IMPLEMENTASI PEMBERIAN REWARD KEPADA SISWA KELAS IV SDK WAIARA

Hermus Hero¹, Maria Esthakia²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa, Indonesia

¹herohermus@gmail.com, ²estamaria65@gmail.com

ABSTRACT

Education is an effort to foster and develop the human person both from the spiritual and physical aspects as well as gradually. In the learning process it is necessary to motivate students so that they can improve learning outcomes. One of the types of motivation is by giving reward. The purpose of this study was to analyze the understanding of teachers and the implementation of presenting awards to SDK Waiara students. The method used is descriptive qualitative by referring to the qualitative analysis of the data according to Miles and Huberman. The results showed the understanding of the Waiara SDK teacher's understanding of the concept of giving. However, some respondents who were interviewed provided information that they had given rewards in class. An award that impacts students' attention in learning.

Keywords: descriptive, motivation, qualitative, rewards, SDK waiara

ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia baik dari aspek rohaniah maupun jasmaniah serta berlangsung secara bertahap. Dalam proses pembelajaran perlu untuk memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu bentuk motivasi dengan memberikan *Reward*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemahaman guru dan implementasi pemberian *Reward* kepada siswa SDK Waiara. Metode yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif dengan mengacu pada Analisis kualitatif data menurut Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan masih kurangnya pemahaman guru SDK Waiara terhadap konsep pemberian *reward*. Tetapi pada beberapa responden yang diwawancarai memberikan informasi sudah melakukan Pemberian *reward* di kelas. *Reward* yang diberikan memiliki dampak meningkatnya perhatian siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: deksriptif, kualitatif, motivasi, *reward*, SDK waiara

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan pribadi manusia baik dari aspek

rohaniah maupun jasmaniah serta berlangsung secara bertahap. Pendidikan dapat pula dikatakan sebagai proses perubahan sikap dan

tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Proses dari suatu pendidikan yaitu membina, memelihara, mengajarkan, melatih, menasehati, menyucikan jiwa, dan mengingatkan manusia terhadap hal-hal yang baik (Nata, 2018). Namun harapan dari suatu proses belajar tentunya baik untuk orang yang belajar maupun orang lain (Sukmadinata, 2014).

Pada proses belajar mengajar kreatifitas guru sangat dibutuhkan dalam memodifikasi pembelajaran. Guru harus pandai memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan siswanya. Sudah menjadi suatu kewajiban bagi guru untuk memberikan motivasi siswa agar memiliki semangat untuk belajar. Pemberian motivasi juga harus dibarengi dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Guru sebaiknya mampu mengevaluasi setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa menjadi umpan balik (*feedback*) bagi guru terhadap proses belajar mengajar yang sudah dilalui. Sehingga bisa dijadikan titik balik untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar. Jadi, proses

belajar-mengajar itu harus selalu ditingkatkan supaya kemauan siswa belajar juga semakin meningkat. (Ibnuhajar, 2014).

Salah satu alat yang digunakan untuk mendorong siswa belajar adalah pemberian penghargaan/hadiah (*Reward*) yang diberikan untuk mengungkapkan hasil atau perbuatan yang baik. Pemberian *Reward* juga dapat menjadikan pendorong siswa untuk bersaing dengan teman. *Reward* dapat diberikan dari hal sederhana mulai dari pujian, tepuk tangan dan sampai dengan memberikan barang berupa alat tulis, dan juga uang. Sehingga dengan semangat belajar, siswa dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. (Purwanto, 2018). Emmer dkk dalam Arikunto (2015) menyebutkan hadiah yang diberikan kepada siswa dapat berbentuk simbol, pengakuan, kegiatan, sampai yang berwujud benda. Pemberian hadiah ini berfungsi untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa. Koeswara (2015) menyebutkan bahwa tingkah laku yang *Rewarded* atau *reinforced* memiliki probabilitas kemunculan kembali yang besar. Hal itu sependapat dengan Sagala (2015) yang menyebutkan bahwa penguatan

