

**IMPLEMENTASI REWARD DAN PUNISHMENT
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)**

Zahirah Yaqut Assyifa

Zhyfaassyifa@gmail.com

Siskha Putri Sayekti

siskhaputri@staihamidiyahjkt.ac.id

Mahfudz Al Farokh

machfudzalfaroh19@gmail.com

Zahrotun Roihah

zahrotunroiha@gmail.com

Program Studi Pendidikan Agama Islam, PAI, STAI Al-Hamidiyah Jakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana proses implementasi Reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) Bagaimana implikasi implementasi Reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif, sementara pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun kesimpulan penelitian ini adalah: (1) Proses implementasi Reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru sebelumnya sudah memahami prosedur penerapannya dengan mendiskusikan kepada siswa peraturan yang akan diterapkan; (2) Adanya Reward terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kelas. Dengan adanya Reward dapat memacu siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci: Metode Reward, Metode Punishment, Motivasi Belajar

Abstract

This study aims to find out: (1) How is the process of implementing Reward and punishment in increasing student motivation; (2) How to realize the implementation of Reward and punishment in increasing student motivation. In collecting data using a qualitative approach, while collecting data through observation, interviews, and documentation. Data were analyzed with the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The conclusions of this study are: (1) The process of implementing Reward and punishment in increasing student motivation. The teacher previously understood the application procedure by discussing with students the rules to be applied; (2) The existence of Rewards is proven to increase student learning motivation in class. With the existence of Rewards can spur to be more enthusiastic and enthusiastic in participating in the learning process students.

Keywords: Reward Method, Punishment Method, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kualitas diri manusia secara sengaja dengan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi manusia sebagai makhluk pedagogis manusia di lahirkan dengan membawa potensi yang dapat di didik dan mendidik sehingga mampu menjadi

khalifah di bumi. Meskipun demikian, jika potensi tersebut tidak di kembangkan, niscaya akan kurang bermakna dalam kehidupan. Oleh karena itu, potensi manusia perlu di kembangkan dan pengembangan ini senantiasa dilakukan dalam usaha dan kegiatan pendidikan.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Fungsi pendidikan nasional, pendidikan nasional berfungsi melindungi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, memajukan kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia, mencerdaskan kehidupan secara merata.

Dalam pembelajaran, seorang guru diharapkan dapat menentukan pendekatan pengajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar perlu juga diciptakan suatu pendekatan yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi yang menyebabkan rasa ketertarikan terhadap pelajaran menjadi berkurang sehingga motivasi belajar peserta didik berkurang sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dalam diri maupun dari luar diri untuk berusaha mendapatkan apa yang di inginkan sehingga tujuan dapat tercapai sesuai keinginan.

Pada pembelajaran di kelas, guru masih menuntut siswa memahami suatu materi yang di ajarkan, siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Akibatnya suasana pembelajaran menjadi bosan karena tidak ada umpan balik antara guru dengan siswanya. Sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar dikelas. Diperlukan cara-cara yang tepat dari guru untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan implementasi Reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Implementasi *reward* dan *punishment* bukanlah hal yang baru dalam pembelajaran. Tujuan guru memberikan Reward dan punishment tersebut untuk mengontrol sikap siswa dan memotivasi mereka dalam belajar. Banyak macam cara guru dalam memberikan Reward dan punishment agar tujuan pembelajaran guru tercapai dengan maksimal dan siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran dalam kelas yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan *reward* dan *punishment* di MTS Al-Hidayah berdasarkan hasil observasi guru telah menerapkan Reward dalam pembelajaran dimana ketika peserta didik berhasil dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru memberikan *reward* berupa pujian, penghargaan, bahkan guru memberikan barang berupa alat tulis, makanan dan minuman yang bisa dimanfaatkan dalam belajar dan dapat menjadi lebih termotivasi semangat dalam belajar. Siswa yang melakukan kesalahan dalam pembelajaran. *punishment* yang diberikan seperti teguran, peringatan, pengurangan skor, dan membersihkan halaman atau lapangan sekolah. Implementasi *reward* dan *punishment* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MTS Al-Hidayah Cagar Alam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subyek penelitian adalah guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan para siswa namun informan penelitiannya hanya guru tersebut saja. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan memberikan ulasan terhadap data yang diperoleh sehingga lebih jelas dan bermakna. Langkah-langkah untuk melakukan analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹ Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik, dan dengan cara dekripsi dalam kata-kata dan bahasa dan, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Pendekatan menggunakan dekriptif, yaitu data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.

Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive yaitu teknik pengambilan informan dengan pertimbangan tertentu.² Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin

¹ Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Model Spradley (Etnografi)* (Makassar: STT Jaffray, 2018).

² Yuni Indah Sar dan Lia Nirawati, "Analisis Bauran Pemasaran Terhadap Penjualan Regina Beauty Care: Studi Kasus CV Regina Kosmetika Mandiri," *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 5, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.47467/reslaj.v5i3.1805>.

dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang teliti.

Teknik Analisa data menggunakan 1) Observasi Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke obyek penelitian untuk melihat dari dekat dengan kegiatan yang dilakukan.³ Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada dalam sekitar),proses kerja,dan penggunaan responden kecil. Adapun observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipasi. Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati dan mencatat segala proses yang berkaitan dengan implemmentasi *Reward* dan *punishment* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.Wawancara 2) Wawancara (interiew) yaitu dialog atau tanya jawab yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari responden dan wawancara sumber datanya berasal dari informen.⁴ Analisis data merupakan salah satu tahapan dalam sebuah penelitian ini, yang dilakukan setelah dari seperangkat dari fakta dan informasi yang diperoleh melalui tahap pengumpulan data a) Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penelitian melakukan pengumpulan data selanjutnya. Peneliti menelaah kembali seluruh catatan yang diperoleh melalui teknik wawancara, b) penyajian data, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sebagainya secara sistematis sehingga memudahkan memahami apa yang terjadi, c) Verifikasi data, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah medisplaykan data. Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Hal ini dilakukan dengan memperoleh suatu kesimpulan yang tepat dan akurat. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencari pola, bentuk, tema, hubungan, dan persamaan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

³ A. Nugraha, *Proses Branding Kallia Coffee Dalam Menghadapi Persaingan Bisnis*, Skripsi (Medan: UMSU, 2018).

⁴ Juli Aswan, "Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Diselenggarakan Kurikulum 2013 Pada Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Di Kelas X SMA Negeri 1 Paloh Kabupaten Sambas," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)* 1, no. 2 (2022).

Secara bahasa *Reward* berasal dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai ganjaran, hadiah, upah, dan penghargaan. *Reward* adalah situasi atau pernyataan lisan yang bisa menghasilkan kepuasan atau menambah kemungkinan suatu perbuatan yang dikerjakan.⁵

Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi siswa. Untuk itu *Reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan keberadaannya demi meningkatkan motivasi belajar. Maksud dari pendidik memberi Reward kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang akan dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Punishment (hukuman) adalah suatu kegiatan yang tidak menyenangkan yang diberikan guru kepada siswa yang melanggar peraturan dengan maksud agar siswa tidak mengulangi lagi kesalahannya dan memperbaiki tingkah lakunya.⁶ Sedangkan punishment dalam bahasa keseharian adalah pemberian sanksi atau hukuman. Dalam pengertian terminologi punishment adalah suatu perbuatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja yang menyebabkan penderitaan terhadap seseorang yang menerima hukuman, sebagai akibat dari kesalahan yang dibuatnya. Hubungannya dengan pendidikan, sebenarnya punishment juga termasuk dalam alat pendidikan represif yang disebut juga alat pendidikan kuratif atau koreksi.⁷ Punishment ini bertujuan agar anak tidak mengulangi perbuatan yang tidak diperbolehkan.⁸

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin *movere*, yang berarti gerak dan dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberi motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang dimotivasi dapat bergerak. Jadi, peran motivasi dalam pembelajaran yaitu sebagai pendorong siswa untuk giat dalam belajar dan capai tujuan yang diharapkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi dalam kegiatan belajar sebagai keseluruhan daya penggerak

⁵ Nabila Mulyanda, *Penerapan Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya Aceh Besar*, Skripsi (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2021).

