

## Dampak Pemberian *Reward* dan *Reinforcement* Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Like Suoth<sup>1\*</sup>, Elsy Jesti Mutji<sup>2</sup>, Yusuf Zakaria Manutede<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Halimahera, Indonesia

\*Corresponding author: [fkipuniera@gmail.ac.id](mailto:fkipuniera@gmail.ac.id)

### Abstrak

Proses pembelajaran yang monoton (tidak bervariasi) masih menjadi masalah klasik yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini. Akibatnya siswa bosan dan kehilangan fokus dalam belajar sehingga pembelajaran tidak efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksploratif (*ex post facto*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-Dim. Jumlah anggota populasi terdiri dari 15 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel populasi, sehingga seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Hasil perhitungan  $S_{IJUVOH}$  sebesar (0,161) lebih besar dari  $S_{UBCFM}$  sebesar (0,049) maka dari itu hipotesis kerja diterima. Jadi, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemberian *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Hasil perhitungan  $'_{IJUVOH}$  sebesar (0,802) lebih besar dari  $'_{UBCFM}$  sebesar (0,576) maka dari itu hipotesis kerja diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD.

**Kata Kunci:** Reward, Reinforcement Negatif, Motivasi Belajar.

### Abstract

*The monotonous (not varied) learning process is still a classic problem that occurs in the world of education today. As a result, students get bored and lose focus in learning so that learning is not effective and learning objectives are difficult to achieve. The purpose of this study was to analyze the provision of rewards and negative reinforcement on the learning motivation of fifth grade elementary school students. The method used in this research is explorative method (ex post facto). The population in this study were fifth grade students at SD GMIH Soasangaji DimDim. The number of members of the population consists of 15 students. The sample in this study is a sample of the population, so that all of the fifth-grade students are 15 students. Methods of data collection using observation and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative analysis. The results of the study showed that there was a positive and significant effect of giving rewards on the learning motivation of fifth grade elementary school students. The  $S_{IJUVOH}$  calculation result is (0.161) greater than  $S_{UBCFM}$  (0.049) therefore the working hypothesis is accepted. So, there is a positive and significant effect of negative reinforcement on the learning motivation of fifth grade elementary school students. The calculation result of  $'_{IJUVOH}$  is (0.802) greater than  $'_{UBCFM}$  is (0.576) therefore the working hypothesis is accepted. This shows that there is a positive and significant effect of giving rewards and negative reinforcement on the learning motivation of fifth grade elementary school students.*

**Keywords:** Rewards, negative reinforcement and learning motivation.

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat untuk belajar, dan mengajar merupakan tugas mulia yang dilakukan oleh guru. Mengajar dan belajar merupakan bagian dari pembelajaran. Mengajar yaitu kegiatan profesional guru, sedangkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik sebagai respon kegiatan mengajar guru. Segala kegiatan interaksi belajar mengajar

#### History:

Received : August 24, 2022  
Revised : August 27, 2022  
Accepted : October 16, 2022  
Published : November 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran terjadi apabila siswa memiliki dorongan untuk belajar (Khasanah et al., 2021; Setiawan et al., 2022). Motivasi dapat mengarahkan kegiatan belajar siswa. Kegiatan belajar yang terarah dapat menuntun siswa menyelesaikan tugas-tugas belajarnya (Chanafi et al., 2016; Hapsari et al., 2021). Motivasi adalah suatu dorongan yang membuat seseorang melakukan sesuatu (Lukita et al., 2021; Nengsih et al., 2022). Sebagai dasar untuk melakukan sesuatu, motivasi juga berhubungan dengan besar kecilnya usaha seseorang. Motivasi merupakan sesuatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu (Alexander et al., 2020; Djannah et al., 2021). Dalam pembelajaran, motivasi dapat membuat siswa berkonsentrasi belajar. Siswa yang cerdas tidak akan memperoleh hasil yang maksimal apabila di dalam dirinya tidak ada motivasi untuk belajar. Sebaliknya siswa yang memiliki kecerdasan biasa akan memperoleh hasil belajar yang baik apabila siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi (Hajhashemi et al., 2018). Motivasi dalam diri siswa dapat dipengaruhi dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari luar diri siswa.