yang bersifat positif akan lebih baik karena memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, hingga siswa ingin mengulang kembali respon yang telah diberikan. Berdasarkan pendapat tersebut, ketika siswa diberikan penguatan atau penghargaan atas apa yang telah dilakukan, maka kemungkinan siswa untuk mengulang perbuatan yang telah dilakukan akan lebih besar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDK Waiara, peneliti menemukan guru terlihat kurang dalam memberikan *Reward* kepada siswa. Pada saat pembelajaran, guru memberikan tepuk tangan kepada kelompok siswa yang maju presentasi. Namun, guru tidak memberikan *Reward* apapun ketika siswa ditanya oleh guru dan berhasil menjawab dengan benar. dan *Reward* yang diberikan kepada siswa kurang bervariasi. Pemberian *Reward* memberikan dampak yang positif kepada siswa, meskipun hanya sebuah anggukan kecil atau dengan mengacungkan jempol ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan.

Pemberian penghargaan (hadiah) di SDK Waiara tersebut menarik penulis untuk mengamati pelaksanaan pemberian *Reward*

kepada siswa di SDK Waiara. Selain itu, penulis juga tertarik untuk mengetahui pemahaman guru kelas dalam pemberian *Reward* kepada siswa, dan bagaimana implementasi pemberian *Reward* kepada siswa SDK Waiara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman guru dan implementasi pemberian *Reward* kepada siswa SDK Waiara.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif karena bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan aktual mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 2014). Penelitian ini dilakukan di SDK Waiara Kecamatan Kewapante, Kabupaten Sikka, tanggal 06 Juli – 11 Juli 2020.

Dalam penelitian ini, orang-orang yang akan menjadi sumber data disebut informan. Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, data

primer diperoleh dari informan pokok, 3 guru, dan 5 siswa SDK Waiara. Kemudian data sekunder merupakan data yang digunakan untuk mendukung pembahasan dalam penelitian ini, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran guru, piagam yang diterima siswa, dokumentasi kegiatan dan foto.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada (wawancara mendalam (*in depth interview*)) dan dokumentasi.

3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Model analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles dan Huberman. Dalam penelitian teknik analisis data peneliti menggunakan teknik sebagai berikut.

Gambar 1. Analisis kualitatif data menurut Miles dan Huberman

Analisis data pada penelitian ini dijelaskan berdasarkan gambar diatas, diamana penjelasannya sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara berlangsung peneliti sudah melakukan analisis terhadap informan. Peneliti melakukan pencatatan terhadap semua data yang sesuai dengan fokus penelitian.

b. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih, hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan pola serta membuang yang tidak diperlukan (Sugiyono, 2016: 338).

c. *Penyajian Data (Data Display)*

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles dan Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

d. Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif menurut miles dan Huberman dalam Sugiyono (2016), adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas akan menjadi jelas. Data-data dari informan tentang pemberian *Reward* kepada siswa di SDK Waiara disajikan pada penyajian kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan. Peneliti mengumpulkan, merangkum, dan memilih data-data penting yang diperoleh dari kegiatan wawancara

dan juga dokumentasi selama penelitian. Data yang telah dipilih dan dirangkum kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk teks hingga dapat memberikan gambaran hasil penelitian dengan jelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi *Reward* dapat efektif jika penerapannya mempertimbangkan beberapa syarat. Pemberian penguatan diberikan dalam bentuk mimik, gerakan wajah atau anggota badan yang juga dilakukan dengan cara mendekati siswa untuk menyatakan perhatian guru terhadap tingkah laku atau penampilan siswa (J.J Hasibuan & Sulthoni, 2015).

1. Pemahaman dan perencanaan pemberian Reward oleh guru kepada siswa di SDK Waiara

Salah satu alat yang digunakan untuk mendorong siswa dalam belajar adalah pemberian *Reward*. Adapun beberapa pengertian *Reward* yang dikatakan oleh (R1/16/06/20) kepada peneliti sebagai berikut,

“Kalau menurut saya *Reward* itu istilahnya untuk tanda bahwa anak berprestasi, jadi anak *akan* merasa bangga ternyata dapat hadiah sebagai

pemicu anak untuk lebih giat lagi dalam belajar” (R1/ 16 /06/20)

Kemudian hal yang sama juga disampaikan oleh (R2/18/06/20) dan (R3/19.6.20) tentang pemberian *Reward*, sebagai berikut. “*Reward* itu penghargaan apresiasai, yang diberikan kepada anak-anak setelah melakukan sesuatu kegiatan positif, sekalipun sekedar keberanian seperti itu. Kalau saya tidak selalu harus mendapat nilainya baik, saat anak sudah maju tampil sekalipun belum menunjukkan hasil yang memuaskan saya kasih misalnya sekedar tepuk tangan atau pujian” (R2/ 18/06/20).

