



Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Arief Aulia Rahman¹, Khausar², Nanang Riyadi³

Program Studi Pendidikan Matematika¹, Penjamin Mutu Pendidikan², Pendidikan Guru Sekolah Dasar³

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara¹, Universitas Bina Bangsa Getsempena², STKIP Bina Bangsa Meulaboh³

e-mail: ariefaulia@umsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Shoot Case Study*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji-T. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata angket motivasi pertemuan awal dan pertemuan akhir siswa yaitu untuk pertemuan awal sebesar 63,15 sedangkan pada pertemuan akhir sebesar 78,23. Berdasarkan selisih tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa setelah pemberian *reward* dan *punishment* memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data statistik "*Uji t-Test*" yaitu diperoleh nilai $t_{hitung} (17,230) > t_{tabel} (1.686)$. Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis awal diterima.

Kata Kunci: *Reward, Punishment, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to determine the effect of reward and punishment on students' learning motivation. The approach used in this study is a quantitative approach with the type of Pre-Experimental Design in the form of One-Shoot Case Study. The sample used in this study were 39 students of class III. Data collection techniques used are questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique used is T-test analysis. Based on the results of the study, it was shown that the provision of rewards and punishments had an effect on students' learning motivation. This can be seen from the average score of the motivational questionnaire for the initial meeting and the final meeting of students, namely for the initial meeting of 63.15 while at the final meeting of 78.23. Based on this difference, it indicates that students' learning motivation after giving rewards and punishments has a significant difference. This is evidenced by the results of statistical data analysis "Test t-Test" which is obtained by the value of $t_{count} (17.230) > t_{table} (1.686)$. This proves that the initial hypothesis is accepted.

Keywords: *Reward, Punishment, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Rahman, 2018; Sanjani, 2020). Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang luas, tidak sekedar hubungan guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar (Setiawan & Abrianto, 2021).

Upaya guru untuk menciptakan suasana pembelajaran kondusif yang dapat menuntun siswa bersifat aktif dan kreatif (Sormin, 2021). Suasana pembelajaran seperti ini akan memberikan harapan bagi tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal, dalam arti tercapainya sejumlah kemampuan dan keterampilan proses. Dengan demikian diharapkan pula siswa mampu memecahkan masalah yang ada di lingkungan belajarnya (Rahman, 2018).

Inovasi dan kreatifitas para pendidik sebagai ujung tombak berhasil tidaknya pendidikan dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia mutlak diperlukan, salah satu bentuknya adalah dengan melakukan pembaharuan metode pembelajaran. Pendidikan dengan berorientasi pada kecakapan hidup bertujuan untuk mengaktualisasikan potensi siswa sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problem yang dihadapinya. Pemilihan strategi ataupun metode yang baik akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas (Rahmayani & Amalia, 2020). Pemakaian metode yang berbantuan dengan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru (Marcela dkk., 2022), meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Penggunaan metode yang berbantuan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu (Kurnia dkk., 2018). Selain membangkitkan minat dan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, serta memudahkan penafsiran data (Adam, 2015).

Menurut hariyadi & Darmuki (2019) Motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan kemana anda berusaha berjalan. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula, dengan kata lain adanya usaha yang didasari motivasi akan melahirkan hasil yang baik, hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.

Kenyataannya, siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar yang berasal dari dalam masih tergolong jarang. Hal ini dikarenakan kesadaran yang dimiliki oleh siswa untuk berprestasi lebih tinggi masih terbatas. Oleh karena itu, motivasi belajar yang berasal dari luar perlu mendapatkan perhatian dan

tindakan. Pihak yang wajib memperhatikan dan menindaklanjuti hal ini adalah guru. Sebagai seorang motivator, tugas guru adalah mengupayakan motivasi belajar siswa dari luar sehingga nantinya siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar mereka dari dalam.

