



Penerapan Behavioristik Problem Based Learning Papan Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

*Awali Nur Misbahudin¹, Khoirul Anwar²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Gresik; Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

Behavioristik;
Problem based learning; papan
pintar;
motivasi belajar;

Article history:

Received 2024-01-03
Revised 2024-01-22
Accepted 2024-02-19

ABSTRACT

Penerapan teori belajar behavioristik dengan model pembelajaran problem based learning melalui bantuan media papan pintar guna meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran matematika di kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik dengan pendekatan teori belajar behavioristik melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan bantuan media papan pintar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian pre-test dan post-test. Sampel penelitian ini berjumlah 20 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik yang dikumpulkan melalui teknik penelitian purposive sampling. Data diperoleh dengan menggunakan mekanisme tes dan observasi melalui metode kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa teori belajar behavioristik dengan model pembelajaran PBL melalui bantuan media papan pintar bisa meningkatkan motivasi peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik untuk belajar mata pelajaran matematika. Nilai rata-rata post-test 81,00 dibandingkan dengan nilai pre-test yakni 54,00, nilai pre-test serta post-test menunjukkan perbedaan jumlah yang signifikan, dengan nilai $p < 0,000$. Berdasarkan hasil pemaparan sebelumnya, maka dapat ditarik suatu kesimpulan jika pembelajaran yang menggunakan pendekatan teori belajar behavioristik dengan model problem based learning melalui media papan pintar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Corresponding Author:

Awali nur misbahudin

Universitas Muhammadiyah Gresik; Indonesia awalinur96@gmail.com

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu komponen penting dalam belajar yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Dengan motivasi belajar yang tinggi, peserta didik akan berusaha lebih keras dan tekun untuk belajar. Akibatnya, peserta didik dapat mencapai hasil belajar terbaik (Taufik & Komar, 2021). Dengan menerapkan teori belajar yang tepat dapat meningkatkan keinginan untuk belajar mereka.

Teori behavioristik memandang pembelajaran sebagai pendekatan perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran yang tepat. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, dibutuhkan dorongan. Teori Klasik Stimulus dan Respon diciptakan oleh Ivan Pavlov, yang menunjukkan bahwa stimulus harus diciptakan agar terjadi respon (Iffah et al., 2022). Hukum belajar Pavlov terdiri dari: 1) Law of respondent conditioning, salah satunya berfungsi sebagai reinforcement jika dua jenis stimulus diberikan secara bersamaan yang akan meningkatkan refleks dan stimulus. 2) Hukum pemusnahan responden, juga dikenal sebagai Law of respondent extinction, akan kehilangan kekuatan jika refleks yang telah diperkuat melalui conditioning responden dikembalikan tanpa penguatan (Waritsman dalam Zebua, 2023).

Guru yang setuju dengan teori behavioristik percaya bahwa proses belajar menyebabkan perubahan perilaku. Mereka juga percaya bahwa tingkah laku peserta didik dipengaruhi oleh faktor lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud di sini dapat berupa hal-hal, orang, atau situasi tertentu yang dapat memengaruhi tingkah laku anak yang dimaksud. (Zebua, 2023).

Salah satu metode untuk memberikan stimulus yang tepat adalah pembelajaran berbasis masalah (PBL). Rohmatulloh (2022) menunjukkan bahwa memasukkan pendekatan PBL ke dalam aktivitas proses belajar matematika dapat dilakukan di berbagai jenjang pendidikan. Yustitia & Kusmaharti (2022) menunjukkan bahwa pendekatan PBL meningkatkan aktivitas peserta

didik dan menunjukkan keaktifan belajar yang mempengaruhi hasil belajar mereka. Karena hal itu, pendekatan PBL dapat menjadi alternatif untuk menerapkan teori behavioristik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk anak sekolah dasar. Sebagai pendidik, kita harus memahami berbagai jenis media kreatif yang tidak hanya berfokus pada gambar dan tulisan di papan tulis. Diharapkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Papan pintar, atau papan pintar, adalah alat pembelajaran yang membantu peserta didik belajar matematika, terutama perkalian. Papan pintar membantu peserta didik dan guru dengan membantu mereka memahami konsep perkalian berulang. Dengan media panpin ini, belajar matematika akan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan lagi.