“*Reward* itu penghargaan, yang diberikan kepadasiswa ketika pembelajaran, yang diberikan *Reward* praktis seperti tepuk tangan, tepuk tangan teman-temannya, ditepuk punggungnya atau saya beri buku, tergantung pelajarannya, kalau diakhir tahun biasa*Rewardnya* berupa uang, dan piagam, jadi ada penghargaan seperti itu.(R3/19/06/20).”

Berdasarkan hasil wawancara guru R1 R2 dan R3 diperoleh keterangan bahwa guru membuat perencanaan tertulis dalam pemberian reward dengan cara menuliskan pada RPP. Namun berdasarkan dokumen RPP yang

diperoleh hanya Guru R2 yang membuat perencanaan dalam memberikan reward kepada siswa, yaitu dengan menuliskan “memberikan siswa Reward” kegiatan inti pada RPP digunakan untuk mengajar. Hal itu sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru R2 yaitu sebagai berikut. “Kalau dalam RPP biasanya saya tulis tapi kalau pemberian hadiah terkadang tidak diberikan.

2. Implementasi Pemberian

***Reward* di SDK Waiara**

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan guru R2 dan R3 dalam mengajar selain melaksanakan proses pengajaran, guru juga memberikan penguatan kepada siswa dalam bentuk pemberian *Reward*. Pelaksanaan pemberian *Reward* kepada siswa dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pelaksanaan pemberian *Reward* diantaranya berupa memberikan pujian berupa “Iya betul” dan Iya, pintar” menyiapkan silabus, RPP, dan guru tampak memberikan *Reward* berupa tanda penghargaan dalam bentuk barang sekolah dan nilai.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan guru R1 dalam proses pembelajaran tidak

melaksanakan pemberian reward kepada siswa baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan hasil triangulasi sumber yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru juga berperan untuk melaksanakan pemberian *Reward* kepada siswa. Pelaksanaan dilakukan oleh guru, baik guru kelas maupun guru mata pelajaran. guru juga memberikan motivasi, penguatan, dan pesan-pesan kepada siswa. Guru memiliki kewenangan untuk menentukan *Reward* apa yang akan diberikan dan bagaimana caranya.

Hasil wawancara dengan guru R2 menunjukkan bahwa pelaksanaan pemberian piagam penghargaan dimulai dari pengamatan guru kelas pada setiap kegiatan pembelajaran, dilihat perkembangan siswa, dilihat dari raport dan tugas, kemudian ada perbandingan. Selain itu, untuk siswa-siswa tertentu mendapat rekomendasi dari guru mata pelajaran apabila siswa memiliki potensi lebih lain pada mata pelajaran yang tidak diampu oleh guru kelas. Guru kelas menyiapkan *form* untuk mencatat indikator potensi apa yang muncul pada masing-masing siswa, meskipun

pengisiannya dilakukan mendadak saat akan diberikan kepada siswa. Hal ini berdasarkan pendapat guru (R2/18/06/20) sebagai berikut,

“Oh iya, tapi catatannya tidak terlalu struktural hanya gambaran singkat saja, biasanya saya tuliskan di kolom nama ini dapat prestasi apa. Jadi itu penilaiannya murni pengamatan. Jadi memang disini itu guru dipasrahkan, disertai dan dianggap mampu untuk mengamati siswa.