⁶ A. Illah, *Implementasi Reward dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jember*, Skripsi (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021).

⁷ Febri Anggraini, *Implementasi Konseling Individu Teknik Punishment Oleh Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas VIII MTsN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020*, Skripsi (UIN Raden Intan Lampung: Undergraduate thesis, 2021).

⁸ Amiruddin dkk., "Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>.

didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu dapat tercapai.⁹

Proses Implementasi *Reward* Dan *Punishment* Dalam Meningkatkan Belajar Siswa

Proses implementasi pembelajaran berbasis *Reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran SKI di MTs Al-Hidayah Cagar Alam yaitu pada awal pertemuan guru membuat kesepakatan dengan siswa jika siswa ada yang melanggar atau tidak mengerjakan tugas akan mendapat hukuman (*punishment*). Dan bagi siswa yang mengerjakan tugasnya dengan baik dan berprestasi akan mendapat *reward*. *Reward* dan *punishment* yang diberikan kepada siswa sifatnya mendidik dan bermanfaat tidak sekedar memberikan hukuman dan apresiasi.¹⁰

Adapun *Reward* yang diberikan kepada siswa berbagai macam seperti memberi hadiah, pujian, gerakan tubuh (memberikan jempol), tepuk tangan, dan sebagainya. Sedangkan *punishment* yang diberikan kepada siswa juga berbagai macam yaitu bersih-bersih masjid, kamar mandi, taman, hafalan surah pendek, dan doa-doa didepan kelas. *Punishment* yang diberikan tidak bersifat hukuman fisik tetapi bermanfaat bagi siswa agar mereka lebih bertanggung jawab dengan tugasnya.¹¹ *Reward* dan *punishment* sebagai media atau alat bantu dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar. Rangsang yang dapat memperkuat respon yang telah dilakukan oleh seseorang. Misalnya, seorang siswa yang belajar mendapatkan hasil nilai yang bagus lalu mendapatkan *Reward* berupa alat tulis atau makanan dan minuman, maka ia akan lebih rajin dan giat belajar (responnya menjadi lebih inisiatif atau kuat). *Reward* ini sebagai media atau alat bantu dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar.¹²

Guru menerapkan *punishment* sebagai strategi dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar. *Punishment* disini seperti yang bersifat mendidik, *punishment* mendidik inilah diperlukan dalam pendidikan. Misalnya, seorang siswa tidak mengerjakan tugas. Maka, siswa dapat *punishment* dari guru yaitu berupa mengerjakan tugas tersebut didepan kelas dan menjelaskan hasil tujuan kepada teman-teman kelasnya. Hal ini dapat

⁹ Tyas Nurwulan Suci, *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akidah Akhlak di MTsN 7 Tulungagung*, Skripsi (Tulungagung: UIN SATU Tulungagung, 2019).

¹⁰ Nusi Nusantari, "Penerapan Reward and Punishment Terhadap Pembentukan Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Asih Putera Kota Cimahi," *Idea : Jurnal Humaniora* 2, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.29313/idea.v0i0.4980>.

¹¹ Daru Nafisyah Ichlasita, *Analisis Pengelolaan Kelas saat Pembelajaran Daring melalui Reward dan Punishment pada Kelas II Mata Pelajaran Tematik di SD Djama'atul Ichwan Tahun 2021*, Skripsi (Surakarta: Fakultas KIP, 2022).

