

Pengaruh Penerapan *Reward* dan *Punishment* terhadap Minat Belajar Geografi Peserta Didik MAN 1 Kota Payakumbuh

Nesa Rahayu¹, Febriandi²

^{1,2} Geografi, Universitas Negeri Padang
e-mail: nesarahayu08@gmail.com

Abstrak

Banyak metode yang digunakan dalam pendidikan geografi untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya yaitu guru dapat menerapkan metode *Reward* dan *Punishment*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan *Reward* and *Punishment* terhadap minat belajar geografi siswa MAN 1 Kota Payakumbuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling sehingga menghasilkan dua kelompok sampel yang masing-masing terdiri dari 29 siswa, yaitu kelas X Fase E6 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Fase E7 sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui lembar angket pretest dan posttest untuk mengetahui minat belajar siswa. Kemudian data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor minat belajar dari hasil uji hipotesis (uji t) diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Artinya, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh signifikan penerapan *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar geografi peserta didik kelas X Fase E MAN 1 Kota Payakumbuh.

Kata kunci: *Reward*, *Punishment*, Minat Belajar

Abstract

There are many ways used in Geography learning to increase learning interest in educational institutions, one of which is that teachers can apply the *Reward* and *Punishment* method. This study aims to determine the effect of the application of *Rewards* and *Punishments* on the interest in learning geography of students at MAN 1 Kota Payakumbuh. This study uses a quantitative method based on quasi-experiments. Sampling was carried out using a purposive sampling technique to produce two sample groups, each consisting of 29 students, namely class X Phase E6 as the experimental group and class X Phase E7 as the control group. Data were collected through pretest and posttest questionnaire sheets to determine students' learning interest. Then the data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results showed that the learning interest score from the results of the hypothesis test (t-test) obtained a significant value of $0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted. This proves that there is a significant effect of the application of *Rewards* and *Punishments* on the interest in learning geography of class X Phase E students at MAN 1 Kota Payakumbuh.

Keywords : *Reward*, *Punishment*, Learning Interest

PENDAHULUAN

Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui minat belajar mereka. Seseorang yang tertarik pada subjek tertentu biasanya akan memberikan lebih banyak perhatian pada subjek tersebut (Septiani et al., 2020). Minat belajar adalah kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan terlibat dalam aktivitas. *Reward* dan *Punishment* dianggap sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang sudah ada. Pendekatan ini didasarkan pada teori behavioristik, yang menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respons anak (Syamsiyah & Astindari, 2021).

Reward dalam pendidikan adalah semacam pengakuan yang diberikan kepada anak-anak ketika mereka berkinerja baik, mencapai tahap perkembangan tertentu, atau memenuhi tujuan yang ditentukan. *Reward* memainkan peran penting dalam meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan membantu mereka meningkatkan kinerja mereka. Di sisi lain, *Punishment* adalah jenis hukuman atau konsekuensi yang diberikan ketika tujuan tertentu tidak tercapai atau ketika siswa melanggar peraturan sekolah yang telah ditetapkan. Jika digunakan dengan benar, hukuman dapat menjadi motivator yang kuat. (Tafsil et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bersama Ibuk Rahma Melina, M.Pd selaku guru geografi fase E di MAN 1 Kota Payakumbuh dan berdasarkan pengalaman selama mengajar, ditemukan peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran, di mana beberapa siswa tampak tidak memperhatikan, berbicara dengan teman, berjalan keluar masuk kelas, dan tidak mengerjakan tugas. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya dukungan dari lingkungan, serta penerapan sistem *Reward* dan *Punishment* yang tidak efektif.

Reward merupakan salah satu instrumen pendidikan yang bertujuan untuk mendidik siswa agar merasa senang atas perbuatan atau hasil kerjanya yang berujung pada penghargaan. Biasanya, siswa menyadari bahwa tindakan yang menghasilkan hadiah atau penghargaan adalah tindakan yang baik. Selain itu, guru juga bertujuan agar dengan penghargaan tersebut, siswa menjadi lebih bersemangat untuk meningkatkan atau memperbaiki prestasi yang telah dicapai (Ula et al., 2022). *Reward* diberikan kepada siswa sebagai bentuk pengakuan dan kebanggaan atas kerja keras dan prestasi mereka, sekaligus sebagai dorongan agar mereka terus berusaha, meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar dan bekerja. Dalam konteks pembelajaran, jika seorang siswa menunjukkan kinerja yang baik, maka guru dapat memberikan hadiah kepada siswa tersebut. Pemberian *Reward* diharapkan dapat memicu keinginan dari siswa untuk lebih meningkatkan minat belajar yang berasal dari dalam diri mereka sendiri.

