



# ANALISIS DAMPAK PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 22 JEPPE'E KECAMATAN TANETE RIATTANG BARAT KABUPATEN BONE

Muliadi<sup>1</sup>, Sudarto<sup>2</sup>, Ajrung Karim<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Makassar

Email: [ajrunkarim96@gmail.com](mailto:ajrunkarim96@gmail.com)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: <i>Reward</i> , Minat Belajar, IPA.	Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dampak pemberian <i>reward</i> terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 22 Jeppe'e. Fokus penelitian ini mencakup gambaran pembelajaran IPA serta dampak pemberian <i>reward</i> terhadap minat belajar siswa. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN 22 Jeppe'e. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA berjalan dengan baik dengan rata-rata angket siswa sebesar 95%. <i>Reward</i> yang diberikan guru berupa isyarat, acungan jempol, benda, penghormatan, tanda penghargaan, dan pujian mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya pemusatan perhatian, perasaan senang, serta kemauan untuk aktif belajar. Dampak positif dari pemberian <i>reward</i> adalah meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa. Namun, juga ditemukan dampak negatif seperti munculnya rasa iri antar siswa jika pemberian <i>reward</i> tidak dikelola secara adil. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pemberian <i>reward</i> berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa kelas V SDN 22 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai jalan untuk manusia menjadi lebih dewasa melalui proses pelatihan dan bimbingan, yang dapat dilakukan secara mandiri atau di bawah bimbingan orang lain, karena pendidikan berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan suatu proses mendorong perkembangan kehidupan seseorang (Agustina dkk., 2021). Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu merangsang perkembangan potensi individu sehingga mereka dapat menghadapi dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat dalam [2]. Sesuai dengan fungsi pendidikan nasional Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa tujuan dan fungsi pendidikan nasional di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi siswa untuk menjadi orang yang berkualitas tinggi dalam hal pengetahuan, moral, kesehatan, keterampilan, kreativitas, dan tanggung jawab sosial. Hal tersebut bisa dicapai dengan melakukan pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran adalah proses pemberian pengetahuan yang mencakup sistem dalam dunia pendidikan: guru/pendidik, siswa, bahan, tujuan, dan alat [3]. Jika siswa dapat meningkatkan minat belajarnya, termasuk keinginannya untuk belajar, maka kesan belajarnya akan lebih baik. Sedangkan jika minat belajar siswa kurang, maka kesan yang didapat yaitu mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Guru perlu memiliki strategi yang efektif dalam mengajar agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan pertukaran informasi, memperoleh pengetahuan serta membentuk sikap dan keyakinan siswa (Apriyana dkk., 2021).

Kenyataan saat ini, banyak fenomena-fenomena yang menunjukkan bahwa minat belajar IPA siswa masih rendah misalnya kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kesulitan siswa dalam memahami materi. Kurangnya minat belajar siswa ini disebabkan karena terlalu monotonnya suasana dalam pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Melihat kondisi seperti ini maka perlu upaya konkrit untuk mengembangkan minat belajar siswa dalam mempelajari pelajaran IPA. Suasana belajar pun masih berpusat pada guru sehingga menjadikan siswa kurang komunikatif dalam kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran masih kurang, serta siswa terkesan takut dan kurang percaya diri ketika diberikan soal untuk dikerjakan. Oleh karena itulah guru dalam mengajar dituntut untuk dapat memilih strategi yang tepat dan dapat menerapkan sesuai dengan kemampuan siswanya.

Minat adalah sesuatu perasaan yang muncul dalam diri seseorang guna melaksanakan kegiatan sesuai dengan keinginannya. Karena minat menyebabkan siswa menunjukkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan dalam partisipasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Minat juga bisa berujuk pada kecenderungan seseorang terhadap suatu yang disukai serta disukai seseorang [5]. Timbulnya minat dalam diri seseorang salah satunya dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan ia berada. Pengakuan dan penghargaan yang dimaksud dapat berupa pemberian hadiah (*Reward*). Pemberian hadiah (*Reward*) dari guru dapat meningkatkan minat belajar siswa karena merupakan suatu penghargaan bagi siswa terhadap usaha yang telah dilakukannya (Miranda dkk., 2021). Minat dapat menjadi

sebab suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan (Muliadi, dkk, 2021).

