

PENGARUH *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERAN PELAKU EKONOMI KELAS X SMA KESUMA INDAH PADANGSIDIMPUAN

Ledis Ratna Sari Simbolon¹, Asmi Hasanah Nasution², Rosnida Siregar³, Dinda Vebrina⁴
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Bahasa
Email: ledissimbolon10@gmail.com¹, asmihasanahnst@gmail.com², siregarnida25@gmail.com³,
dindavebrina1997@gmail.com⁴

Article History

Received: 27-06-2026

Revision: 14-08-2026

Accepted: 18-08-2026

Published: 18-08-2026

Abstract. *This study aims to determine the effect of reward provision on students' learning outcomes in the topic of the role of economic actors among tenth-grade students at Kesuma Indah Private Senior High School, Padangsidimpuan. This research was motivated by low student learning outcomes driven by teacher-centered instruction and low motivation. Using a quantitative descriptive method, a total sampling technique was applied to 48 students. Data were collected using questionnaires and tests. The results showed an average learning outcome score of 79.38 (good category). The t-test revealed that reward provision significantly influenced learning outcomes ($t \text{ value} = 6.452 > t \text{ table} = 1.678$; $p = 0.000 < 0.05$). The coefficient of determination (R^2) was 0.475, indicating that reward provision contributed 47.5% to learning outcomes.*

Keywords: *Reward Provision, Learning Outcomes, Role of Economic Actors*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada materi Peran Pelaku Ekonomi kelas X SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidimpuan. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya capaian ketuntasan hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah konvensional serta kurangnya dorongan motivasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas X yang berjumlah 48 orang, dan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Data dikumpulkan melalui angket (untuk variabel reward) dan tes pilihan ganda (untuk variabel hasil belajar). Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,38 dalam kategori baik. Berdasarkan uji t regresi linier sederhana, diperoleh $t_{hitung} (6,452) > t_{tabel} (1,678)$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang membuktikan bahwa reward berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,475 mengindikasikan bahwa pemberian reward memberikan kontribusi sebesar 47,5% terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sementara 52,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: Reward, Hasil Belajar, Peran Pelaku Ekonomi, Pendidikan Ekonomi

How to Cite: Simbolon, Ledis Ratna Sari, et al. (2026). Pengaruh *Reward* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peran Pelaku Ekonomi Kelas X SMA Kesuma Indah Padangsidimpuan. *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business*, 6 (1), <https://10.54373/ifiheb.v6i1.6772>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses penting untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap siswa dengan tujuan membentuk individu yang berkembang. Pembentukan siswa yang berkembang dapat terlihat dari iman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sinurat et al (2025:2) mengungkapkan bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang di dukung untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di kelas di arahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak di paksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang di ingatnya itu untuk menghubungkan nya dengan kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan proses pembelajaran Ekonomi di sekolah ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan interaksi belajar yang aktif serta membangun motivasi siswa. Namun, yang terjadi di SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidimpuan menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar Ekonomi siswa kelas X masih tergolong rendah. Berdasarkan data Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil, di kelas X-1 terdapat 19 dari 24 siswa (79%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal serupa terjadi di kelas X-2, di mana 17 dari 24 siswa (71%) juga tidak tuntas. Rendahnya capaian ini dipicu oleh kecenderungan penggunaan metode ceramah yang monoton yang membuat siswa pasif atau jenuh, cepat bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menjadi masalahnya ketika diterapkan pada materi Peran Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan Ekonomi. Materi ini bersifat konseptual dan membutuhkan partisipasi aktif siswa untuk memahami fungsi interaksi antara konsumen, produsen, pemerintah, dan masyarakat luar negeri. Tanpa adanya penerapan pembelajaran yang tepat, siswa cenderung menghafal tanpa memahami konteks secara menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan strategi pemberian reward (penghargaan/apresiasi) menjadi bahan untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara personal.