Pendidik menggunakan *Punishment* (hukuman) untuk menguatkan atau melemahkan respons tertentu. Penekanan pada *Punishment* (hukuman) yang keras harus diberikan karena tindakan yang sangat bertentangan. *Punishment* (hukuman) merupakan pemberian stimulus yang tidak menyenangkan (Arifin & Humaedah, 2021). Ini adalah sanksi yang diterima seseorang akibat pelanggaran aturan yang telah ditetapkan. Sanksi tersebut bisa berbentuk material atau non-material, dengan tujuan agar perilaku itu tidak diulangi (Rohman, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar geografi peserta didik MAN 1 Kota Payakumbuh. *Reward* (penghargaan) dan *Punishment* (hukuman) adalah dua strategi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa. Pemberian *Reward* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan pengakuan atas usaha dan pencapaian mereka, sedangkan *Punishment* dapat berfungsi sebagai pengingat akan konsekuensi dari perilaku negatif. Dengan pemberian *Reward* dan *Punishment* diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dan eksperimen. Metode eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menentukan pengaruh dari suatu perlakuan khusus dalam situasi yang terkontrol (Sugiyono dan Puji Lestari, 50:2021). Adapun yang dimaksud dengan metode penelitian kuantitatif yaitu tipe penelitian yang mana data yang dikumpulkan berupa angka dan dapat dikuantitaskan, juga dapat diolah dengan menggunakan teknik statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen atau biasa disebut eksperimen semu. Umumnya, penelitian eksperimental dilaksanakan dengan melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Rangkuti, 2016). Desain penelitian yang dipakai adalah non-equivalent control group design, di mana kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing diberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran berakhir (Azmi et al., 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih dua kelas sebagai sampel, yang pertama adalah kelas eksperimen yang menggunakan *Reward* dan *Punishment*, dan yang kedua adalah kelas

kontrol yang tidak menggunakan *Reward* atau *Punishment*. Teknik purposive sampling digunakan dalam pemilihan sampel, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu atau sampel untuk tujuan khusus (Asari Andi, et al., 2023:106). Kriteria tertentu tersebut menjadi dasar dalam pemilihan sampel untuk membandingkan kelas eksperimental dan kelas kontrol dari seluruh kelas X Fase E. Pertimbangan peneliti memilih kelas tersebut dikarenakan diantara semua kelas X, kelas E6 dan E7 masing-masing berjumlah 29 siswa yang memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda dan yang paling rendah diantara kelas lainnya serta merupakan kelas yang paling bermasalah dan juga sering membangkang kepada guru diantara kelas lainnya.

Hasil penelitian didapat dengan cara membagikan instrumen penelitian berupa angket kepada peserta didik. Penggunaan instrumen lembar angket dimaksudkan untuk dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar geografi peserta didik MAN 1 Kota Payakumbuh, nilai pre-tes dan post-test dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen baik sebelum dan sesudah pembagian angket dianalisis dengan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase hasil yang diperoleh

F = Total Skor siswa yang menjawab

N = Skor maksimum (Cholifah dkk., t.t.)

Hasil perhitungan persentase dikelompokkan seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria dan Persentase Skor Angket Minat Belajar

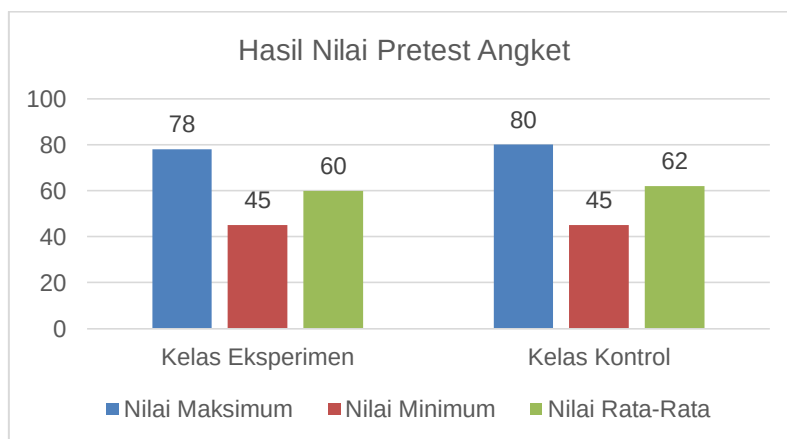
Skor (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber: (Amalia, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