Media pembelajaran panpin ini menggunakan model PBL dengan masalah diberikan dan soal dikerjakan. Peneliti akan menyajikan alat pembelajaran papan pintar angka dalam pengembangan ini. Amreta & Safa'ah (2021) mengatakan bahwa media ini adalah media visual yang terdiri dari kartu angka atau nomor. Papan pintar adalah alat permainan edukatif (APE) yang terbuat dari triplex yang memungkinkan peserta didik menggunakan media ini saat belajar matematika. Berikut adalah beberapa alasan mengapa penelitian ini dilaksanakan: a) Rekomendasi dari guru kelas jika peserta didik kelas IV sebagian besar tidak termotivasi untuk belajar matematika, b) Penerapan behavioristik PBL menjadikan peserta didik berkesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. c) Media papan pintar dapat menyajikan pembelajaran secara menarik, interaktif dan memberi peserta didik pengalaman yang bermakna.

Penelitian ini memiliki tujuan menyelidiki bagaimana penerapan model pembelajaran PBL yang dibantu oleh media papan pintar dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar

matematika di kelas IV UPTD SDN 73 Gresik. Selanjutnya, peneliti menetapkan rumusan masalah dan tujuan penelitian sebagai berikut: Apakah model pembelajaran PBL yang menggunakan media papan pintar dapat meningkatkan keinginan peserta didik kelas IV UPTD SDN 73 Gresik untuk belajar matematika? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana menggunakan media papan pintar untuk menerapkan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keinginan peserta didik kelas IV UPTD SDN 73 Gresik untuk belajar matematika.

METODE

Penelitian ini menggabungkan teknik kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang lebih obyektif, komprehensif, sah, dan dapat diandalkan (Sugiyono 2014:475). Data seperti hasil tes, angket, dan observasi dikumpulkan dengan metode kuantitatif.

Data kualitatif berasal dari catatan lapangan, wawancara, dan analisis dokumen. Penelitian ini menggunakan kedua pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Tujuan dari kedua pendekatan ini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam tentang penggunaan pendekatan behavioristik Papan pintar PBL untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas IV UPTD SDN 73 Gresik untuk belajar matematika.

Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan desain penjelasan berurutan, yang menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif secara bertahap. Teknik kuantitatif digunakan pada tahap awal, dan teknik kualitatif digunakan pada tahap kedua (Sugiyono 2014:486).

Dalam penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 73 Gresik. sebagai subjek populasi. Sampling Jenuh digunakann dalam penelitian ini, dengan desain O1 adalah hasil tes peserta didik yang belum mendapatkan perlakuan sedangkan yang O2 adalah hasil tes peserta didik dengan memakai perlakuan.

Tabel 1.
Rancangan Pretest-Posttest Only Control Group Design

Kelas Sampel	Evaluasi Awal	Perlakuan	Evaluasi
(E)	O1	X1	O2

Keterangan:

- E = Kelas Eksperimen
- X1 = Problem Based Learning (PBL)
- O1 = Hasil pretest peserta didik kelas eksperimen Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*
- O2 = Hasil posttest peserta didik kelas eksperimen Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

Dalam penghitungan data statistik kuantitatif, penelitian ini menggunakan SPSS sebagai penguji data, yang telah dibuat oleh Norman H. Nie, C Hadlay, dan Date Bent dari Universitas Stanford sejak tahun 1968 dan merupakan salah satu program komputer yang membantu dalam perhitungan statistik (Ramadhayanti, A. 2019).

Kelas IV UPT SD NEGERI 73 Gresik sebagai ruang lingkup dalam penelitian ini. Model pembelajaran berbasis masalah dikombinasikan dengan teori pembelajaran behavioristik. Fokus model

pembelajaran ini adalah menyelesaikan masalah yang nyata dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Aktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penekankan dalam model ini.