Berdasarkan triangulasi sumber yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa dalam melaksanakan pemberian *Reward* berupa piagam penghargaan, guru melakukan pengamatan terhadap potensi yang paling sering muncul dalam keseharian siswa, kemudian hasil pengamatan dibandingkan dengan siswa itu sendiri atau siswa lain, dan juga mempertimbangkan dari guru mata pelajaran lain untuk menentukan piagam penghargaan yang akan diberikan.

a. Bentuk *Reward* yang Diberikan

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, peneliti menemukan bahwa terdapat bentuk *Reward* yang diberikan guru kepada siswa. Seperti yang

ungkapkan oleh (R1/260/6/20) kepada peneliti sebagai berikut,

“Bentuk *Reward* diberikan pada siswa adalah pemberian *Reward* yang berbentuk verbal, seperti memberi kata-kata hebat, pintar, bagus, gula-gula, barang sekolah (buku, pulpen, pensil), uang, dan piagam, pemberian *Reward* dalam bentuk *nonverbal* bentuk acungan jempol, pemberian *Reward* dalam bentuk senyuman, dan tentunya pemberian *Reward* dalam bentuk angka atau nilai” (R1/26/06/20)

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh (R2/27/06/20) saat diwawancarai sebagai berikut,

“Bentuk *Reward* dalam menghargai atau memberi timbal balik tidak selalu berupa barang mahal, ataupun benda-benda mewah, tetapi juga bisa memberikan *Reward* dengan berupa barang seperti buku, pulpen, pensil, dan bisa juga uang. Pemberian *Reward* tidak hanya berbentuk materi saja, *Reward* juga bisa berupa pujian” (R2/27/06/20)

Kemudian hal yang sama juga disampaikan siswa F kepada peneliti saat diwawancarai pada 28 juni 2020 sebagai berikut, “Ketika saya bisa melakukan sesuatu sesuai perintah dari bapak ibu guru, contohnya ketika saya bisa menjawab pertanyaan yang

diberikan bapak ibu guru, pada saat itu saya diberikan penghargaan seperti tepuk tangan, dibilang hebat pintar, dikasih acungan jempol dan juga uang”

Kemudian pertanyaan yang sama juga disampaikan oleh siswa E dan R tentang bentuk pemberian *Reward* seperti tepuk tangan dan acungkan jempol yang diwawancarai sebagai berikut, “Pemberian barang sekolah berupa buku, pulpen, pensil” (wawancara siswa E). “Acungkan jempol dan tepuk tangan” (wawancara siswa R)

Dapat disimpulkan bahwa *Reward* yang diberikan kepada siswa sangat bervariasi, terdapat berbagai macam bentuk *Reward* yang bervariasi yang diberikan guru kepada siswa seperti pemberian *Reward* yang berbentuk verbal, seperti memberi kata-kata hebat, tepuk tangan, dan dalam bentuk barang seperti buku, pulpen, pensil, nilai, uang, piagam. Dan pemberian *Reward* berupa *nonverbal* bentuk senyuman, ide, acungkan jempol, mengertutkan dahi dan tepuk tangan.

Annisa Novitasari (2019), hasil penelitian pemberian *Reward* dan *punishment* dalam membentuk karakter disiplin anak di MI Sunan

Kalijaga Ketimang Wonoayu Sidoarjo. Sedangkan untuk *punishment* juga sama, guru memberikan *punishment* verbal berupa teguran lisan seperti “jangan diulangi lagi dan beristighfar”, sedangkan untuk *punishment* non verbal berupa pencatatan nama siswa dalam buku pelanggaran dilanjutkan dengan pembinaan mental dengan cara memanggil orang tua. Erni Dwi Marta (2016), hasil penelitian adalah Pemahaman guru terhadap pelaksanaan pemberian *Reward* terwujud dalam pengetahuan guru akan pengertian, tujuan, dan latar belakang pemberian *Reward* kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bantul Kota. Implementasi pemberian *Reward* kepada siswa di SD Muhammadiyah dilakukan melalui kegiatan perencanaan dan pelaksanaan.

b. Dampak pemberian *Reward* kepada peserta didik SDK Waiara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, peneliti menemukan bahwa pemberian *Reward* oleh guru dapat berdampak pada motivasi siswa di SDK Waiara. Seperti yang diungkapkan oleh (R1/30/06/20) kepada peneliti saat diwawancarai sebagai berikut,

“Pemberian *Reward* yang dilakukan berdampak pada motivasi belajar siswa yang berjalan dengan baik, belajarnya menghabiskan waktu melebihi jam pelajaran dan tujuan pembelajaran secara penuh menjadi lebih efektif dan efisien”