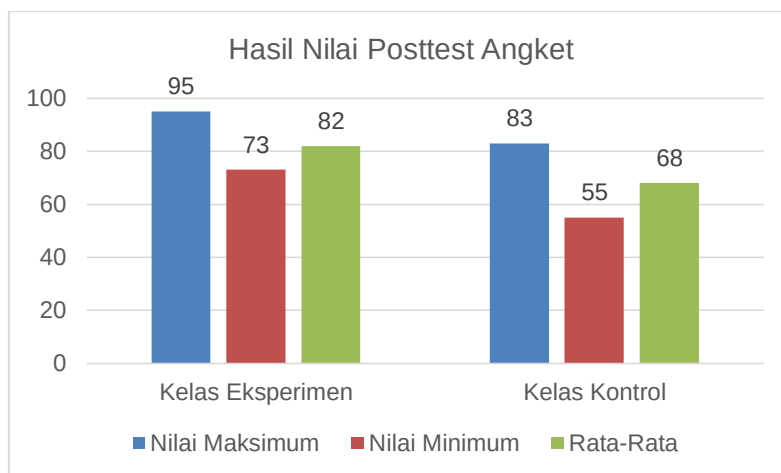
Hasil

Berdasarkan perolehan nilai pretest angket yang telah diberikan, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 60 dan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 62. Hasil skor pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Hasil Nilai Angket Pretest

Berdasarkan perolehan nilai posttest angket yang telah diberikan, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 82 dan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 68. Hasil skor angket minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada diagram berikut:



Gambar 2. Hasil Nilai Angket Posttest

Pengujian analisis data dengan menggunakan uji-t diawali dengan uji normalitas dan homogenitas untuk mengecek apakah data tersebut normal dan homogen. Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas

Penelitian ini menerapkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan IBM SPSS 25. Aturan keputusan untuk uji Kolmogorov-Smirnov sesuai dengan Sugiyono (2017) adalah sebagai berikut (Anderha & Maskar, 2021):

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Pretest dan Posttest Angket Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Tes	Kelas	Sig.	α	Keterangan
Pretest	Kontrol	0,200	0,05	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	0,200	0,05	Data berdistribusi normal
Posttest	Kontrol	0,200	0,05	Data berdistribusi normal
	Eksperimen	0,100	0,05	Data berdistribusi normal

(Sumber data: pengolahan data primer)

Berdasarkan tabel yang diberikan, terlihat bahwa data minat belajar siswa, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut memiliki distribusi yang normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, Uji Levene digunakan bersama dengan IBM SPSS 25 untuk menilai homogenitas. Pedoman untuk membuat penilaian dalam Uji Levene adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka asumsi homogenitas terpenuhi.
- Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka asumsi homogenitas tidak terpenuhi.

Setelah melakukan uji Levene, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Angket Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil	Sig.	α	Keterangan
Pretest	0,239	0,05	Homogen
Posttest	0,474	0,05	Homogen

(Sumber data: pengolahan data primer)

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pada tabel, pretest memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,239 yang lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pretest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Selanjutnya, nilai Sig. untuk posttest sebesar 0,474 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa varians data posttest pada kedua kelas adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah semua pengujian yang diperlukan telah selesai dilakukan, pengujian hipotesis dilakukan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar. Uji T-test digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 25. Keputusan diambil berdasarkan nilai probabilitas dan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan adanya pengaruh dari perlakuan.
- Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh dari perlakuan.

Hasil uji T dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji T-test

Variabel	Tes	Sig.	α	Keputusan	Kesimpulan
Minat Belajar	Posttest	0,000	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima	Terdapat pengaruh terhadap Minat Belajar

(Sumber data: pengolahan data primer)

Hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa minat belajar siswa memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikan $0,000 < 0,05$ menolak H_0 dan menerima H_a , menunjukkan bahwa *Reward* and *Punishment* memiliki pengaruh terhadap pembelajaran geografi di MAN 1 Kota Payakumbuh.

