

EFEKETIVITAS PEMBERIAN REWARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Riasari Mardani^{1*}, Fathul Azmi², Hartiani³, Nurmaulia Khotmi⁴

Program Studi Administrasi Kesehatan, ITS Kes Muhammadiyah Selong^{1,2}

Program Studi Administrasi Publik, ITS Kes Muhammadiyah Selong^{3,4}

*Corresponding Author : sari.eroplans@gmail.com

ABSTRAK

Penurunan motivasi belajar di kalangan mahasiswa generasi Z menjadi isu serius dalam pendidikan tinggi, khususnya di program studi kesehatan. Karakteristik generasi Z yang menginginkan pembelajaran singkat, visual, dan memberikan umpan balik instan memerlukan pendekatan pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi administrasi kesehatan di ITS Kes Muhammadiyah Selong dan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi. Metode eksperimental diterapkan selama enam bulan (Oktober 2024-April 2025) dengan melibatkan 85 mahasiswa dari tiga kelas. Sistem reward yang diimplementasikan mencakup tambahan nilai, sertifikat penghargaan digital, pengakuan publik, dan kesempatan menjadi asisten pengajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar rata-rata sebesar 0,31 poin (dari 2,93 menjadi 3,24) pada skala 5, dengan perubahan paling signifikan pada dimensi nilai intrinsik tugas (0,47 poin) dan orientasi tujuan (0,43 poin). Responsivitas mahasiswa terhadap sistem reward bervariasi dengan 12,9% high responders, 30,6% moderate responders, dan 56,5% low responders. Faktor yang mempengaruhi efektivitas reward meliputi karakteristik individual mahasiswa, relevansi reward, konteks implementasi, desain reward, dan integrasinya dengan pendekatan pedagogis. Kesimpulannya, sistem reward memberikan dampak positif namun terbatas. Direkomendasikan pengembangan sistem reward yang terdifferensiasi dan personalisasi, integrasi dengan pendekatan pedagogis yang lebih luas, implementasi yang dinamis dan adaptif, pengembangan komunitas pembelajaran yang mendukung, serta penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi model implementasi yang paling efektif.

Kata Kunci: Generasi Z , Motivasi Belajar , Mahasiswa , Pendidikan Kesehatan, Reward

ABSTRACT

The decline in learning motivation among Generation Z students has become a serious issue in higher education, particularly in health study programs. The characteristics of Generation Z, who prefer brief, visual learning with instant feedback, require innovative learning approaches. This study aims to analyze the effectiveness of rewards in increasing learning motivation of health administration students at ITS Kes Muhammadiyah Selong and Aspirasi Institute of Technology and Health. An experimental method was applied for six months (October 2024-April 2025) involving 85 students from three classes. The implemented reward system included additional grades, digital certificates of appreciation, public recognition, and opportunities to become teaching assistants. Results showed an average increase in learning motivation scores by 0.31 points (from 2.93 to 3.24) on a 5-point scale, with the most significant changes in the intrinsic task value dimension (0.47 points) and goal orientation (0.43 points). Student responsiveness to the reward system varied with 12.9% high responders, 30.6% moderate responders, and 56.5% low responders. Factors influencing reward effectiveness included individual student characteristics, reward relevance, implementation context, reward design, and integration with pedagogical approaches. In conclusion, the reward system provides positive but limited impact. Recommendations include developing differentiated and personalized reward systems, integration with broader pedagogical approaches, dynamic and adaptive implementation, development of supportive learning communities, and further research to identify the most effective implementation models.

Keywords: Generation Z, Health Education, Learning Motivation, Reward, Students

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi karakteristik, perilaku, dan pola belajar generasi muda, khususnya generasi Z yang kini mendominasi populasi mahasiswa di perguruan tinggi. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, memiliki karakteristik berbeda dari generasi sebelumnya dalam hal preferensi belajar, motivasi, dan respons terhadap sistem pendidikan konvensional (Sutri et al., 2024). Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik dalam mengajar generasi Z adalah bagaimana mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar mereka di tengah berbagai distraksi digital dan preferensi mereka terhadap pembelajaran yang singkat, visual, dan memberikan umpan balik instan. Motivasi belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang menentukan tingkat keterlibatan, ketekunan, dan pencapaian akademik mahasiswa. Menurut (Maesur & Islam, 2025), Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan individu melakukan, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pada pendidikan tinggi, motivasi mahasiswa generasi Z sering mengalami fluktuasi karena karakteristik generasional yang menginginkan hasil instan tanpa proses panjang (Kuleto et al., 2021).