Namun, proses pembelajaran yang monoton (tidak bervariasi) masih menjadi masalah klasik yang terjadi dalam dunia pendidikan saat ini. Akibatnya siswa bosan dan kehilangan fokus dalam belajar sehingga pembelajaran tidak efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai (Sari et al., 2021; Wibawa et al., 2019; Winursiti, 2017). Oleh karena itu, guru perlu memberikan sesuatu yang mampu merangsang peserta didik agar memiliki motivasi dalam belajar. Sebagai motivator, guru dituntut untuk dapat mendorong peserta didik agar memiliki motivasi belajar (Esi et al., 2016; Fredik Melkias Boiliu, 2021). Menjaga suasana hati peserta didik agar tetap bersemangat untuk belajar bukan hal yang mudah. Namun motivasi belajar siswa yang tinggi perlu dihadirkan dalam pembelajaran. Salah satu cara penguatan yang bisa dilakukan guru agar anak termotivasi untuk belajar adalah dengan pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif dalam pembelajaran. *Reward* dan *reinforcement* negatif dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua penguatan tersebut juga dapat menjadi hal yang tidak baik bagi peserta didik. Pemberian *reward* secara berlebihan dapat membuat siswa materialistis (Sujiantari, 2016). Siswa mau menunjukkan usaha belajar yang baik hanya ketika terdapat *reward*. *Reinforcement* negatif yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan siswa seperti memberontak, tertekan, pesimistis, atau frustrasi (Aini et al., 2019; Fitrianti et al., 2018). Penerapan *reward* dan *reinforcement* negatif dengan tepat dalam pembelajaran dapat menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hubungan antara *reward* dengan motivasi belajar adalah jika peserta didik mendapatkan *reward*, maka motivasi belajar mereka akan meningkat (Ernata, 2017; Febianti, 2018). Hal ini disebabkan karena *reward* menimbulkan efek yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka ingin terus mengulang. Sedangkan hubungan antara *reinforcement* negatif dengan motivasi belajar yaitu motivasi belajar peserta didik akan meningkat dengan tujuan menghindari atau menghilangkan *reinforcement* negatif. *Reward* adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang atas apa yang telah dilakukannya. *reward* biasa disebut dengan penghargaan, hadiah, atau ganjaran (Torlak et al., 2019). Dalam pembelajaran, *reward* diberikan kepada peserta didik yang mau menunjukkan usaha belajar yang baik. Penghargaan secara lisan seperti pujian atau umpan balik positif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sujiantari, 2016; Sulastri et al., 2021). Peserta didik akan merasa senang karena usaha belajar yang mereka tunjukkan mendapatkan penghargaan. *Reward* atau hadiah merupakan sesuatu yang mampu menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. *Reinforcement* negatif merupakan penguat yang berasal dari penghindaran suatu kejadian negatif sebagai konsekuensi dari perilaku. Sejalan dengan pendapat tersebut, Skinner (Dalyono, 2009: 33) mengemukakan bahwa *reinforcement* negatif yaitu pembatasan stimulus yang tidak menyenangkan, stimulus yang jika dihentikan akan mengakibatkan probabilitas respon. *reinforcement* negatif yang diterima merupakan bentuk

tanggung jawab karena telah melakukan perilaku yang menyimpang. Siswa yang mendapatkan *reinforcement* negatif diharapkan tidak mengulang kesalahannya. Beberapa temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan pemberian *reward* dan *punishment* membuat siswa antusias dan termotivasi dalam pembelajaran (Anggraini et al., 2019; Prasetyo et al., 2019). Pemberian *reward* animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran daring (Agustina et al., 2021). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD.

## **2. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksploratif (*ex post facto*). Metode eksploratif (*expostfacto*) ini bertujuan untuk melihat dan mengkaji hubungan antara dua variabel atau lebih, di mana variabel yang dikaji telah ada sebelumnya melalui perlakuan orang lain. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan keadaan suatu subjek atau menggambarkan kondisi lapangan sebagaimana adanya. Penelitian di rancang dengan desain survey terhadap responden yang di tentukan berdasarkan jumlah sampel yang diambil. Populasi dalam penelitian ini adalah pengaruh *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-Dim. Jumlah anggota populasi terdiri 15 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel populasi, sehingga seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa di jadikan sebagai sampel.