Table 2.

Nama	Pretest	Posttest
AAD	40	80
AFMB	60	80
AFR	60	80
AG	80	100
CHDH	20	60
CHT	60	80
DNA	60	100
DR	80	100
FTR	80	100
GFRN	20	60
HNDR	40	80
HM	80	100
HRN	60	80
NRL	20	60
NJW	60	80
MFJR	40	60
MH	40	80
ST	60	80
ZNB	80	100
ZNL	40	60

Pada tabel 2. hasil pretest menunjukkan sebagian besar peserta didik menerima skor rendah, yaitu di bawah 60, dengan hanya 10 peserta didik yang memiliki nilai di atas 60. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik meningkatkan nilai, yaitu di atas 60, dengan hanya 5 peserta didik yang memiliki nilai yang tetap atau bahkan turun. Peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan program pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan matematika. Dengan metode yang tepat, program pembelajaran ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Table 3.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai pretest	20	20.00	80.00	54.0000	20.62191
Nilai posttest	20	60.00	100.00	81.0000	15.18309
Valid N (listwise)	20				

Hasil penelitian, nilai posttest peserta penelitian secara keseluruhan lebih tinggi daripada nilai pretest. Nilai pretest rata-rata 27 poin lebih rendah daripada nilai posttest. Nilai posttest memiliki standar deviasi yang lebih rendah daripada standar deviasi nilai pretest, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih terfokus. Peningkatan nilai posttest ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor,

seperti intervensi yang diberikan selama penelitian, kematangan peserta penelitian, dan kesadaran peserta penelitian terhadap pentingnya penelitian. Untuk mengetahui faktor yang paling berpengaruh terhadap peningkatan nilai posttest, diperlukan analisis lebih lanjut.

Table 4.

		Nilai pretest	Nilai posttest
N		20	20
Normal parameters	Mean	54.0000	81.0000
	Std. deviation	20.62191	15.18309
Most extreme differences	Absolute	.214	.226
	Positive	.151	.226
	Negative	-.214	-.224
Kolmogorov smirnov z		.959	1.012
Asymp. Sig. (2-tailed)		.316	.258

Nilai pretest dan posttest dari dua puluh responden ditunjukkan dalam tabel 4. Nilai pretest adalah nilai yang diberikan kepada responden sebelum perlakuan sedangkan nilai posttest adalah nilai yang diberikan kepada responden setelah perlakuan. Seperti yang ditunjukkan oleh data, nilai posttest lebih besar daripada nilai pretest, ini menunjukkan bahwa perlakuan telah memengaruhi hasil belajar responden. Nilai pretest rata-rata adalah 54, dan nilai posttest rata-rata adalah 81, data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar responden meningkat sebesar 47% setelah dilakukannya perlakuan.

Dengan mempertimbangkan hasil dan diskusi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perlakuan telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa faktor berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut, antara lain: kualitas materi, efektivitas metode pembelajaran, dan motivasi peserta didik. Untuk terus meningkatkan hasil belajar peserta didik di Kelas IV UPT SD NEGERI 73 Gresik secara berkelanjutan, perlu dilakukan peningkatan materi, metode pembelajaran yang efektif, dan motivasi peserta didik.

Table 5.

		Paired differences							
		95% confidence interval of the difference					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. deviation	Std. error mean	Lower	Upper				
Pair 1	Nilai pretest-posttest	-2.700EI	9.78721	2.18849	-31.58056	-22.41944	-12.337	19	.000

Tabel 5 menunjukkan perbedaan nilai pretest dan posttest penelitian di Kelas IV UPT SD NEGERI 73 Gresik. Dengan derajat bebas (df) sebesar 19, nilai T pada tabel 5 adalah -12,337. Ada p-value 0,000 untuk nilai T, yang menunjukkan bahwa temuan penelitian tersebut signifikan secara statistik. Artinya, nilai pretest dan posttest berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai posttest lebih rendah daripada pretest. Hal ini menunjukkan bahwa nilai meningkat setelah penelitian. Peningkatan nilai tersebut dapat disebabkan oleh banyak hal. Ini termasuk materi yang diajarkan, metode penelitian yang digunakan, dan kemampuan peserta didik.