Menurut Kusmiyati (2023:12) *reward* adalah ganjaran, hadiah, pahala, penghargaan, dan pemberian. *Reward* dalam istilah pendidikan adalah memberi penghargaan berupa hadiah ke peserta didik berdasarkan prestasi yang telah diraihny. *Reward* sebagai alat pendidikan yang bersifat represif, yakni alat yang dapat memotivasi peserta didik melakukan sesuatu yang lebih baik. Selanjutnya Sazidah. M., et al (2023:831) *reward* adalah alat bantu pendidikan yang digunakan guru untuk memberikan gaya ganjaran yang menyenangkan kepada siswa dan tentunya perjuangan serta usaha nya merasa di hargai. Sehingga siswa lebih semangat untuk belajar dan berusaha mempertahankan atau meningkatkan prestasi nya dikelas.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pemberian *reward* adalah bentuk penghargaan atau ganjaran yang diberikan kepada siswa atas prestasi, usaha, maupun perilaku positif yang telah ditunjukkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Rahman (2021:297-298) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Lebih lanjut Siregar (2024:220) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses belajar pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan dapat ditunjukkan dengan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru.

Sesuai pendapat diatas maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan atau capaian yang di dapat siswa setelah mengikuti peroses belajar, pencapaian hasil dapat di lihat dari terlibatnya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang nyata.

Sejumlah studi terdahulu mengonfirmasikan adanya pengaruh positif pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa (Alam, 2023; Nafis, 2022; Safitri & Putraranto, 2023). Meskipun penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa *reward* berpengaruh positif, peneliti terdahulu tersebut menguji *reward* pada mata pelajaran umum di sekolah negeri atau cakupan materi yang luas. Masih terbatas penelitian yang memeriksa secara spesifik efektivitas pada reward dalam mengatasi siswa yang tidak tuntas belajar pada materi seperti Peran Pelaku Ekonomi di lingkungan swasta dengan tingkat motivasi belajar awal yang rendah.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris besarnya pengaruh *rewards* terhadap hasil belajar siswa pada materi Peran Pelaku Ekonomi kelas X SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidempuan.

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Yang mana untuk mengukur pengaruh *reward* (X) terhadap hasil belajar siswa pada materi peran pelaku ekonomi (Y).

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidempuan yang berjumlah 48 siswa. (terdiri dari kelas X-1 dan X-2). Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* (sampel jenuh), sehingga seluruh populasi sebanyak 48 siswa dijadikan sampel penelitian.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidempuan yang beralamat di Jl. Batang Gadis No.09 Padangsidempuan, Sumatera Utara. Kepala Sekolah Bapak Yodianus Zendato, S. Pd., M. M. Adapun guru mata pelajaran Ekonomi pada kelas X adalah bapak Yodianus Zendato, S. Pd., M. M.

Teknik Pengumpulan Data dan instrument penelitian

Pengumpulan data menggunakan dua instrument yaitu:

1. Angket (*questionnaire*): Digunakan untuk mengukur variabel reward (X) dengan indikator: pujian, hadiah, Pemberian penghormatan dan tanda penghargaan (Ria et al., 2025).
2. Tes Hasil Belajar: Berupa tes pilihan berganda untuk mengukur variabel (Y) pada materi Peran Pelaku Ekonomi dengan indikator peran konsumen, produsen, pemerintah dan masyarakat luar negeri (Effendi, 2020)