¹² Safriana Nurfauziyah, *Pengaruh Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di SMAN 1 Rejotangan*, Skripsi (Tulungagung: UIN SATU Tulungagung, 2018).

membuat siswa tidak mengulangi kembali perbuatannya karena khawatir akan mendapatkan punishment untuk kedua kalinya dan tentu akan merasa malu jika siswa tersebut tidak bisa mengerjakan dan menjelaskan kepada teman-teman kelasnya. *Punishment* ini dapat memotivasi belajar siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.¹³

Berdasarkan uraian diatas jelas menunjukkan bahwa implementasi *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran telah dilakukan oleh guru. Penerapan metode ini dalam implementasinya yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam belajar dan juga dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat.

Implikasi Implementasi *Reward* Dan *Punishment* Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Adanya *reward* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kelas. Dengan adanya *reward* dapat memacu siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁴

1) Meningkatnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran

Perhatian adalah pemusatan energi psikis yang diarahkan kepada suatu objek tertentu dimana unsur pikiranlah yang memiliki pengaruh yang paling kuat.¹⁵ Perhatian siswa sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dari hasil penelitian di MTs Al-Hidayah Cagar Alam guru SKI pada awal pelajaran memberi peringatan sebelum jam pelajaran akan dimulai dan memberi intimidasi kepada siswa bahwa nilai tugas tersebut sangat berpengaruh terhadap kenaikan kelas.

2) Meningkatnya keyakinan siswa terhadap kemampuan dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran

Sebagai pendidik, seorang guru pastinya memiliki berbagai cara untuk memotivasi siswa. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru adalah dengan memberikannya *reward*. Dari hasil penelitian dengan menggunakan *Reward* ada perubahan pada diri siswa yaitu

¹³ Intan Dwi Rahmawati dan Honest Umami Kaltsum, *Implementasi Reward And Punishment Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi (Surakarta: UMS, 2019).

¹⁴ Siti Zoebaidha, "Penggunaan Media Prezi dan Kahoot serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>.

¹⁵ Ayu Anggreliana Intan Permatasari, *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Kepuasan Fasilitas Belajar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Pilangkenceng Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020*, Tesis (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020).

setelah diterapkannya *Reward* siswa mengerjakan tugas dan mengumpulkannya secara tepat waktu dan hasil nilai ulangan harian semakin membaik.

Hal tersebut sesuai dengan faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa antara lain:

- a) Adanya tingkat kecerdasan/intelegensi yang dimiliki oleh siswa.
- b) Sikap siswa.
- c) Adanya minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa.
- d) Adanya dorongan atau motivasi untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik lagi.
- e) Adanya perhatian yang diberikan oleh orang sekitar seperti orang tua, teman maupun guru.
- f) Tingkat kematangan siswa.
- g) Kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- h) Pengimplementasian *Reward* sangat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran maupun mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini motivasi berperan penting dalam aktivitas belajar mengajar yang dilakukan siswa. Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar merasa yakin terhadap tugas yang telah dikerjakannya.
- i) Meningkatkan nilai akademik peserta didik
Adanya *Reward* terbukti dapat meningkatkan nilai akademik peserta didik. Dengan adanya *Reward* dan ucapan terima kasih, pujian, acungan jempol, beasiswa, dan penghargaan yang diberikan kepada siswa dengan nilai terbaik memacu siswa untuk bisa mendapatkan nilai yang terbaik.

KESIMPULAN

Proses implementasi pembelajaran berbasis *Reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran SKI di MTs Al-Hidayah Cagar Alam yaitu pada awal pertemuan guru membuat kesepakatan dengan siswa jika siswa ada yang melanggar atau tidak mengerjakan tugas akan mendapat hukuman (*punishment*). Dan bagi siswa yang mengerjakan tugasnya dengan baik dan berprestasi akan mendapat *reward*. *Reward* dan *punishment* yang diberikan kepada siswa sifatnya mendidik dan bermanfaat tidak sekedar memberikan hukuman dan apresiasi.