Fenomena menurunnya motivasi belajar di kalangan mahasiswa generasi Z menjadi perhatian serius bagi pendidik dan institusi pendidikan tinggi. Berbagai penelitian telah mengidentifikasi bahwa generasi Z memiliki preferensi terhadap pembelajaran yang interaktif, berorientasi praktis, dan memberikan manfaat jangka pendek yang jelas (Santoso, 2014). Mereka cenderung menyukai pembelajaran yang tidak terlalu kompleks dan memberikan hasil atau umpan balik dengan segera. Karakteristik ini sering diinterpretasikan sebagai sikap "santai" dan "tidak mau ribet" dalam konteks akademik, yang berpotensi berdampak negatif pada kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik mereka. Dalam menghadapi tantangan tersebut, pendidik dan institusi pendidikan tinggi perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi generasi Z, namun tetap mempertahankan standar akademik yang tinggi. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah implementasi sistem reward atau penghargaan dalam proses pembelajaran. Sistem reward dalam konteks pendidikan dapat didefinisikan sebagai pemberian insentif, pengakuan, atau penguatan positif kepada mahasiswa atas pencapaian, usaha, atau perilaku belajar tertentu yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka (Panggabean, 2024).

Konsep pemberian reward dalam pendidikan sebenarnya bukan hal baru dan telah lama dikenal dalam berbagai teori psikologi pembelajaran, seperti teori behaviorisme dan teori penguatan. Namun, penerapannya dalam konteks pembelajaran generasi Z di pendidikan tinggi memerlukan adaptasi dan kontekstualisasi yang mempertimbangkan karakteristik unik dari generasi ini. (Sutri et al., 2024) mengemukakan bahwa strategi reward yang efektif untuk generasi Z perlu mempertimbangkan preferensi mereka terhadap pengakuan sosial, feedback instan, dan insentif yang relevan dengan minat dan aspirasi mereka. Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan hasil yang beragam mengenai efektivitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar. Studi yang dilakukan oleh (Mudiantoro & Muhid, 2022) pada mahasiswa di Malaysia menemukan bahwa pemberian reward berupa pengakuan publik dan insentif akademik dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan. Sementara itu, (Kuswanto & Nurus Saadah, 2022) dalam penelitiannya di Indonesia menemukan bahwa efektivitas reward sangat tergantung pada jenis reward, dan konteks pembelajaran juga karakteristik individual mahasiswa dalam memengaruhi efektivitas reward. Temuan beragam ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan yang mempertimbangkan konteks spesifik dan karakteristik unik populasi mahasiswa yang diteliti (Ningsih, 2024).

Selain itu, perkembangan teknologi pendidikan dan pembelajaran daring juga membuka peluang baru dalam implementasi sistem reward dalam pembelajaran. Gamifikasi, sistem poin, badge digital, dan pengakuan berbasis platform digital merupakan beberapa bentuk reward yang telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran modern dan potensial untuk meningkatkan motivasi belajar generasi Z (Syudirman & Saddam, 2021). Namun, Efektivitas berbagai bentuk reward dalam konteks pendidikan tinggi kesehatan di Indonesia masih memerlukan kajian mendalam (Aflizah et al., 2024). Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi administrasi kesehatan di ITS Kes Muhammadiyah Selong dan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi. Penelitian ini penting dilakukan mengingat terbatasnya studi yang secara spesifik mengkaji efektivitas reward dalam konteks pembelajaran mahasiswa generasi Z di program studi kesehatan di Indonesia, khususnya di luar Jawa. Menurut (Bafadal & Rosyid, 2024), karakteristik generasi Z membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif yang berbeda dari generasi sebelumnya. Temuan penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa generasi Z (Romadoni et al., 2023), serta memberikan rekomendasi praktis bagi dosen dan institusi pendidikan tinggi dalam mendesain dan mengimplementasikan sistem reward yang efektif.

Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya di bidang kesehatan, motivasi belajar menjadi faktor krusial yang menentukan kualitas lulusan dan kesiapan mereka memasuki dunia kerja. Profesi di bidang kesehatan menuntut kompetensi tinggi, pembaruan pengetahuan berkelanjutan, dan dedikasi yang kuat, sehingga motivasi belajar yang tinggi selama masa studi menjadi landasan penting bagi pengembangan profesional berkelanjutan. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi kesehatan melalui strategi pemberian reward perlu diteliti lebih mendalam untuk mengidentifikasi pendekatan yang paling efektif dan berkelanjutan. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental untuk menguji efektivitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan melibatkan tiga kelas dari dua institusi berbeda, penelitian ini memungkinkan analisis komparatif tentang respons mahasiswa terhadap sistem reward dan dampaknya pada motivasi belajar mereka. Melalui implementasi sistem reward selama periode Oktober 2024 hingga April 2025, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola perubahan motivasi, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas reward, serta tantangan dan peluang dalam implementasi sistem reward pada pembelajaran mahasiswa program studi administrasi kesehatan.