PEMBAHASAN

Data kualitatif ini dikumpulkan melalui wawancara. Wawancara adalah jenis komunikasi tatap muka antara dua orang atau lebih. Salah satu pihak melakukan wawancara, dan pihak lain melakukan wawancara dengan tujuan tertentu, seperti mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Untuk mendapatkan jawaban, peserta wawancara ditanyai sejumlah pertanyaan.

Model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan hasil yang baik dalam menumbuhkan keinginan peserta didik untuk lebih giat belajar matematika. Bukti ini terlihat dari hasil posttes yang menunjukkan peningkatan signifikan disbanding dengan hasil pretest. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik menyukai model PBL karena model ini berpusat pada peserta didik. Berikut adalah hasil wawancara dengan peserta didik:

Peserta didik 1:

"saya merasa senang dengan cara belajar seperti ini, guru mengajak kami untuk belajar sambil bermain sehingga belajar matematika tidak terasa membosankan"

Peserta didik 2:

"papan pintar menurutku menjadi media pembelajaran yang seru. Saya dan teman-teman menjadi lebih faham tentang perkalian"

Peserta didik 3:

"besok main lagi ya, Pak. Saya tertantang untuk menyelesaikan masalah selanjutnya, saya juga termotivasi untuk belajar matematika lagi"

Data ini diperkuat juga oleh penelitian Hotimah, H. (2020). Salah satu manfaat model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan kemampuan dan kepuasan peserta didik; 2) Meningkatkan keinginan dan aktivitas belajar; 3) Menerapkan pengetahuan untuk memecahkan masalah; 4) Mendorong pengembangan dan tanggung jawab peserta didik; 5) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan adaptasi; 6) Mengimplementasikan pengetahuan secara nyata; 7) Menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan; dan 8) Mempermudah penguasaan konsep untuk memecahkan masalah.

Selain keunggulan di atas, pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kelemahan, seperti berikut: 1) Minat belajar rendah: peserta didik yang tidak tertarik atau tidak yakin dapat menyelesaikan masalah tidak akan mencoba dan akan merasa tidak perlu belajar materi yang berkaitan dengan masalah tersebut. 2) Ketergantungan pada pemahaman dasar: sebagian peserta didik beranggapan bahwa mereka perlu memahami materi terlebih dahulu sebelum menyelesaikan masalah. tanpa pemahaman dasar, mereka merasa sia-sia belajar untuk menyelesaikannya. Permasalahan yang diberikan kepada peserta didik dapat mengembangkan aktivitas, pemahaman, keterampilan, dan pengalaman bagi peserta didik (Laksana, 2023).

Teori motivasi belajar yang membaginya menjadi dua jenis: intrinsik dan ekstrinsik (Hamzah B. Uno dalam Rahman, S. 2022). Teori ini digunakan dalam penelitian ini. Semua kelompok motivasi ini memiliki karakteristik (yang selanjutnya disebut sebagai indikator) berikut : a) agar berhasil, perlu adanya keinginan dan kemauan b) kebutuhan serta dorongan dalam belajar, c) meraih masa depan melalui cita-cita juga harapan, d) apresiasi untuk menambah pengetahuan, e) minat untuk rasa ingin tahu yang tinggi, dan f) tumbuhnya perasaan yang menggembirakan dari adanya lingkungan belajar.

Motivasi intrinsik terdapat di tiga tolak ukur awal, sedangkan motivasi ekstrinsik berada pada tiga tolak ukur yang belakang.