Pembahasan

Perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan *Reward* dan *Punishment* dengan kelas kontrol yang tanpa menerapkan *Reward* dan *Punishment* disebabkan karena perbedaan perlakuan yang diberikan. Saat proses belajar mengajar berlangsung, penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam proses pembelajaran dipersiapkan melalui arahan dan kesiapan oleh peneliti. Kemudian peneliti memberikan angket yang berisi 15 butir pernyataan untuk mengukur minat belajar peserta didik sebelum dan setelah diberi perlakuan. Angket ini diberikan pada kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen baik sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pembelajaran.

Dapat dilihat dalam proses penelitian yaitu saat pembelajaran geografi di kelas eksperimen (X Fase E6) dengan menggunakan *Reward* dan *Punishment*. Sebelum pembelajaran dimulai, penulis menjelaskan bahwa teknik penilaian dengan menggunakan *Reward* dan *Punishment*. Dilanjutkan dengan memberikan stimulus dengan mengajak peserta didik untuk mengamati gambar terkait materi yang akan dipelajari sebelum pembelajaran dimulai, kemudian peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan sub materi yang akan dipelajari.

Perwakilan dari tiap kelompok akan menyampaikan argumen berdasarkan pendapat kelompoknya dan memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk memulai diskusi. Siswa yang aktif memberikan tanggapan, sanggahan, atau koreksi terhadap argumen selama diskusi akan mendapatkan *Reward* berupa pujian atau hadiah tertentu. Sedangkan bagi siswa yang membuat keributan dan tidak aktif akan diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan dan sanggahan, jika ia dapat melaksanakan, ia akan mendapatkan *Reward*, namun jika ia salah dan terbukti menyebabkan keributan di kelas, ia akan dihukum sesuai dengan tingkat kesalahannya. Pada proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlibat aktif, peserta didik semangat mengikuti proses pembelajaran, dengan menggunakan *Reward* dan *Punishment* suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, dan dapat meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian, melalui pemberian *Reward* dan *Punishment* menjadikan minat dan semangat belajar peserta didik meningkat baik karena menarik perhatian, antusias dan rasa ingin tahu peserta didik dengan contoh dari materi yang dibahas melalui strategi yang diterapkan pada saat proses pembelajaran. Ketertarikan siswa yang besar terhadap pembelajaran dapat meningkatkan keinginan mereka untuk aktif dalam pelajaran. Siswa dengan minat belajar yang kuat cenderung mendapatkan pengetahuan, wawasan, dan hasil belajar yang memuaskan. Siswa yang tertarik belajar biasanya menikmati semua aktivitas, termasuk mengikuti pelajaran, tanpa merasa tertekan. *Reward* adalah apapun yang diberikan oleh guru sebagai hadiah atau penghargaan yang membuat siswa merasa dihargai atas prestasi yang telah dicapai selama proses belajar, mendorong mereka untuk terus berperilaku baik dan meningkatkan prestasi. Namun, pemberian *Reward* yang berlebihan harus dihindari karena dapat membuat siswa hanya termotivasi belajar demi *Reward* tersebut. Jika tidak ada *Reward*, mereka mungkin menjadi malas belajar. Oleh karena itu, pendidik harus memberikan *Reward* sesuai dengan pencapaian siswa, agar tidak menghilangkan esensi dari *Reward* dan mencegah timbulnya sikap materialistis pada siswa.

Temuan penyelidikan ini konsisten dengan pendapat berbagai ahli. *Punishment* adalah prosedur yang mengurangi atau menekan perilaku untuk mencegah siswa mengulangnya. *Punishment* digunakan untuk membantu siswa mengenali dan menerima kesalahan mereka. Setiap kesalahan memiliki risiko yang harus dipertanggungjawabkan. Anak-anak harus diajari untuk menerima tanggung jawab atas kesalahan mereka. Hukuman dapat memberikan banyak dampak yang baik bagi anak-anak, termasuk tanggung jawab, disiplin, dan kehati-hatian dalam bertindak. (Setiawan, 2018).

