Motivasi Belajar Peserta Didik Sd Laboratorium Ung Kota Gorontalo. *Jurnal Lentera Edukasi*, 3(1), 11–18.
- Nurlaila, Deliani, N., & Batubara, J. (2023). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 104–114.
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761>
- Sugiarti, T. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Pada Pembelajaran Materi Sistem Koordinasi. *Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Uny Press.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 | Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/jpm/article/view/878>
- Syam, I., & Dkk. (2025). Penerapan Tgt Berbasis Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Siswa Kelas Iv Sdit Lampu Iman Karawang. *Qolamuna : Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, 2(1). <https://jurnal.qolamuna.id/index.php/jq>
- Tamrin, M., & Dkk. (2011). Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1).
- Tumbelaka, T. J., & Dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Teknik Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Di Sma Negeri 1 Amurang. *Jurnal Pendidikan*, 1(4), 180–186.

Widyaningrum, A. N., & Fauziah, M. (2025). Analisis Penggunaan Punishment Dan Reinforcement Untuk Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 214–223.

PROFIL SINGKAT

Sabariah lahir di Desa Sembuluh 1 pada tanggal 06 November 2004. Penulis menempuh pendidikan di SDN 2 Sembuluh 1 dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Ash-Shalatiyah dan lulus pada tahun 2019, serta SMK Kertapati dan lulus pada tahun 2022. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), UIN Palangka Raya. Selama menempuh pendidikan, penulis aktif dalam kegiatan organisasi pramuka pada tahun 2023–2025 serta aktif dalam kegiatan penulisan dan publikasi artikel ilmiah di bidang pendidikan. Penulis juga telah memiliki beberapa artikel ilmiah yang diterbitkan pada jurnal pendidikan.