Fenomena penurunan motivasi belajar di kalangan mahasiswa generasi Z tidak hanya menjadi isu di Indonesia, tetapi juga menjadi perhatian global dalam pendidikan tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh (Hollister et al., 2022) di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 67% dosen melaporkan penurunan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam lima tahun terakhir, dengan penurunan yang lebih signifikan terlihat sejak pandemi COVID-19. Di Indonesia, studi yang dilakukan oleh (Widyastika & Agustina, 2022) pada mahasiswa di Jawa Tengah menemukan bahwa 78% mahasiswa mengalami fluktuasi motivasi belajar, dengan 43% di antaranya mengalami penurunan motivasi yang signifikan selama masa studi mereka. Fenomena ini menjadi semakin kompleks dengan adanya transformasi digital dalam pendidikan tinggi dan perubahan paradigma pembelajaran pasca-pandemi. Dalam konteks program studi administrasi kesehatan, motivasi belajar menjadi faktor yang semakin krusial mengingat peran strategis lulusan program studi ini dalam sistem kesehatan nasional. Administrasi kesehatan merupakan bidang yang dinamis dan terus berkembang, menuntut profesional yang adaptif, memiliki keterampilan analitis yang kuat, dan mampu belajar secara berkelanjutan. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan dan mempertahankan motivasi belajar mahasiswa di program studi ini memiliki implikasi yang luas tidak hanya bagi kesuksesan akademik mereka, tetapi juga bagi kualitas pelayanan kesehatan di masa depan.

Berbagai strategi telah dikembangkan dan diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, mulai dari inovasi metode pembelajaran, integrasi teknologi, hingga reformasi kurikulum. Namun, efektivitas strategi-strategi tersebut bervariasi dan sangat tergantung pada konteks dan karakteristik spesifik dari mahasiswa yang menjadi target. Dalam hal ini, pemberian reward menjadi salah satu strategi yang potensial untuk dieksplorasi lebih lanjut, terutama mengingat karakteristik generasi Z yang responsif terhadap pengakuan dan feedback instan. Penelitian ini didasarkan pada premis bahwa pemberian reward yang tepat dapat menjadi katalisator untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa generasi Z, namun implementasinya perlu mempertimbangkan berbagai faktor kontekstual dan karakteristik spesifik dari populasi mahasiswa yang menjadi target. Dengan memahami bagaimana mahasiswa program studi administrasi kesehatan di ITS Kes Muhammadiyah Selong dan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi merespons sistem reward, penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga tentang strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian ini juga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas reward dan hambatan dalam implementasinya, yang dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada mahasiswa program studi administrasi kesehatan semester 4 dan 6 di ITS Kes Muhammadiyah Selong serta semester 4 di Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi, teridentifikasi adanya indikasi penurunan motivasi belajar yang tercermin dari rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, keterlambatan pengumpulan tugas, dan kualitas tugas yang berada di bawah ekspektasi. Fenomena ini menjadi keprihatinan mengingat pentingnya motivasi belajar dalam membentuk kompetensi profesional mahasiswa di bidang administrasi kesehatan. Hasil pengamatan awal juga menunjukkan bahwa mahasiswa menampilkan karakteristik generasi Z yang cenderung menginginkan proses pembelajaran yang tidak terlalu kompleks dan memberikan manfaat jangka pendek yang jelas, sebagaimana dikemukakan oleh (Ahmad Muzaqi et al., 2021). Untuk menghadapi tantangan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan sistem reward sebagai intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sistem reward yang diterapkan mencakup berbagai bentuk penghargaan, baik materiil maupun non-materiil, yang diberikan kepada mahasiswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Implementasi sistem reward ini sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh (Kusumawardani et al., 2024) tentang pentingnya penguatan positif dalam meningkatkan motivasi dan mengubah perilaku.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental dengan melibatkan 85 mahasiswa dari tiga kelas berbeda, yaitu semester 6 (22 mahasiswa) dan semester 4 (20 mahasiswa) program studi administrasi kesehatan ITS Kes Muhammadiyah Selong, serta semester 4 (43 mahasiswa) program studi administrasi kesehatan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi. Implementasi sistem reward dilakukan selama periode Oktober 2024 hingga April 2025, dengan evaluasi berkala untuk mengidentifikasi perubahan dalam motivasi belajar mahasiswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi responsivitas mereka terhadap sistem reward yang diterapkan. Aspek penting yang diteliti dalam penelitian ini mencakup dampak pemberian reward terhadap motivasi belajar mahasiswa, jenis reward yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi, faktor-faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas reward, serta tantangan dan hambatan dalam implementasi sistem reward. Dengan memahami aspek-aspek tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk mahasiswa generasi Z di program studi kesehatan, khususnya dalam konteks peningkatan motivasi belajar mereka.