Menurut Maslihah (2011) Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah kebutuhan penghargaan yang terdapat dalam kebutuhan intelektual (berprestasi). Kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan penghargaan dalam pembelajaran yaitu dengan cara memberikan *reward* dan *punishment*. Seorang siswa yang mendapatkan *reward* dari guru menandakan bahwa kemampuan yang dimiliki tentu berbeda dengan yang lain dan memiliki karakter yang positif. Sebaliknya Pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran memiliki implikasi yaitu siswa diakui sebagai individu unik yang memiliki kemampuan tertentu dan karakteristik yang dapat dihargai, siswa yang mendapatkan *punishment* dari guru juga mengindikasikan bahwa kemampuan yang dimiliki berbeda namun ke arah yang kurang positif dan memiliki karakter yang kurang positif pula.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat terhadap siswa kelas III terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan penerapan pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik akan tetapi masih belum maksimal dalam pelaksanaan. Kurang maksimalnya pemberian *reward* dan *punishment* ini dipengaruhi oleh pribadi dari guru kelas III pada masing-masing guru yang ada di kelas III. Terdapat guru yang sudah melaksanakan pemberian suatu bentuk *reward* dan *punishment* tertentu, akan tetapi terdapat juga guru yang belum melaksanakan pemberian suatu bentuk *reward* dan *punishment* tersebut.

Pemberian *reward* dan *punishment* yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa cara dalam pelaksanaannya. Cara-cara tersebut antara lain pemberian dalam bentuk tindakan maupun pemberian dalam bentuk perkataan. Contoh pemberian *reward* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain bentuk lisan seperti mengucapkan “semangat” atau “hebat”, tulisan-tulisan dan simbol-simbol yang menarik, pujian, hadiah, kegiatan-kegiatan diluar pembelajaran, do’a dari guru, sentuhan-sentuhan fisik, kartu atau sertifikat, dan papan prestasi. Sedangkan, contoh pemberian *punishment* dalam bentuk tindakan maupun perkataan antara lain perkataan-perkataan kasar, bentakan, penghapusan kegiatan, kontak fisik yang menyakiti, kata-kata ancaman, hukuman presentasi, guru bermuka masam, kartu dan sertifikat keburukan, dan simbol-simbol yang kurang menarik.

Walaupun secara umum *reward* dan *punishment* memiliki efek yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan, pandangan setiap anak berbeda terhadap suatu bentuk *reward* dan *punishment*. Hal ini karena setiap anak memiliki tingkat penerimaan yang berbeda. Tingkat ini dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu penerimaan siswa terhadap *reward* dan *punishment*, persepsi siswa

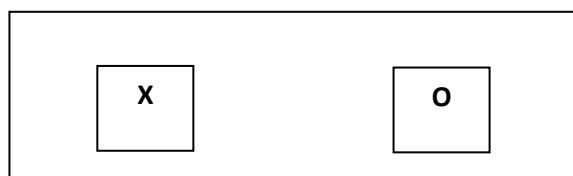
terhadap pemberian *reward* dan *punishment*, dan efek psikologis pemberian *reward* dan *punishment*. Hal inilah yang harus diperhatikan dan dipikirkan oleh guru ketika menerapkan pemberian *reward* dan *punishment*.

Pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Tino (2013) dengan judul "Pengaruh *Reward* Dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Pangkalan Bun Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah". Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dan pengaruh tersebut adalah pengaruh positif dan cukup signifikan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang merupakan Suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (*verifikasi*) atau penolakan dalam bentuk data empiris di lapangan. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesa dari data yang dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya.

Jenis penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Shoot Case Study* (studi kasus satu tembakan) dimana dalam design penelitian ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment* (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya (*treatment*) adalah sebagai variabel independen dan hasil adalah sebagai variabel dependen). Jenis penelitian ini digunakan karena penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol. Dengan desain penelitian diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain *One Shot Case Study*

Keterangan:

- X : *treatment of independent variable*
- O : *measurement of dependent variable.*

Penelitian ini menggunakan uji *one sample T Test* yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu nilai tertentu (yang diberikan sebagai pembandingan) berbeda secara nyata melalui hasil observasi dan hasil angket motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September minggu ke-I dilaksanakan penerapan pembelajaran konvensional dan pada minggu ke-II penerapan pembelajaran melalui *reward* dan *punishment*. Pembelajaran konvensional juga digunakan disesuaikan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen seperti ceramah, penugasan, dan lain-lain.