Teknik Analisis Data

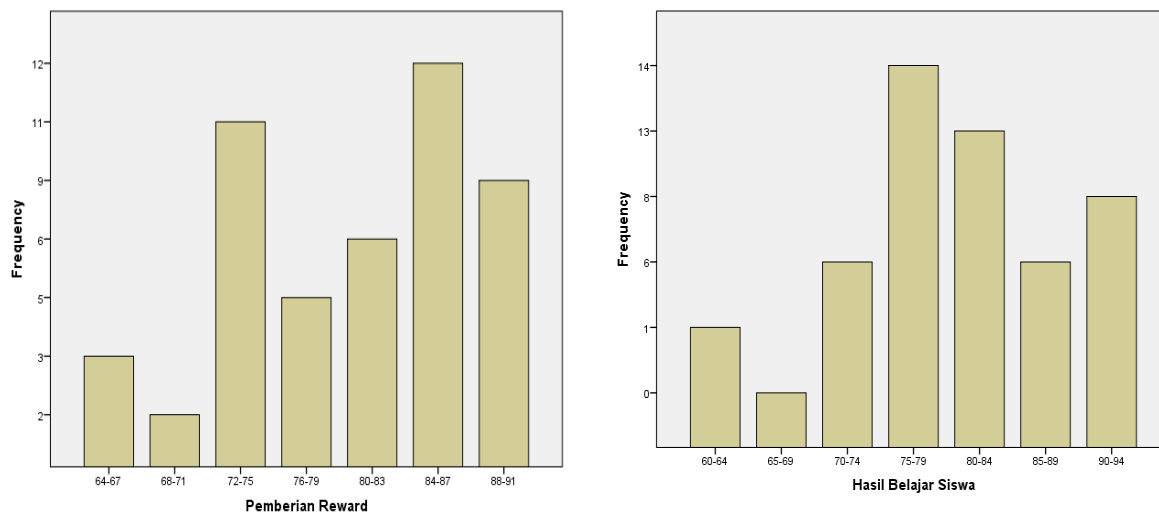
Data penelitian dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 21. Teknik analisis data dimulai dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan Pemberian Reward, Hasil Belajar pada materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi. Selanjutnya analisis inferensial digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel dalam penelitian ini. Kemudian dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat dalam pengujian statistik. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh Pemberian Reward secara parsial terhadap Hasil Belajar pada Materi Peran Pelaku Ekonomi, selain itu, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi Pemberian Reward terhadap Hasil Belajar Pada materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh bahwa Reward masuk pada kategori baik dengan nilai rata-rata sebesar 80,3125. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan pujian, hadiah, pemberian penghormatan, dan tanda penghargaan dengan baik dari guru. Kondisi pemberian reward yang baik atau positif dapat memberikan semangat serta aktif dalam proses belajar. Selanjutnya, hasil belajar siswa pada materi peran pelaku

ekonomi memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,3750 dan termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar siswa sudah baik, meskipun masih ada salah satu siswa yang belum mencapai hasil belajar secara optimal. Untuk lebih jelasnya, perolehan data tersebut dapat dilihat melalui histogram yang bertujuan memberikan gambaran serta perbandingan dari masing-masing variabel penelitian, sebagai berikut:

Diagram 1. Perbandingan emberian Reward dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peran Pelaku ekonomi Dalam kegiatan ekonomi



a. Uji Peryaratan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini normal atau tidak. Dengan dengan menggunakan uji non-parametrik Kolmogorow Smirnow dengan membandingkan distribusi data yang telah diuji normalitasnya dengan data normal baku. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.

Tabel 1

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pemberian Reward	Hasil Belajar Siswa
N		48	48
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80.3125	79.3750
	Std. Deviation	7.57419	6.96687
Most Extreme Differences	Absolute	.124	.152
	Positive	.092	.152
	Negative	-.124	-.119
Kolmogorov-Smirnov Z		.861	1.051
Asymp. Sig. (2-tailed)		.448	.219
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Berdasarkan hasil *output* SPSS 21 table One-sampel Kolmogorow-Smirnov dimana Pemberian *Reward* (X) dapat dilihat perolehan nilai signifikansi pada uji kolmogrov smirnov adalah 0,861 dan asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,448 > 0,05$ dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Peran Pelaku Ekonomi (Y) dengan nilai signifikansi pada uji kolmogrov smirnov adalah 1,051 dan asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,219 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti memiliki variasi yang sama atau tidak. Dasar mengambil keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data tersebut homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka data tidak homogen. Berikut table hasil uji homogenitas.

Tabel. 2
Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.531	1	94	.219
	Based on Median	1.752	1	94	.189
	Based on Median and with adjusted df	1.752	1	92.290	.189
	Based on trimmed mean	1.593	1	94	.210

Berdasarkan nilai untuk semua metode menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,210 > 0,05$ yang mengidentifikasi varians data bersifat homogen.

b. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana merupakan bertujuan untuk mengetahui berapa besar signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, serta untuk mencari hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y). Berikut table hasil uji regresi linear sederhana.