Agar proses pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan maka siswa harus mempunyai rasa minat belajar. Minat belajar merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran karena tanpa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal [8]. Minat belajar didapatkan dari suasana belajar yang memberikan motivasi dan kebebasan untuk memperoleh pengetahuan yang luas dan pengalaman belajar. Minat belajar adalah kemauan yang kuat untuk menggunakan pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan memahami pengetahuan ilmiah yang diperlukan (Ndraha dkk., 2022).

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 22 Jeppe'e pada tanggal 12 sampai dengan 15 Juli 2024 melalui observasi ditemukan gambaran bahwa minat belajar IPA siswa bervariasi, ada yang tinggi, sedang dan rendah. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V mengatakan bahwa proses pembelajaran IPA, minat belajar siswa yaitu ada beberapa siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi sebesar 73%, ada beberapa siswa yang minatnya sedang sebesar 20% dan ada pula minat belajar siswa yang rendah sebesar 6,66%, kondisi ini dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, juga dilakukan wawancara singkat dengan siswa yang mewakili kelas V, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, guru kadang-kadang memberikan penghargaan kepada siswa dengan pujian, tepuk tangan, acungan jempol, dan hadiah berupa bintang yang diberikan oleh guru. Penghargaan, atau *Reward*, adalah salah satu dari banyak cara untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar dan berprestasi. Dalam beberapa kasus, disebutkan bahwa *Reward* dapat meningkatkan minat belajar.

*Reward* dalam kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan ganjaran yaitu hadiah. Tentu saja, hadiah diberikan sebagai bentuk apresiasi atas sesuatu hal yang baik sedangkan hukuman merupakan respon atas sesuatu hal yang tidak baik. Dengan demikian, *Reward* adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga orang yang menerima lebih bersemangat dalam melakukan hal yang benar. Dalam kaitannya dengan siswa, penghargaan juga berarti suatu keterampilan dalam memberikan respon positif terhadap tingkah laku siswa sebagai penguatan agar tingkah laku positif dapat terulang kembali (Magdalena dkk., 2020).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu Ashfiah Nur Laili (2022) yang membuktikan jika pemberian *Reward* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Selain itu, ada juga penelitian yang dilaksanakan Prasetyo dkk (2019) yang membuktikan jika terdapat pengaruh dengan pemberian *Reward* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan gambaran masalah yang dikemukakan di atas maka calon peneliti berminat untuk melakukan penelitian tentang dampak pemberian *Reward* terhadap minat belajar IPA siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul Analisis Dampak Pemberian *Reward* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 22 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.

## **2. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Zamrodah menyatakan bahwa pendekatan kualitatif mencakup keseluruhan proses penelitian dari pengusulan hingga penulisan laporan dengan menekankan pada kecenderungan deskriptif, non-numerik, serta wawancara mendalam. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 22 Jeppe'e. Fokus penelitian diarahkan untuk membatasi ruang lingkup kajian pada aspek minat belajar IPA siswa sebagai akibat dari pemberian *reward*, sesuai dengan prinsip relevansi dan urgensi sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono [13].

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 22 Jeppe'e yang terletak di Jl. Besse Kajuara, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. Lokasi ini dipilih karena belum ada penelitian sebelumnya yang membahas secara khusus dampak *reward* terhadap minat belajar IPA di sekolah tersebut. Dalam proses pengumpulan data, digunakan beberapa teknik yaitu angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket diberikan kepada siswa dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak" untuk menggambarkan minat belajar mereka. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V sebagai subjek penelitian guna memperoleh informasi mendalam mengenai pengaruh pemberian *reward*. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk melihat kondisi nyata saat proses pembelajaran berlangsung.

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung melalui angket siswa, hasil wawancara dengan guru, serta hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung [14]. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci dalam penelitian, yang bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis, sekaligus penulis laporan. Keikutsertaan peneliti berlangsung sepanjang proses penelitian, mulai dari tahap awal hingga akhir, untuk memastikan keakuratan dan kedalaman data yang diperoleh.

