

# Bentuk-Bentuk Hadiah (Reward) Dan Penerapannya Dalam Kegiatan Belajar Siswa Di SD Negeri 1 Kota Bengkulu

Ii Nurul Tri Khofifa<sup>1</sup>, Adisel<sup>2</sup>, Nurlia Latipah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Co Email : iintkhhof@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, 1) bentuk-bentuk hadiah (reward) dalam kegiatan belajar siswa, 2) penerapan hadiah (reward) yang diberikan guru dalam kegiatan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian kepala sekolah, wali kelas I, II, dan III serta siswa kelas I, II, dan III. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Bentuk-bentuk reward diberikan dengan berbagai macam bentuk meliputi : (a) pujian (dengan memberikan kata-kata yang positif, oke, baik, kamu pintar sekali, masyaallah, good). (b) tanda penghormatan (guru sering memanggil siswa maju kedepan kelas). (c) hadiah (pemberian alat tulis, pensil, snack, segala yang diperlukan siswa). (d) tanda penghargaan (berupa bintang, symbol wajah senyum, piala, uang pembinaan). 2) Penerapan bentuk-bentuk reward tampak dilaksanakan didalam kelas sebelum masuk proses pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dengan cara ketika siswa bisa menjawab soal dengan cepat dan bertanya, guru langsung memberikan reward kepada siswa, pada saat berdiskusi kelompok bagi yang kompak guru akan memberikan reward berupa pujian atau hadiah alat tulis, dan juga reward diberikan bagi siswa yang terbaik disetiap kelasnya yang berupa penghargaan, piala, dan uang pembinaan disaat pembagian raport. Maka dapat disarankan bahwa, guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan reward agar siswa merasa lebih termotivasi dan tidak terbebani. Siswa hendaknya agar senantiasa aktif dalam mengikuti pembelajaran disekolah. Serta berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan lainnya.

**Kata Kunci : Bentuk Reward, Penerapan, dan Belajar**

## PENDAHULUAN

Permasalahan dalam dunia pendidikan akan selalu memunculkan hal baru seiring tuntutan perkembangan zaman karena pada dasarnya sistem pendidikan nasional senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman baik ditingkat lokal, nasional, maupun global. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk mengembangkan semua aspek yang ada pada manusia yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup. Negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Undang-Undang tersebut memuat visi, misi, fungsi dan tujuan pendidikan nasional, serta strategi pembangunan pendidikan nasional, untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu, relevan dengan kebutuhan masyarakat, dan

berdaya saing dalam kehidupan global. Sehingga pendidikan mempunyai peran strategis dalam membentuk siswa menjadi manusia berkualitas, tidak saja berkualitas dari segi skill, kognitif, afektif tetapi juga aspek spiritual.

Pendidikan dapat dilakukan dengan belajar dan pembelajaran. Belajar dapat dilakukan sendiri oleh siswa, bisa dilakukan di sekolah ataupun di rumah. Sedangkan, pembelajaran dapat dilakukan bersama-sama antara seorang guru dengan siswanya di kelas. 2 Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya.<sup>3</sup>

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, proses dimana seorang pendidik memberikan bantuan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Salah satu hal utama yang perlu dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah memotivasi siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar.

Terdapat beberapa cara untuk mewujudkan pendidikan, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan terarah karena tingkat ketercapaian tujuan pendidikan bergantung dengan proses belajar yang dialami oleh siswa. Dalam hal ini diperlukan peran aktif seorang guru dalam mempengaruhi kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa. Dengan memberikan bimbingan yang berkelanjutan, dorongan moral, penyediaan fasilitas belajar yang baik melalui metode pembelajaran dan strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guna tercapainya tujuan pendidikan.

Memberikan penguatan merupakan salah satu cara yang penting dilakukan oleh guru sebagai langkah untuk merealisasikan perilaku siswa dalam belajar. Guru dapat mendorong siswa aktif dalam pembelajaran yang ada di kelas. Jika siswa memiliki motivasi untuk belajar, maka kualitas prestasinya pun akan meningkat. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, motivasi memiliki peran terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Siswa yang memiliki motivasi, akan memiliki keinginan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki keterampilan dan intelegensi akan gagal disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar karena hasil belajar akan baik jika terdapat motivasi yang tepat. Pemberian reward kepada siswa atas hal positif yang telah dilakukan siswa akan mendorong siswa lebih giat berusaha dan berbuat lebih baik lagi.

Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan dapat menyenangkan para siswa, untuk itu reward dalam suatu proses pendidikan dibutuhkan keberadaannya demi meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>6</sup> Allah Swt memberikan reward pahala 10 kali lipat bagi orang yang berbuat baik agar hambanya termotivasi untuk selalu beramal shaleh.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran berlangsung di SD Negeri 1 kota Bengkulu diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang dapat diindikasikan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini tampak ketika guru memasuki ruangan kelas para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran hal tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas. Suasana belajar yang tidak nyaman dan membosankan, karena dalam kegiatan belajar.

Melalui kegiatan wawancara dengan kepala sekolah, di peroleh informasi bahwa proses pemberian reward telah dilakukan di SD Negeri 1 Kota Bengkulu. Bentuk reward yang diberikan tidaklah sama, dan merupakan inisiatif masing-masing guru, sesuai dengan keinginan guru yang bersangkutan. Reward yang diberikan tidak hanya berkaitan dengan akademik siswa, akan tetapi juga mencakup kemampuan nonakademik.

Reward, berasal dari bahasa Inggris yang berarti penghargaan atau hadiah.<sup>8</sup> Sedangkan reward menurut istilah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.<sup>9</sup> Reward merupakan perbuatan positif

dengan memberi dorongan pada peserta didik, sehingga bersedia untuk berbuat sesuatu. Menurut Amirudin, Reward adalah alat pendidikan yang diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, setelah berhasil mencapai suatu tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target.

Menurut Ernawati Razak, Pembelajaran reward diberlakukan dalam rangka memberikan dorongan dan rangsangan pada peserta didik agar memicu motivasi untuk meningkatkan kemampuannya dalam pengembangan potensi kepribadian. Reward dalam dunia pembelajaran diberikan sebagai hadiah kepada peserta didik yang memiliki potensi yang baik, dengan harapan peserta didik yang mendapatkan hadiah akan bertambah semangat dan terdorong untuk meningkatkan minat belajarnya.

Menurut Ahmad Bahril Faigy, Reward adalah hadiah, pembalasan jasa alat pendidikan yang diberikan pada siswa yang telah mencapai prestasi baik sedangkan menurut Indrakusuma Reward merupakan hal yang menggembirakan bagi anak dan dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi belajarnya murid.

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian reward adalah untuk mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dan motivasi ekstrinsik, dalam arti siswa melakukan sesuatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran siswa sendiri. Reward itu juga diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena reward bagian dari penjemputan rasa kasih sayang guru pada siswa. Jadi yang dimaksud hadiah itu yang terpenting bukanlah hasil yang dicapai oleh peserta didik, melainkan dengan proses yang dicapai sehingga mendapatkan hasil yang baik.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kota Bengkulu. Peneliti memilih sekolah ini karena terdapat permasalahan sesuai dengan apa yang akan diteliti. SD Negeri 1 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah favorit dan menerapkan pemberian reward kepada siswa. Dan juga banyak siswa-siswanya yang berprestasi. Sehingga membuat peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah ini.

Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah: 1). Data primer: Kepala Sekolah, Guru Dan Siswa. 2). Data sekunder : Bahan Pustaka, Penelitian Terdahulu, Jurnal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi, observasi, dan wawancara. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode interaktif Milles dan Huberman, yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Bentuk-Bentuk Hadiah (*Reward*) Dalam Kegiatan Belajar Siswa SD Negeri 1 Kota Bengkulu

Tabel 1 Bentuk *Reward*

| No | Guru | Bentuk <i>Reward</i> |                               |        |                   |
|----|------|----------------------|-------------------------------|--------|-------------------|
|    |      | Pujian               | Tanda Penghormatan/ Penobatan | Hadiah | Tanda Penghargaan |

|    |          |                                                                         |                                                                                           |                                |                                                             |
|----|----------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1. | Kelas 1A | Kata-kata yang positif seperti, Pintar, hebat, bagus                    | Menyuruh siswa maju kedepan kelas                                                         | Buku, penghapus, pensil        | bintang, nilai, symbol emotik- on wajah senyum dan cemberut |
|    | 1B       | Baik sekali, pintar sekali kamu, yaa                                    | Menyuruh siswa maju kedepan kelas                                                         | Belum ada                      | bintang, nilai, penghargaan                                 |
| 2. | Kelas 2A | Iya, bagus, oke, pintar ya, iya hebat ya                                | menyuruh siswa menulis dipapan tulis                                                      | pena.                          | nilai, bintang                                              |
|    | 2B       | Jawaban anda benar sekali, siip, mantap                                 | menyuruh siswa untuk membaca dan menulis didepan kelas.                                   | alat tulis, permen dan kalung. | Bintang, nilai, dan penghar- gaan.                          |
| 3. | Kelas 3  | Masya Allah. Anak sholeh dan sholeha, TOP, ok, jawa- banmu benar sekali | menyuruh siswa maju ke depan kelas untuk menghapal perkalian, dan yang sering ber- tanya. | Alat tulis, snack, coklat.     | bintang, nilai, dan piagam.                                 |