Adapun *Reward* yang diberikan kepada siswa berbagai macam seperti memberi hadiah, pujian, gerakan tubuh (memberikan jempol), tepuk tangan, dan sebagainya. Sedangkan *punishment* yang diberikan kepada siswa juga berbagai macam yaitu bersih-

bersih masjid, kamar mandi, taman, hafalan surah pendek, dan doa-doa didepan kelas. Punishment yang diberikan tidak bersifat hukuman fisik tetapi bermanfaat bagi siswa agar mereka lebih bertanggung jawab dengan tugasnya.

Reward dan *punishment* sebagai media atau alat bantu dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar. Rangsang yang dapat memperkuat respon yang telah dilakukan oleh seseorang. Misalnya, seorang siswa yang belajar mendapatkan hasil nilai yang bagus lalu mendapatkan *reward* berupa alat tulis atau makanan dan minuman, maka ia akan lebih rajin dan giat belajar (responnya menjadi lebih inisiatif atau kuat). *reward* ini sebagai media atau alat bantu dalam pendidikan demi kelancaran kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, Dinda May Sarah, Annisa Indah Vika Vika, Nurkhadzah Hasibuan, Mayang Sari Sipahutar, dan Febri Elsa Manora Simamora. "Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>.
- Anggraini, Febri. *Implementasi Konseling Individu Teknik Punishment Oleh Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas VIII MTsN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung: Undergraduate thesis, 2021.
- Aswan, Juli. "Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Diselenggarakan Kurikulum 2013 Pada Materi Aturan Sinus Dan Cosinus Di Kelas X SMA Negeri 1 Paloh Kabupaten Sambas." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)* 1, no. 2 (2022).
- Ichlasita, Daru Nafisyah. *Analisis Pengelolaan Kelas saat Pembelajaran Daring melalui Reward dan Punishment pada Kelas II Mata Pelajaran Tematik di SD Djama'atul Ichwan Tahun 2021*. Skripsi. Surakarta: Fakultas KIP, 2022.
- Illah, A. *Implementasi Reward dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jember*. Skripsi. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021.
- Mulyanda, Nabila. *Penerapan Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa SMAN 1 Lubuk Ingin Jaya Aceh Besar*. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2021.

- Nugraha, A. *Proses Branding Kallia Coffee Dalam Menghadapi Persaingan Bisnis*. Skripsi. Medan: UMSU, 2018.
- Nurfauziyah, Safriana. *Pengaruh Reward And Punishment Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di SMAN 1 Rejotangan*. Skripsi. Tulungagung: UIN SATU Tulungagung, 2018.
- Nusantari, Nusi. "Penerapan Reward and Punishment Terhadap Pembentukan Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah Asih Putera Kota Cimahi." *Idea : Jurnal Humaniora* 2, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.29313/idea.v0i0.4980>.
- Permatasari, Ayu Anggrelia Intan. *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Kepuasan Fasilitas Belajar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Pilangkenceng Madiun Tahun Pelajaran 2019/2020*. Tesis. Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020.
- Rahmawati, Intan Dwi, dan Honest Umami Kaltsum. *Implementasi Reward And Punishment Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. Surakarta: UMS, 2019.
- Sar, Yuni Indah, dan Lia Nirawati. "Analisis Bauran Pemasaran Terhadap Penjualan Regina Beauty Care: Studi Kasus CV Regina Kosmetika Mandiri." *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal* 5, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v5i3.1805>.
- Suci, Tyas Nurwulan. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akidah Akhlak di MTsN 7 Tulungagung*. Skripsi. Tulungagung: UIN SATU Tulungagung, 2019.
- Wijaya, Hengki. *Analisis Data Kualitatif Model Spradley (Etnografi)*. Makassar: STT Jaffray, 2018.
- Zoebaidha, Siti. "Penggunaan Media Prezi dan Kahoot serta Pemberian Reward Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>.