Tabel. 3
Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.459	7.926		3.591	.001
	Reward	.634	.098	.689	6.452	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel tersebut, diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 28,459 + 0,634X$$

Persamaan regresi linear sederhana diatas menjelaskan bahwa:

a = Nilai Tetap (Constant) = 28.459 artinya tidak ada pemberian reward bernilai 0, maka hasil belajar siswa pada materi peran pelaku dalam kegiatan ekonomi diprediksi sebesar 28,459.

b = Koefisien Regresi = 0,634 artinya, setiap peningkatan satu satuan nilai pemberian reward, maka hasil belajar siswa pada materi peran pelaku ekonomi akan meningkat sebesar 0,634 satuan.

Nilai koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa pengaruh antara variabel pemberian reward terhadap hasil belajar siswa pada materi peran pelaku ekonomi adalah searah dan dinyatakan positif atau memiliki pengaruh yang signifikan.

2. Uji T

Uji T merupakan bertujuan untuk mengetahui berapa besar signifikansi pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berikut table hasil Uji T.

Tabel. 4
Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.459	7.926		3.591	.001
	Reward	.634	.098	.689	6.452	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Dari hasil table diatas, bahwa variabel independent yaitu “Pemberian *Reward* berpengaruh secara Signifiikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peran Pelaku Ekonomi Kelas X SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidimpuan”. Yang mana dengan tingkat nilai t-hitung 6,452 dan nilai signifikansi 0,000. Maka dilakukan perbandingan antara t-hitung dan t-table Dengan derajat bebas ($df = 48 - 2 = 46$) pada taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu sebesar 1,678. Dengan demikian, nilai $t_{hitung} > t_{table}$ ($6,452 > 1,678$). Selain itu, nilai signifikansi menunjukkan nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti secara persial terdapat pengaruh yang signifikan antara “Pemberian reward terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi kelas X SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidimpuan”.

3. Uji Koefisien Determinasi

Pengujian ini dilakukan sebagai acuan dalam regresi R² untuk melihat seberapa dekat garis regresi dengan nilai data asli yang dihitung. Semakin besar variable X mempengaruhi variable Y, semakin besar pula hasil R². Berdasarkan analisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel. 5
Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.689 ^a	.475	.464	5.10235
a. Predictors: (Constant), Reward				

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai $R = 0,689$ dan $R^2 = 0,475$. Nilai ini menunjukkan reward memberikan kontribusi sebesar 47,5% terhadap variasi hasil belajar siswa pada materi Peran Pelaku Ekonomi, sedangkan 52,5% siswanya di pengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal lain diluar cakupan penelitian ini.

DISKUSI

Temuan ini membuktikan bahwa *reward* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa pada pembelajaran Ekonomi. Pemberian *reward* dalam bentuk verbal (pujian) maupun non-verbal (hadiah, apresiasi, dan penghormatan) terbukti mampu mengubah suasana kelas dari yang semula didominasi metode cerama secara pasif menjadi lebih aktif. Siswa merasa dihargai usahanya, sehingga terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan berdiskusi mengenai meteri Peran Pelaku Ekonomi.

Hasil penelitian ini sejalan dan memperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Nafis (2022) serta Safitri & Putranto (2023) yang menemukan pengaruh positif *reward* terhadap hasil belajar siswa. Namun, kontribusi *reward* dalam penelitian ini (47,5%) lebih tinggi dibandingkan temuan Alam (2023) yang berada di angka 30,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok siswa dengan tingkat ketidak tuntasan belajar awal yang tinggi (seperti pada kelas X SMA Swasta kesumah Indah), bahwa reward memberikan dorongan jauh lebih kuat dalam meningkatkan atau mendongkrak ketuntasan belajar siswa.

KESIMPULAN

1. Variabel pemberian *reward* maupun variabel hasil belajar siswa kelas X SMA Swasta Kesuma Indah Padangsidimpun berada dalam kategori “Baik”.
2. Pemberian *reward* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada

materi Peran Pelaku Ekonomi, yang ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} (6,452) > t_{tabel} (1,678)$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$.

3. Besarnya kontribusi pengaruh reward pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa pada materi Peran Pelaku Ekonomi sebesar 47,5%, sedangkan 52,5% sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian.