Pengukuran *posttest* dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu Sabtu 25 September 2021. Siswa mengisi angket motivasi belajar siswa dan mengikuti *posttest* berjumlah 39 siswa. Data pretest dianalisis untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat pada pertemuan pertama. Setelah dilakukan pengolahan data hasil *posttest*, diperoleh nilai tertinggi (maksimum), nilai terendah (minimum), nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*) dan nilai Std. Deviation yang diperoleh oleh siswa.

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berikut adalah data hasil uji pretest dan posttest siswa setelah sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model belajar *reward* and *punishment*.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	72	79
Nilai Terendah	54	65
Mean	64,00	72,00
Median	61	70
Modus	64,33	71,95
Subjek Penelitian (n)	39	39

Hasil *pretest* yang telah diperoleh oleh siswa kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen diketahui bahwa skor pretest siswa yang tertinggi adalah 72 yang diperoleh oleh satu orang siswa dan skor pretest siswa yang paling rendah adalah 54 yang diperoleh oleh satu orang siswa. Hal ini mengindikasikan masih rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya pada *Posttest* diketahui bahwa skor akhir siswa yang tertinggi adalah 79 yang diperoleh oleh satu orang siswa dan skor siswa yang paling rendah adalah 65 yang diperoleh oleh satu orang siswa. Hal ini mengindikasikan masih sudah ada peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Data Hasil Angket Motivasi Siswa

Berikut adalah data hasil angket motivasi awal dan akhir siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan model belajar *reward* and *punishment*.

Tabel 2. Data Hasil Angket Motivasi Siswa

Keterangan	Hasil Angket Motivasi	
	Uji Awal	Uji Akhir
Nilai Tertinggi	72	84
Nilai Terendah	55	70
Mean	63,15	78,23
Median	63,00	79,00
Modus	62	79

Keterangan	Hasil Angket Motivasi	
	Uji Awal	Uji Akhir
Subjek Penelitian (n)	39	39

Data dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil angket motivasi awal pada kelas III untuk skor tertinggi (maksimal) yaitu 72, skor terendah (minimum) yaitu 55, jumlah skor hasil observasi adalah 2463, skor rata-rata hasil angket motivasi awal (*mean*) yaitu 63,15, skor nilai tengah (median) yaitu 63,00 dan nilai Std. Deviationnya adalah 4,043. Berikut disajikan tabel distribusi frekuensi nilai angket motivasi awal siswa yang diperoleh pada kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen. Selanjutnya hasil angket motivasi akhir pada kelas III untuk skor tertinggi (maksimal) yaitu 84, skor terendah (minimum) yaitu 68, jumlah skor hasil angket motivasi adalah 3051, skor rata-rata hasil angket motivasi akhir (*mean*) yaitu 78,23, skor nilai tengah (median) yaitu 79,00 dan nilai Std. Deviationnya adalah 3,312.

Uji Normalitas

Sebelum menguji apakah terdapat perbedaan antara skor motivasi siswa pada pertemuan awal dengan pertemuan akhir, data hasil skor motivasi tersebut perlu diuji melalui uji persyaratan analisis. Uji persyaratan analisis yang dipakai adalah uji statistik yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Teknik uji normalitas yang digunakan adalah teknik *Kolmogorov-Smirnov* sedangkan untuk uji homogenitas melalui teknik *Levene Statistic*. Kedua uji persyaratan analisis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 20.0. Berikut adalah hasil dari uji normalitas data yang didapat dari output SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Angket 1	Hasil Angket 2
N		39	39
Normal	Mean	63,15	78,23
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	4,043	3,312
Most Extreme	Absolute	,131	,241
Differences	Positive	,093	,168
	Negative	-,131	-,241
Kolmogorov-Smirnov Z		,820	1,508
Asymp. Sig. (2-tailed)		,512	,021