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021) Motivasi belajar tidak hanya memotivasi dan mendorong seseorang untuk belajar, tetapi juga membuat seseorang merasa senang dan puas saat melewati proses pembelajaran. Rasa puas ini memicu dorongan untuk belajar.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi Hapsari, D. I., dan Airlanda, G. S. (2018).. Kesamaan yang ada ialah sama-sama melakukan penelitian untuk meningkatkan keinginan atau motivasi mereka untuk belajar matematika di sekolah dasar. Namun, ada perbedaan antara keduanya: peneliti sebelumnya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, sedangkan peneliti saat ini menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Adapun untuk pembaharuannya adalah peneliti sekarang menerapkan teori belajar behavioristik pada saat kegiatan pembelajaran ini berlangsung.

KESIMPULAN

Melalui model pembelajaran problem based learning yang dibantu oleh papan pintar, peserta didik kelas IV UPTD SDN 73 Gresik mungkin lebih tertarik untuk belajar matematika. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh adalah 54, dan rata-rata nilai posttest adalah 81.

Dari pemaparan tersebut diketahui peningkatan hasil belajar memperoleh nilai responden sebesar 47%. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keinginan peserta didik untuk belajar matematika juga meningkat, seperti jawaban wawancara dari salah satu peserta didik kelas IV UPTD SDN 73 Gresik “besok main lagi ya, Pak. Saya tertantang untuk menyelesaikan masalah selanjutnya, saya juga termotivasi untuk belajar matematika lagi”

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah; 1) untuk mempertimbangkan lebih lanjut tentang komponen yang mempengaruhi keinginan peserta didik dalam belajar matematika, seperti keuntungan dan kekurangan dari model pembelajaran berbasis masalah, sehingga pembelajaran efektif dapat dilaksanakan. 2) Selain itu, peneliti selanjutnya harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar karena jika mereka tidak memahami konsep model pembelajaran PBL, mereka tidak akan bisa menyelesaikan pertanyaan atau tantangan yang diberikan guru. Kemudian satu hal yang menjadi efek dalam penerapan PBL yaitu kelas akan menjadi lebih ramai dari biasanya, yang dapat mengganggu kelas lain, terutama kelas yang berdekatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amreta, M. Y., & Safa'ah, A. (2021, Agustus). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 22-23. doi: <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>
- Dr. Fadhallah, R. A. S.Psi., M.Si (2021). Wawancara. UNJ Press. Gedung Rektorat Lantai 1. Kampus A. Rawamangun Pulogadung Jakarta Timur. Hal 02
- Hapsari, D. I., & Airlanda, G. S. (2018). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 154-161. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/154-161>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/21599/9068>

- Iffah, J. D. N., Nugraheni, G., Ramadhan, H. N. J., & Angelia, A. (2022). Analisis Prinsip Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Xii Sma Bandarkedungmulyo. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 198–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/Laplace.V5i1.946>
- Laksana, F. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Matematika melalui Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching pada Peserta Didik X-D SMAN 3 Tuban*. 29(2), 289–297. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i2.6511>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Ramadhayanti, A. (2019). *Aplikasi SPSS untuk penelitian dan riset pasar*. Jakarta. Elex media komputindo. PT. Gramedia. Hal 01.
- Rohmatulloh. (2022). Integrasi Media Pembelajaran pada Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(4), 5544–5557. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3249>
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Manajemen : Pendekatan, Kauntitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research), Penelitian Evaluasi*. Bandung. Alfabeta. Hal 475-486.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101. <https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/878/827>
- Taufik, & Komar, N. (2021). Hubungan Self Afficiacy terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika di Sekolah. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), 418–440. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i3.66>
- Yustitia, V., & Kusmaharti, D. (2022). Problem Based Learning Digital Module Assistance of Numeration oh Prospective Elementary School Teacher. 9, 24–27. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jumadika/article/view/6346>
- Zebua, N. S. A., Zalukhu, A., Herman, H., Telaumbanua, M. S., Hulu, D. B. T., Hutaaruk, A., & Manik, E. (2023). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4038- 4054. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4011>