Kemudian hal yang sama juga disampaikan oleh (R2/01/07/20) kepada peneliti saat diwawancarai sebagai berikut, “Dengan adanya pemberian *Reward* kepada siswa akan berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari semangat belajar peserta didik, mengerjakan soal, selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran aktif dalam setiap proses pembelajaran, jika siswa tersebut belum mengerti tentang materi yang disampaikan siswa akan sangat aktif bertanya terkait materi-materi yang belum dimengerti, dengan motivasi belajar siswa, dan siswa giat dalam belajar dan juga aktif dalam kegiatan pembelajaran”

Adanya pemberian *Reward* yang diberikan kepada siswa membuat siswa antusias dalam belajar dan proses belajar mengajar, lebih fokus belajar, aktif dalam proses pembelajaran. Dan hal itu

disampaikan oleh siswa M dan E saat diwawancarai sebagai berikut,

“Kami semakin rajin sekolah, rajin jawab soal, senang maju kedepan untuk jawab soal-soal” (wawancara siswa M). “Selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran, aktif bertanya terkait materi yang belum mengerti” (wawancara siswa E)

Kemudian pernyataan yang sama juga disampaikan oleh siswa R saat diwawancarai sebagai berikut,

“Kami merasa sangat senang jika mendapatkan penghargaan, kami menjadi lebih semangat dalam belajar, rajin mengerjakan tugas/ PR, dan hasil belajar kami meningkat jika kami diberikan penghargaan. Moh Uzer Usman (2016) menjelaskan tujuan pemberian penguatan yaitu meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran; merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kegiatan belajar serta membina tingkah laku siswa yang produktif.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Pemberian *Reward* yang dilakukan berdampak pada minat motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari semangat belajar peserta didik, mengerjakan

soal, dan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa meningkat dan pemberian *Reward* yang diberikan oleh guru, tidak hanya diberikan kepada siswa yang pandai tetapi juga diberikan kepada siswa yang mau mencoba menjawab soal yang diberikan, ini dilakukan agar semangat belajar siswa terjaga, antusias belajar siswa juga bertahan dan bahkan meningkat. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain: Penelitian dari Yusvidha Ernata (2017), melaporkan respon terhadap *Reward* yang diberikan memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada peserta didik. Silvia Anggraini dkk (2019), menunjukkan pemberian *Reward and punishment* berdampak positif bagi siswa. Dalam kaitannya dengan pembelajaran dan kedisiplinan guru menerapkan metode untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih patuh dan tertib segala peraturan yang ditetapkan sekolah.

E. Kesimpulan

Implementasi pemberian *Reward* kepada siswa SDK Waiara dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar guru kurang memahami

pelaksanaan pemberian *Reward* Guru hanya mengetahui arti dari pemberian *Reward*. Pemberian *Reward* kepada siswa di SDK Waiara dilakukan melalui kegiatan perencanaan. Perencanaan yang dilakukan dalam memberikan *Reward* kepada siswa diwujudkan dengan mempersiapkan pemberian piagam penghargaan, bintang prestasi, silabus, RPP. Bentuk *Reward* yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran diantaranya, pemberian *Reward* dalam bentuk penguatan verbal. Dampak pemberian *Reward* dalam pembelajaran adalah meningkatnya perhatian siswa dalam pembelajaran, meningkatnya antusias belajar siswa, meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Ibnuhajar. (2014). *hipnoteaching*. Yogyakarta. Ar-ruzz media

JJ Hasibuan & Sulthoni. (2015).

Kemampuan Dasar Mengajar.

Malang: UNM.

Moh Uzer Usman. (2016). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, N, S. (2014). *Metode*

Penelitian. Bandung:

Rosdakarya.

Purwanto. (2018). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sagala, Syaiful. (2015). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2015). *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ernata, Y. (2017). dengan judul "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian *Reward* Punishment di kelas V SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar," *Jurnal pemikiran dan pengembangan SD vol. 5 no (2):790*.

Koeswara, E. (2015). *Motivasi, Teori & Penelitian*. Bandung: Angkasa.