Pada penelitian ini data yang akan dikumpulkan adalah data primer tentang pengaruh *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar yang diperoleh dari hasil pengisian angket oleh responden. Sedangkan data sekunder adalah jumlah siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-Dim. Pengumpulan data dengan observasi dan menggunakan instrument angket dengan tahapan atau langkah-langkah menyusun kisi-kisi angket, membuat angket sesuai kisi-kisi, uji coba angket, analisis hasil uji coba untuk mengukur tingkat validitas dan realibilitas dari instrument dan mengumpulkan kembali angket yang telah diisi oleh responden untuk ditabulasi hasilnya dan digunakan selanjutnya bagi keperluan analisis statistic. Teknik Analisis Data yang digunakan adalah analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Penelitian ini menggunakan analisis uji statistic regresi berganda untuk menganalisis pengaruh pemberian *reward* dan *reinforcement* sebagai variabel dependen. Adapun prosedur dalam analisa data pada penelitian ini yaitu uji prasyarat analisis penelitian, uji hipotesis dan penghitungan regresi dapat menggunakan teknik *computing* yaitu dengan bantuan program IBM SPSS Versi 20.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Data hasil penelitian ini terdiri dari tiga variabel, dua variabel bebas yaitu pemberian *reward*(X1) dan pemberian *reinforcement* negatif (X2), dan variabel terikat yaitu motivasi belajar Y. Pemberian *reward* data dari instrument pemberian *reward* yang berjumlah 15 butir pernyataan diperoleh skor terendah adalah 22 dan skor tertinggi 60. Berdasarkan data tersebut diperoleh harga rata-rata (mean) sebesar 51,6 nilai tengah (median) sebesar 55 modus (mode) sebesar 60, standar deviasi sebesar 11,84, dan varian sebesar 10,85. Tingkat pengaruh pemberian *reward* dalam kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang, ditentukan dengan rumus range (R) adalah ukuran statistic yang menunjukkan jarak penyebaran antara skor (nilai) terendah sampai nilai tertinggi. Pemberian *reward* yang berada pada tingkatan sangat baik adalah adalah 13% dengan frekuensi 2. Pemberian reward yang berada pada tingkat baik

adalah 20% dengan frekuensi 3. Pemberian *reward* yang berada pada tingkatan cukup adalah 67% dengan frekuensi 10. Jadi, kecenderungan pemberian *reward* dalam kategori baik. Frekuensi pengaruh pemberian reward disajikan pada [Tabel 1 dan Gambar 1](#).

**Tabel 1.** Frekuensi Pengaruh Pemberian Reward

No	Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	22-37	2	13%
2	Baik	38-53	3	20%
3	Cukup	54-69	10	67%
4	Kurang	70-85	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>	<b>100%</b>

Data dari instrumen pemberian *reinforcement* negatif yang berjumlah 15 butir pernyataan diperoleh skor terendah adalah 22 dan skor tertinggi 60. Berdasarkan data tersebut diperoleh harga rata-rata (mean) sebesar 48,73 nilai tengah (median) sebesar 51 modus (mode) sebesar 60, standar deviasi sebesar 11,09, dan varian sebesar 12,99. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan sangat baik adalah 13% dengan frekuensi 2. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan baik adalah 34% dengan frekuensi 5. Pemberian *reinforcement* yang berada pada tingkatan cukup adalah 53% dengan jumlah frekuensi 8. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan kurang adalah 0% dengan frekuensi 0. Jadi dapat disimpulkan kecenderungan pemberian *reinforcement* negatif dalam kategori cukup baik. Motivasi belajar siswa yang berjumlah 20 butir pernyataan diperoleh skor terendah adalah 42 dan tertinggi 80. Berdasarkan data tersebut diperoleh harga rata-rata (mean) sebesar 71,8 nilai tengah (median) sebesar 75, modus (mode) sebesar 80, standar deviasi sebesar 19,97 dan varian sebesar 12.56. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan sangat baik adalah 7% dengan frekuensi 1. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan baik adalah 20% dengan frekuensi 3. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan cukup adalah 7% dengan jumlah frekuensi 1. Pemberian *reinforcement* negatif yang berada pada tingkatan kurang adalah 66% dengan frekuensi 10. Jadi dapat disimpulkan kecenderungan pemberian *reinforcement* dalam kategori cukup baik. Distribusi frekuensi pemberian *reinforcement* disajikan pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Pemberian Reinforcement

No	Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	22-35	2	13%
2	Baik	36-48	5	34%
3	Cukup	49-62	8	53%
4	Kurang	63-76	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>	<b>100%</b>