Dalam rangka menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari siswa dan guru, sementara triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk analisis data, dilakukan tiga tahap yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan untuk menyaring dan memfokuskan

informasi penting. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi hasil observasi dan wawancara, dan selanjutnya ditarik kesimpulan awal yang terus diverifikasi sepanjang proses pengumpulan data hingga diperoleh kesimpulan yang valid.

### **3. HASIL DAN DISKUSI**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V SD Negeri 340 Pantai Timur, Kabupaten Wajo. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan menerapkan metode pembelajaran Outdoor Learning pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini dilakukan di SDN 22 Jeppe'e, Kecamatan Tanete Riattang Barat, Kabupaten Bone, untuk mengetahui dampak pemberian reward terhadap minat belajar IPA siswa kelas V. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas V dan dua siswa. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 14 hingga 20 Februari 2025, dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan angket.

Hasil angket menunjukkan bahwa pembelajaran IPA berlangsung secara efektif. Skor angket siswa berkisar antara 110 hingga 117 dari skor maksimal 120, dengan persentase respon positif mencapai rata-rata 95%. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa pembelajaran menyenangkan dan materi dapat dipahami dengan baik. Meski demikian, ada sedikit variasi skor yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan pada bagian tertentu, sehingga guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan wawancara, baik guru maupun siswa menyatakan bahwa pemberian reward berdampak positif terhadap minat belajar. Reward seperti pujian, bintang, atau hadiah kecil mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun, reward juga memiliki dampak negatif jika tidak dikelola dengan tepat, seperti memunculkan rasa iri atau fokus siswa yang beralih pada hadiah, bukan pemahaman materi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memberikan reward dalam berbagai bentuk, antara lain isyarat non-verbal (senyuman, acungan jempol), pemberian benda (pulpen), penghormatan (kesempatan berbicara), penghargaan (tanda bintang), serta pujian lisan. Semua bentuk reward ini berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran IPA.

#### **Pembahasan**

##### **1. Gambaran Pembelajaran IPA**

Berdasarkan hasil angket, sebesar 95% siswa merespons positif pembelajaran IPA. Siswa hadir tepat waktu, antusias mengikuti pelajaran, aktif mencatat, bertanya, dan bersedia mengerjakan tugas. Penerapan reward terbukti meningkatkan minat belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode yang sesuai. Sejalan dengan Mustajab,

minat belajar tinggi mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPA Terpadu[15].

## **2. Peran Reward dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA**

*Reward* berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan melalui pujian, hadiah, atau pengakuan usaha, mendorong keaktifan dalam eksperimen dan diskusi ilmiah, menumbuhkan kolaborasi dalam proyek dan kerja kelompok, membentuk kebiasaan belajar baik, jika diberikan secara konsisten dan proporsional, dan mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan relevansi dan minat. *Reward* juga mendorong sikap peduli, membantu teman dalam kelompok, serta membentuk lingkungan belajar yang positif.

## **3. Bentuk Reward yang Diberikan**

Reward diberikan dalam berbagai bentuk, yaitu isyarat non-verbal: anggukan, senyuman, acungan jempol, pujian verbal dan penghargaan seperti tanda Bintang, reward benda konkret, seperti pulpen, penghormatan dan pengakuan, misalnya memberi kesempatan bicara di depan kelas.

Semua bentuk ini memperkuat kepercayaan diri, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

## **4. Dampak Pemberian Reward**

Dampak Positif yaitu dapat meningkatkan motivasi, minat, dan kepercayaan diri siswa; membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan; membantu siswa lebih fokus, aktif berdiskusi, dan lebih siap menghadapi tantangan akademik; dan *reward* relevan mendorong konsentrasi dan semangat bersekolah [16]. Sedangkan dampak Negatifnya adalah jika tidak tepat, siswa bisa lebih fokus pada hadiah daripada belajar; penerapan tidak adil dapat menimbulkan persaingan tidak sehat; beberapa siswa hanya termotivasi jika reward dijanjikan; dan potensi munculnya rasa iri di antara siswa .

Pemberian reward lebih banyak memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Namun, perlu dilakukan secara selektif, adil, dan tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran agar hasilnya optimal.