Efektivitas penggunaan *Reward* dan *Punishment* sebagai alat pendukung pendidikan dalam menerima komentar dari murid akan terasa jika digunakan dengan benar. Pemberian *Reward* dan *Punishment* yang terlalu sering juga tidak dianjurkan karena dapat menimbulkan perilaku negatif. Dikhawatirkan siswa hanya akan disiplin, belajar dengan giat, dan menyelesaikan pekerjaan rumah jika mereka menerima hadiah dari guru mereka. Namun, tanpa imbalan, siswa mungkin menjadi malas dan tidak disiplin. Lebih bijaksana jika guru dan orang tua tidak mengumumkan *Reward* terlebih dahulu sebelum siswa menyelesaikan tugasnya dengan baik. Dengan demikian, *Reward* dapat diberikan secara spontan kepada siswa yang menunjukkan prestasi kerja yang baik. Hal ini akan membuat siswa merasa bangga dan dihargai, baik secara materi maupun pujian, yang juga dapat memotivasi siswa lain untuk berprestasi dalam belajar dan kegiatan sekolah lainnya (Amiruddin et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan penelitian oleh Ida Yanti, dkk (2019) berjudul "Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Barru", yang menyimpulkan Pemberian *Reward* dan *Punishment* mempengaruhi minat belajar bahasa Arab siswa kelas XI SMA Negeri 5 Barru. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailatus Syamsiyah (2021) yang berjudul "Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu" yang menyimpulkan terdapat pengaruh dari pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII semester genap di SMP Nurul Huda Kapongan Situbondo.

Pada uji hipotesis, nilai sig. posttest sebesar 0,000 menunjukkan bahwa nilai signifikan kurang dari 0,05, menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan *Reward* dan *Punishment* berpengaruh pada minat belajar siswa MAN 1 Kota Payakumbuh. Dengan demikian, pemberian *Reward* dan *Punishment* dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian sebelumnya, hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji T diperoleh nilai signifikan minat belajar siswa sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai alpha (0,05). Hal ini mengakibatkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , menunjukkan bahwa penggunaan *Reward* dan *Punishment* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar geografi di MAN 1 Kota Payakumbuh. Perbedaan ini menunjukkan bahwa *Reward* dan *Punishment* merupakan cara yang lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X Fase E.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, May Sarah, D., Indah Vika, A., Hasibuan, N., Sari Sipahutar, M., Elsa Manora Simamora, F., & Naskah, H. (2022). Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap. Ilmiah Kependidikan, 2, 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596>
- Arifin, Z., & Humaedah, H. (2021). Application of Theory Operant Conditioning BF Skinner's in PAI Learning. Journal of Contemporary Islamic Education, 1(2), 101–110. <https://doi.org/10.25217/cie.v1i2.1602>
- Asari, Andi. et I. Pengantar Statistika. Kota Solok: Pt Mafy Media Literasi Indonesia, 2023.
- Azmi, U., Asrin, A., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Script berbantuan Media Flash Card terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 4 Gugus 1 Sape. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(4), 731–738. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.319>
- Rangkuti, A. N. (2016). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN.
- Rohman, F. (2018). Fatkhur Rohman : Peran Pendidik dalam Pembinaan Disiplin Siswa di Sekolah / Madrasah 72 Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa Di Sekolah / Madrasah.
- Septiani, I., Djoko Lesmono, A., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember.
- Sri Lena, M., Nisa, S., Khairani, R., Wardahtun Aisyah, S., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Ilmu Pendidikan, F. (2023). Analisis Dampak Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Bagi Motivasi Belajar Siswa Di SD. Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(3), 236–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i3.1833>
- Sugiyono, & Puji Lestari. Meode Penelitian Komunikasi. Yogyakarta: Elfabet, 2021.
- Syamsiyah, L., & Astindari, T. (2021). Pengaruh Pemberian *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Terpadu. Sains Dan Teknologi, 8(2), 293–304. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.209>
- Tafsil, M., Matsum, J. H., Program, N. A., Pendidikan, S., Fkip, E., & Pontianak, U. (2019). Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Ma Mathlaul Anwar.
- Ula, W. R. R., Nugrafha, Y. A., & Rohim, D. ahy. (2022). Pengaruh *Reward* and *Punishment* terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 8(8), 207–212.