Uji normalitas bahwa nilai kolmogorov smirnov dan asymp sig pada semua variabel penelitian mempunyai nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data pada ketiga variabel tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui bahwa *reward* dan *reinforcement* negatif memiliki hubungan yang linier dengan motivasi belajar karena memiliki nilai sig linearity di bawah 0,05 dan nilai Sig.Deviation of linearity di atas 0,05. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS 20 korelasi antara “pemberian *reward*” terhadap “motivasi belajar” terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa, hal tersebut

ditunjukkan dengan melihat harga  $S_{JUVOH}$  (0,247) yang lebih besar dari pada  $S_{UBCFM}$  (0,011). Koefisien determinasi  $r_{square}$  sebesar (0,24) yang berarti 24,% perubahan pada variabel motivasi siswa (Y) yang dipengaruhi oleh pemberian *reinforcement* dan faktor lain 76%.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS 20 korelasi antara “pemberian *reinforcement* negatif” terhadap “motivasi belajar” terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa, hal tersebut ditunjukkan dengan melihat harga  $S_{JUVOH}$  (0,161) yang lebih besar dari pada  $S_{UBCFM}$  (0,049). Koefisien determinasi  $r_{square}$  sebesar (0,26) yang berarti 26,% perubahan pada variabel motivasi siswa (Y) yang sisanya sebesar 74% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari uji t juga dapat dilihat bahwa diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,727. Berdasarkan hasil analisis  $R_y(12)$  sebesar 0,343, pemberian *reward* dan pemberian *reinforcement* secara bersama-sama memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Koefisien determinasi  $R^2_y(12)$  sebesar 0,229 berarti bahwa pemberian *reward* dan pemberian *reinforcement* secara bersama-sama mampu mempengaruhi 22,9% perubahan pada variabel motivasi belajar (Y). Dan sisanya sebesar 77.1% di pengaruhi oleh faktor variabel lain.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan beberapa temuan. Pertama, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-dim. Metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Penghargaan adalah unsur disiplin yang sangat penting dalam pengembangan diri dan tingkah laku anak. Seseorang akan terus berupaya meningkatkan dan mempertahankan disiplin apabila pelaksanaan disiplin itu menghasilkan prestasi dan produktivitas yang kemudian mendapatkan penghargaan. *Reward* adalah suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar (Saputra et al., 2021; Trisnawati et al., 2020). Sehingga seseorang itu bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugas tertentu dan lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu hal yang lainnya serta lebih baik prosesnya sehingga seseorang tersebut mampu mencapai keberhasilan dari suatu hal yang ia kerjakan. *Reward* diberikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan hadiah atas hal positif yang dilakukan oleh siswa (Anggraini et al., 2019; Prasetyo et al., 2019). Pemberian *reward* dimaksudkan untuk membentuk anak lebih giat lagi usahanya untuk bekerja dan berbuat lebih baik lagi.

Temuan kedua, pemberian *reinforcement* negatif berpengaruh secara positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH. *Reinforcement* merupakan proses dimana suatu perilaku diperkuat, dengan meningkatkan kecenderungan perilaku tersebut akan diulang dengan tujuan untuk menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan atau untuk mengajari perilaku positif secara bertahap (Guevara et al., 2021; Winursiti, 2017). *Reinforcement* negatif diberikan kepada peserta didik yang melakukan kesalahan, melanggar peraturan yang telah ditetapkan atau menunjukkan perilaku belajar yang tidak baik. *Reinforcement* negatif yang diberikan sedapat mungkin ada hubungannya dengan kesalahan yang dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memberikan efek jera dengan tetap menyelipkan nilai-nilai pendidikan. *Reinforcement* negatif dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena pada hakikatnya setiap orang akan menghindari apapun bentuk *reinforcement* negatif (Fitrianti et al., 2018; Ngo et al., 2018). Pada tingkat yang lebih tinggi, *reinforcement* negatif akan menyadarkan peserta didik. Artinya, berbuat atau tidak berbuat bukan karena takut dengan *reinforcement* negatif, tapi karena kesadaran yang telah dimiliki oleh peserta didik. Temuan ketiga, terdapat pengaruh positif dan signifikan pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH

Soasangaji Dim-dim. Semakin optimal dan bijaksana dalam menerapkan *reward* dan *reinforcement* negatif dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Hubungan antar *reward* dengan motivasi belajar adalah jika peserta didik mendapatkan *reward*, maka motivasi belajar mereka akan meningkat. Hal ini disebabkan karena *reward* menimbulkan efek yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka ingin terus mengulang. Sedangkan hubungan antara *reinforcement* negatif dengan motivasi belajar yaitu motivasi belajar peserta didik akan meningkat dengan tujuan menghindari atau menghilangkan *reinforcement* negatif. Hal ini disebabkan karena mendapatkan *reinforcement* negatif itu tidak menyenangkan. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan pemberian *reward* dan *punishment* membuat siswa antusias dan termotivasi dalam pembelajaran (Anggraini et al., 2019; Prasetyo et al., 2019). Pemberian *reward* animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran daring (Agustina et al., 2021).