Setelah data diketahui sebagaimana yang disajikan pada fakta-fakta wawancara diatas, maka tindakan lebih lanjut dari penelitian yaitu menganalisis data yang terkumpul menggunakan deskriptif secara terperinci:

Terdapat beberapa bentuk *reward* yang dapat diberikan, seperti pujian, tanda penghorma- tan, hadiah, dan tanda penghargaan. Ada banyak sekali bentuk yang bisa diterapkan guru untuk memotivasi siswa. Untuk lebih jelasnya mengenai bentuk-bentuk *reward* dalam kegiatan pem- belajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Pujian

Pujian adalah satu bentuk ganjaran yang paling mudah dilakukan, karena hanya berupa

kata-kata seperti baik sekali, bagus, atau berupa kata yang bersifat sugestif.<sup>22</sup> *Reward* dalam bentuk ucapan seperti, pintar ya, hebat, bagus, masyaallah dan tepuk tangan ini termasuk *re-ward* non materi yang diberikan ketika siswa yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

b. Tanda penghormatan

*Reward* (ganjaran) yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. *Pertama*, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat ganjaran mendapat ke- hormatan diumumkan dan ditampilkan di hadapan teman-temannya sekelas atau sesekolah. *Kedua*, penghormatan yang berbentuk kekuasaan/kesempatan untuk melakukan sesuatu, misalnya, kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugas/PR yang sulit, disuruh mengerjakannya di papan tulis supaya dilihat teman-temannya.

c. Hadiah

Memberikan hadiah tidak dilakukan setiap kali pertemuan, atau bahkan tidak pernah diberikan dalam setiap proses pembelajaran. Walaupun terkadang ada juga sebagian guru yang memberikannya. Guru memberikan hadiah berupa bingkisan kecil, alat tulis atau bahkan sedikit uang sebagai bentuk motivasi semata agar siswa semakin termotivasi dalam belajarnya.

d. Tanda penghargaan

Bentuk *reward* nonverbal berupa tanda penghargaan selanjutnya adalah bintang, piagam penghargaan, piala. Pemberian tanda penghargaan kepada siswa ini merupakan wujud apresiasi yang diberikan sekolah atas segala potensi dan kelebihan yang miliki siswa SD Negeri 1 Kota Bengkulu. Suatu penghargaan yang diberikam tampak sederhana, akan tetapi memiliki makna yang besar bagi siswa agar termotivasi oleh penghargaan yang diperoleh.

## 2. Penerapan Bentuk-Bentuk Hadiah (*Reward*) Dalam Kegiatan Belajar Siswa Di SD Negeri 1 Kota Bengkulu

Tabel 2 Bentuk *Reward*

| No | Guru     | Bentuk <i>Reward</i>                                 |                                    |                         |                                                             |
|----|----------|------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------------------------------|
|    |          | Pujian                                               | Tanda Penghor-<br>matan/ Penobatan | Hadiah                  | Tanda<br>Penghargaan                                        |
| 1. | Kelas 1A | Kata-kata yang positif seperti, Pintar, hebat, bagus | Menyuruh siswa maju kedepan kelas  | Buku, penghapus, pensil | bintang, nilai, symbol emotik- on wajah senyum dan cemberut |
|    | 1B       | Baik sekali, pintar sekali kamu, hebat yaa           | Menyuruh siswa maju kedepan kelas  | Belum ada               | bintang, nilai, penghargaan                                 |
| 2. | Kelas 2A | Iya, bagus, oke, pintar ya, iya hebat ya             | menyuruh siswa menulis dipapan     | pena.                   | nilai, bintang                                              |

|    |         |                                                                       |                                                                                           |                                |                                    |
|----|---------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------|
|    | 2B      |                                                                       | tulis                                                                                     |                                |                                    |
|    |         | Jawaban anda benar sekali, siip, mantap                               | menyuruh siswa untuk membaca dan menulis didepan kelas.                                   | alat tulis, permen dan kalung. | Bintang, nilai, dan penghar- gaan. |
| 3. | Kelas 3 | Masya Allah. Anak sholeh dan sholeha, TOP, ok, jawabanmu benar sekali | menyuruh siswa maju ke depan kelas untuk menghapal perkalian, dan yang sering ber- tanya. | Alat tulis, snack, coklat.     | bintang, nilai, dan piagam.        |

Berdasarkan hasil temuan saat wawancara, penerapan bentuk-bentuk *reward* dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

a. Penerapan pemberian *reward*

Istilah *reward* yang diketahui oleh pihak sekolah bahwa *reward* merupakan suatu penghar- gaan yang diberikan kepada siswa yang berprestasi dan ketika mendapat nilai paling tinggi. *Reward* juga diberikan agar anak merasa senang ketika pekerjaan bagus. Penghargaan yang diberikan siswa sangat penting agar siswa lebih antusias. Penghargaan juga tidak hanya dalam bentuk materi saja tetapi bisa non materi.