REFERENSI

- A.D.L. Zamani, & A. Utami. (2023). Pemberian Penghargaan (Reward) Dengan Bentuk Shining Star Terhadap Hasil Belajar, Sikap Dan Persepsi Siswa Kelas Iv Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 120–129. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1773.
- Alam, N. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2777–0575), 165–172.
- Andryannisa, M. A. et al. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RESITASI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 33–48. http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS_PUSAT.pdf^{0A}<http://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/>^{0A}<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results/>^{0A}<https://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>.
- Damayanti, R., Rosmiati, R., Nengsih, R., Bunyamin, A., & Azhar, M. (2025). Penerapan Metode Reward dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMAN 11 Wajo. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 304–312. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3861>
- Diyah, H. S. A. (2023). Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Santri. *An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 9(1), 14.
- Efendi, M. (2020). Peran pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi. Mojokerto. MA Unggulan Al-Kautsar.
- Hidayani, R. L., Harahap, F., & Vebrina, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajarekonomi Materi Perpajakan Kelas Xi Sma Negeri 1 Sayurminggi Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teknologi dan Edukasi*, 1(1). <https://www.jurnal.itsnupadangsidiimpuan.ac.id/ojsbaru/index.php/Ji/article/view/4>
- Kusmiyati (2023). Reward & Punishment, Kabupaten Bekasi, Mikro Media Teknologi. www.mikromediateknologi.com
- Samakmur, S., Vebrina, D., Rozi, M. P., Fauzan, A., & Putri, P. (2023). Pelatihan Kepemimpinan Dan Pembuatan Laporan Keuangan Dalam Pembentukan Koperasi Di Pc Patayat Nu Kota Padang Sidempuan. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 179-184. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam/article/view/1386/383>

- Sari, F. Fi. (2021). Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 169–174. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.71>.
- Siagian, C. R., Harahap, F., & Vebrina, D. (2024). Pengaruh Variasi Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa di Kelas X SMAN 9 Padangsidempuan. *TEKNEDU: Jurnal Teknologi dan Edukasi*, 1(1) <https://www.jurnal.itsnupadangsidempuan.ac.id/ojsbaru/index.php/Ji/article/view/52>.
- Nafis, H. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Ulakan Tapakis Kabupaten Padang Pariaman. *Ensiklopedia Education Review*, 4(2), 80–91. <http://jurnal.ensiklopediaiku.org>.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>. *Merdeka Belajar*, November, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.
- Ria, P., Yanti, A., Thohiri, R., Hanu, L., Nurhayani, U., & Darma, J. (2025). JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Influence of Teacher Persuasive Communication , Reward Giving and School Environment on Basic Accounting Learning Motivation of Class X of SMK Negeri 1 Binjai Pengaruh Komunikasi Persuasif Guru , Pemberian Reward D. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 84–99.
- Safitri, E. A., & Putranto, A. (2023). Pemberian Reward Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Kelas Ix Smpn 2 Sumbergempol. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7(2), 105. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i2.64844>.
- Sinurat. p., chel Saytama Syahputri, Nadya Dewi., Rambe, Nia Yulina Rebista., Niken Hutabalian., Prayeni Margaretha Amanda, Naziha. (2025:2). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan E-LKPD Terhadap(2ap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di Kelas X SMAN 1 Medan. *Biodik*. 11(01). 1-10. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>.
- Sazidah, O. M., Hanifah, R. M., Haliza, R. V., & Marini, A. (2023). Pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 1–9. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSHZ>
- Sustiyatik, E., & Sari, W. F. (2023). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Kerja Karyawan Dalam Menyelesaikan Target Perusahaan (Studi Pada PT. Amaan Indonesia Sejahtera Kota Tulungagung). *Jurnal Aplikasi Pelayaran Dan Kepelabuhanan*, 13(2), 89–103. <https://doi.org/10.30649/japk.v13i2.93>.
- Vebrina, D. (2019). Pengaruh motivasi belajar dan penguasaan materi jurnal khusus terhadap hasil belajar mata kuliah pengantar akuntansi II materi laporan keuangan mahasiswa semester II prodi pendidikan ekonomi konsentrasi akuntansi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. *Jurnal Misi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(3), 95-107. <https://ap.wps.com/cms/docs/d/cbPaejPd6j4cvpAT?sa=601.1074>
- Vebrina, Dinda & Edysyah Putra. 2024. *Buku Ajar Ekonomi Kelas X dengan Pendekatan Konstruktivisme Berbasis Learning Cycle 7E*. Majalengka: EDUPEDIA Publisher.