#### 4. SIMPULAN

Hasil menunjukkan pemberian *reward* berpengaruh secara positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-dim terbukti kebenarannya. Pemberian *reinforcement* negatif berpengaruh secara positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH. Pemberian *reward* dan variabel pemberian *reinforcement* negatif berpengaruh secara positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-dim. Dengan demikian, terdapat pengaruh positif dan signifikan pemberian *reward* dan *reinforcement* negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD GMIH Soasangaji Dim-dim.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian *Reward* Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>.
- Aini, H., Suandi, N., & Nurjaya, G. (2019). Pemberian penguatan (*reinforcement*) verbal dan nonverbal guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII MTsN Seririt. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 8(1), 23–32. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v8i1.20246>.
- Alexander, C., Wyatt-Smith, C., & Du Plessis, A. (2020). The role of motivations and perceptions on the retention of inservice teachers. *Teaching and Teacher Education*, 96, 103186. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103186>
- Anggraini, S., Siswanto, J., & Sukanto, S. (2019). Analisis Dampak Pemberian *Reward* And *Punishment* Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19393>.
- Chanafi, B., & Mursal, M. (2016). Pembelajaran Fisika Dengan Memanfaatkan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Biooptik (Sebuah Studi Pada Mata Kuliah Fisika Kesehatan Di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Lhokseu. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 118–123. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/7588/6238>.
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1).

- <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- 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), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1–14. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17132/14624>
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian *Reward* and Punishment yang Positif. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>.
- Fitrianti, A. N., Zulaeha, I., & Kustiono, K. (2018). Type of Verbal and Non-Verbal *Reinforcement* Given by Teacher in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7(3), 310–317. <https://doi.org/10.15294/JPE.V7I2.24201>.
- Fredik Melkias Boiliu. (2021). Peran Orang Tua sebagai Motivator terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 247 – 255. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.464>.
- Guevara, J. L., Patel, R., & Trivedi, J. (2021). Optimization of steam injection in SAGD using *reinforcement* learning. *Journal of Petroleum Science and Engineering*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.petrol.2021.108735>
- Hajhashemi, K., Caltabiano, N., & Anderson, N. (2018). Multiple Intelligences, Motivations and Learning Experience Regarding Video-Assisted Subjects in a Rural University. *International Journal of Instruction*, 11(1), 167–182. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11112a>.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
- Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCosCo)*, 1(1), 42–52.
- Lukita, D., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 145–161. <https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-1645484>.
- Nengsih, M. S., & Dafit, F. (2022). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 476–482. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.50551>.
- Ngo, P. D., Wei, S., Holubová, A., Muzik, J., & Godtliessen, F. (2018). Control of blood glucose for type-1 diabetes by using *reinforcement* learning with feedforward algorithm. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*. <https://doi.org/10.1155/2018/4091497>.
- Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., & Agustini, F. (2019). Analisis Dampak Pemberian *Reward* dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 402–409. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19332>.
- Saputra, R. A., Hariyadi, A., & ... (2021). Pengaruh Konsep Diri dan *Reward* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 7(3), 1046–1053. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1337>.
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Basicedu*, 5(6), 6185 – 6195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>.
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>.
- Sujiantari, N. K. (2016). Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS (Studi pada SMP Negeri 1 Singaraja kelas VIII Tahun Ajaran 2015/2016). *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi (JJPE)*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v7i2.7573>.
- Sulastri, A., & Masriqon, M. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid 19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4109–4119. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1504>.
- Torlak, N. G., & Kuzey, C. (2019). Leadership, job satisfaction and performance links in private education institutes of Pakistan. *International Journal of Productivity and Performance Management*, 68(2), 276–295. <https://doi.org/10.1108/IJPPM-05-2018-0182>.
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>.
- Wibawa, I. M. A. J., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665>.
- Winursiti. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan *Reinforcement* Simbolik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVB di SD Lab Undiksha. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 17(2), 270–275. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12120>.