## **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan fokus penelitian, hasil dan pembahasan maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran IPA, diketahui minat belajar siswa yaitu ada beberapa siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi sebesar 73%, ada beberapa siswa yang minatnya sedang sebesar 20% dan ada pula minat belajar siswa yang rendah sebesar 6,66%

Dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 22 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone menunjukkan pemberian *reward* membawa lebih banyak dampak positif daripada dampak negatif dalam proses belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. *Reward* mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuat mereka lebih percaya diri dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta menyelesaikan tugas akademik. Selain itu, penghargaan seperti pujian, tanda bintang, atau bentuk apresiasi lainnya membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, pemberian *reward* menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan di atas mengenai dampak pemberian *reward* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 22 Jeppe'e Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone, maka dapat diajukan saran sebagai berikut :

1. Kepada semua warga sekolah, disarankan untuk menciptakan budaya apresiasi tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di berbagai kegiatan sekolah agar siswa semakin semangat dalam berprestasi.
2. Bagi guru, disarankan menggunakan *reward* secara bijak dan variatif, seperti

REFERENSI

- [1] E. Agustina, M. Ferdiansyah, and S. L. Syaflin, "Analisis Kemampuan Pemahaman Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, p. 47, 2021, doi: 10.24036/jippsd.v5i1.113251.
- [2] Sylvia Lara Syaflin, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 4, pp. 1516–1525, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i4.3003.
- [3] W. Kurniawati, "Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021," *Bermain Sebagai Sarana Pengemb. Kreat. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [4] J. Apriyana, N. D. Lestari, and J. Januardi, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Smk Se-Kecamatan Kayuagung," *PROMOSI (Jurnal Pendidik. Ekon.*, vol. 9, no. 2, pp. 86–94, 2021, doi: 10.24127/pro.v9i2.4516.
- [5] M. Elendiana, "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 54–60, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.572.
- [6] R. Miranda, S. Hasani, and R. Kustanti, "Pengaruh pemberian hadiah (reward) terhadap minat belajar peserta didik di KB Ar-Rozzaq KP Bojongbenteng Pagerageung Tasikmalaya," *Pengaruh Pemberian Hadiah terhadap Minat Belajar Peserta Didik di KB Ar-Rozzaq Kp. Bojongbenteng Pagerageung Tasikmalaya*, pp. 32–47, 2021.
- [7] dkk Muliadi, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan," *Pedagog. J. Pendidik. ....*, vol. 11, no. 1, pp. 251–262, 2021.
- [8] D. K. Sari, "Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu," *Child. Educ. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 59–71, 2020, doi: 10.53515/cji.2020.1.1.59-71.
- [9] I. S. Ndraha, R. N. Mendrofa, and R. Lase, "Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika," *Educ. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 672–681, 2022, doi: 10.56248/educativo.v1i2.92.
- [10] I. Magdalena, Rahmawati, D. Denisyah, Rizkyah, K. Asriyah, and Robiatul, "Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 Sd Bubulak 2 Kota Tangerang," *Edukasi dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 114–122, 2020.
- [11] D. Ashfiyah Nur Laili, "Analisis Efek Pemberian Reward dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Kaliwungu 1 Jombang," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, pp. 1349–1358, 2022.
- [12] A. H. Prasetyo, S. A. Prasetyo, and F. Agustini, "Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, p. 402, 2019, doi: 10.23887/jp2.v2i3.19332.
- [13] P. P. Kuantitatif, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D," *Alf. Bandung*, 2016.
- [14] K. Kaharuddin, "Kualitatif: ciri dan karakter sebagai metodologi," *Equilib. J. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- [15] A. Mustajab, S. Bahri, and V. K. Apriani, "Analisis Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

IPA dalam Materi Tumbuhan Hijau di Kelas V SDN 06 Pemodis," *QUANTUM J. Pembelajaran IPA dan Apl.*, vol. 3, no. 1, pp. 16–22, 2023.

- [16] S. Sudirman, K. Kasmawati, and S. J. S. Jauhar, "Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone," *Bestari J. Pendidik. Dan Kebud.*, vol. 4, no. 1, pp. 16–25, 2023.