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Output Data SPSS, Tahun 2021

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah didapatkan, diketahui bahwa nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* untuk hasil skor angket motivasi awal yaitu 0,820 dan hasil skor angket motivasi akhir yaitu 1,508, dan nilai-nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,820 > 0,05$ dan $1,508 > 0,05$), maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, kedua data dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji ini dilakukan dalam rangka mengetahui kesamaan varians setiap kelompok data. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas yang telah dilakukan, maka hasilnya tampak dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas dengan teknik *Levene Statistic*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,129	1	76	,149

Sumber: *Output Data SPSS*, Tahun 2021

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4432,615	1	4432,615	324,546	,000
Within Groups	1038,000	76	13,658		
Total	5470,615	77			

Sumber: *Output Data SPSS*, Tahun 2021.

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah didapatkan, diketahui bahwa nilai signifikansi uji homogenitas untuk hasil motivasi awal dengan hasil motivasi akhir yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Statistic*, data dinyatakan memiliki varian yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan rumus uji-t. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan skor motivasi siswa pada pertemuan awal dan pertemuan akhir dengan cara menguji rata-rata perolehan nilai *posttest*. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ho: Pemberian *reward* dan *punishment* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat.
2. Ha: Pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dengan $df = 38$, maka h_0 diterima, dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka h_0 ditolak dan h_a diterima. Perhitungan dengan t-test disajikan pada tabel berikut.

Tabel 15. Uji Hipotesis

Hal yang diamati	Pertemuan Awal	Pertemuan Akhir
Mean	63,15	78,23
N	39	39
t_{hitung}	17,230	
t_{tabel}	1.686	
Analisis	$t_{hitung} > t_{tabel}$	
Keterangan	Signifikan	

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2021

Uji *t posttest* diketahui rata-rata hasil skor motivasi siswa pada pertemuan awal sebesar 63,15 dan rata-rata hasil skor motivasi siswa pertemuan akhir sebesar 78,23, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan rata-rata skor motivasi siswa pada pertemuan akhir lebih besar dibandingkan dengan pertemuan akhir yaitu sebesar 15,08. Dari tabel tersebut diketahui t_{hitung} sebesar 17,230 dengan nilai signifikansi 0,000. Didapatkan t_{tabel} dari $df = 38$ pada taraf

signifikansi 5% adalah 1.686. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,230 > 1.686$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a yang berbunyi "Pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat", dinyatakan diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Pantee Ceureumen Kabupaten Aceh Barat. Hal tersebut dapat di lihat dari skor rata-rata angket motivasi pertemuan awal dan pertemuan akhir siswa yaitu untuk pertemuan awal sebesar 63,15 sedangkan pada pertemuan akhir sebesar 78,23

Berdasarkan selisih tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa setelah pemberian *reward* dan *punishment* memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini terbukti dengan hasil analisa data statistik "*Uji t-Test*" yaitu diperoleh nilai t_{hitung} ($17,230$) $>$ t_{tabel} (1.686). Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis awal diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. In *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial* (pp. 280-286).
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54-61.
- Maslihah, S. (2011). Studi tentang hubungan dukungan sosial, penyesuaian sosial di lingkungan sekolah dan prestasi akademik siswa SMPIT Assyfa Boarding School Subang Jawa Barat. *Jurnal Psikologi Undip*, 10(2).
- Rahman, A. A. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP N 3 Langsa. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Rahman, A. A. (2018). Strategi Belajar Mengajar Matematika. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*.
- Rahmayani, V., & Amalia, R. (2020). Strategi peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika di kelas. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 18-24.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.

- Setiawan, H. R., & Abrianto, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional* (Vol. 1). umsu press.
- Sormin, D. (2021). *Manajemen Mutu Guru*. umsu press.
- Tino, R. R. (2013). Pengaruh Reward dan Punish ment Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Pangkalan Bun Ko tawaringin Barat Kalimantan Tengah. *Skrip si. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*.