Guru memberikan *reward* kepada semua siswa. Semua siswa berhak mendapatkan *reward* dari guru ketika mencapai keberhasilan, baik dalam akademik mau non akademik. Meskipun, dalam pelaksanaan tidak semua siswa yang mendapatkan *reward* dikelas. *Reward* diberikan pada siswa yang rajin, suka bertanya, bisa menjawab pertanyaan dan juga siswa yang berprestasi. Dengan demikian siswa akan senang dalam melakukan pembelajaran dan akan meningkatkan motivasi belajar mereka.

b. Harapan

Pemberian *reward* diharapkan dapat terus dilaksanakan oleh semua guru untuk mening- katan motivasi belajar siswa, dapat lebih percaya diri dan lebih mengenal potensi dalam dirinya sendiri. Dengan adanya penghargaan, di masa mendatang anak akan berusaha sedemikian rupa

untuk berperilaku lebih baik karena pengalaman mendapatkan penghargaan yang me- nyenangkan dapat memperkuat motif untuk bertingkah laku baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk hadiah (*reward*) dan penerapannya dalam kegiatan belajar siswa di SD Negeri 1 Kota Bengkulu sudah dilakukan dengan berbagai cara. Adapun bentuk *reward* dan penerapannya adalah sebagai berikut: 1). Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan dalam kegiatan belajar siswa di SD 1 Kota Bengkulu meliputi- ti:

a) pujian (dengan memberikan kata-kata yang positif, oke, baik, hebat, kamu pintar sekali, masyaallah, luar biasa, good). b) tanda penghormatan/penobatan (guru sering memanggil siswa untuk maju kedepan kelas sebagai tanda penghormatan pada siswa). c) hadiah (pemberian alat tulis, pena, pensil, snack, segala sesuatu yang bermanfaat bagi siswa). d) tanda penghargaan (berupa bintang, symbol wajah senyum, piala, sertifikat dan uang pembinaan; 2). Proses Penerapan bentuk-bentuk reward tampak dilaksanakan didalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, baik secara individu maupun kelompok. Dengan cara ketika siswa bisa menjawab soal dengan cepat dan bertanya guru langsung memberikan reward kepada siswa, pada saat berdiskusi kelompok bagi yang kompak guru akan memberikan reward berupa pujian atau hadiah alat tulis, dan juga reward diberikan bagi siswa yang terbaik disetiap kelasnya yang berupa penghargaan, piala, dan uang pembinaan. Adanya reward siswa lebih bersemangat, ketika temannya mendapatkan reward maka siswa lain juga lebih mendapatkan reward tersebut dan akhirnya siswa tersebut lebih semangat untuk mendapatkannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aljena, S. C., Andari, K. D. W., & Kartini, K. (2020). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 128
- Amirudin, Nurlaeli, A., & Muzaki, I. A. (2020). Pengaruh Metode Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di Sdit Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang). *Tarbawy : Indonesian Journal Of Islamic Education*, 7(2), 142-143.
- Echlos M. John M. dan Hassan Shadly. (2003). *Kamus Inggris Indonesia (An English-Indoneisa Dictionary)*. Jakarta: PT Gramedia
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 5(2), 786
- Faidy, A. B., & Arsana, I. M. (2014). Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Ambunten Kabupaten Sumenep. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 457
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93.
- Irfani, R. N. (2017). Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al-Quran Dan Hadits. *Tarbit : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 214.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. 2003. *Al-Qur'an T ajwid dan Terjemahannya Dilengkapi dengan Asbabun Nuzul dan Hadist Shahih*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkenleema.
- Nurliani. (2016). Studi Psikologi Pendidikan. *Jurnal As-Salam*, 1(2), 48.
- Oktiani Ifni. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5. No. 2, hal. 222
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pettasolong, N. (2017). Implementasi Budaya Kompetisi Melalui Pemberian Reward And Punishment Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 41-43.
- Razak Ernawati dan Zulfianah. (2020). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dikelas XI Madrasah Aliyah Yayasan Madrasah Pendidikan Islam Rappang." *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1, hal. 135
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.