Penelitian ini juga akan mengeksplorasi perspektif mahasiswa mengenai sistem reward yang diterapkan melalui wawancara mendalam dan kuesioner untuk memahami persepsi, preferensi, dan ekspektasi mereka terkait reward dalam pembelajaran. Dengan memadukan

data kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk membangun pemahaman komprehensif tentang kompleksitas interaksi antara pemberian reward dan motivasi belajar pada mahasiswa program studi administrasi kesehatan, serta mengidentifikasi strategi yang dapat meningkatkan efektivitas sistem reward dalam konteks pembelajaran di pendidikan tinggi. Secara keseluruhan, penelitian ini diposisikan untuk memberikan kontribusi pada literatur tentang motivasi belajar mahasiswa generasi Z dan efektivitas strategi reward dalam meningkatkan motivasi tersebut. Dengan fokus pada konteks spesifik program studi administrasi kesehatan di dua institusi pendidikan tinggi di luar Jawa, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan berharga tentang dinamika motivasi belajar dan responsivitas terhadap sistem reward dalam konteks pendidikan tinggi di daerah yang sering kali kurang terwakili dalam penelitian pendidikan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental untuk menganalisis efektivitas pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Eksperimen dilaksanakan selama periode enam bulan, terhitung mulai Oktober 2024 hingga April 2025, dengan melibatkan tiga kelompok mahasiswa program studi administrasi kesehatan dari dua institusi pendidikan tinggi yang berbeda. Pemilihan pendekatan eksperimental didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perubahan motivasi belajar mahasiswa setelah pemberian intervensi berupa reward, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas intervensi tersebut. Populasi penelitian terdiri dari mahasiswa program studi administrasi kesehatan di dua institusi, yaitu ITS Kes Muhammadiyah Selong dan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi. Sampel penelitian mencakup tiga kelompok mahasiswa: kelompok pertama terdiri dari 22 mahasiswa semester 6 program studi administrasi kesehatan ITS Kes Muhammadiyah Selong, kelompok kedua terdiri dari 20 mahasiswa semester 4 dari institusi yang sama, dan kelompok ketiga terdiri dari 43 mahasiswa semester 4 program studi administrasi kesehatan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi. Total sampel berjumlah 85 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam mata kuliah yang diampu oleh peneliti, sehingga memungkinkan kontrol yang lebih baik terhadap variabel-variabel pembelajaran.

Intervensi yang diterapkan dalam penelitian ini berupa pemberian reward kepada mahasiswa yang berhasil menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan baik. Kriteria "baik" didefinisikan sebagai pencapaian nilai minimum 80 dari 100, kelengkapan konten sesuai instruksi, ketepatan waktu pengumpulan, dan keaslian karya. Bentuk reward yang diberikan bervariasi, meliputi tambahan nilai, sertifikat penghargaan digital, pengakuan publik di kelas, dan kesempatan untuk menjadi asisten pengajar pada pertemuan berikutnya. Sebelum implementasi intervensi, dilakukan sosialisasi kepada seluruh mahasiswa mengenai sistem reward yang akan diterapkan, termasuk kriteria penilaian dan jenis reward yang dapat diperoleh. Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) yang dimodifikasi sesuai konteks penelitian. Kuesioner ini diberikan pada tiga titik waktu: sebelum implementasi sistem reward (pre-test), pada pertengahan periode penelitian (mid-test), dan pada akhir periode penelitian (post-test). Data kualitatif diperoleh melalui observasi partisipatif selama proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa yang menunjukkan perubahan motivasi belajar (baik positif maupun negatif), serta analisis dokumen berupa hasil penilaian tugas mahasiswa.

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik demografis sampel dan

distribusi skor motivasi belajar. Uji t berpasangan diterapkan untuk membandingkan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah implementasi sistem reward, sedangkan ANOVA satu arah digunakan untuk membandingkan efektivitas reward pada ketiga kelompok mahasiswa. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola respons mahasiswa terhadap sistem reward dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas reward dalam meningkatkan motivasi belajar. Untuk menjamin validitas dan reliabilitas penelitian, dilakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil kuesioner, observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Selain itu, peneliti juga melibatkan kolega dosen sebagai observer independen dalam beberapa sesi pembelajaran untuk mengurangi bias pengamatan. Pertimbangan etis dalam penelitian ini mencakup perolehan informed consent dari seluruh partisipan, penjaminan kerahasiaan data pribadi mahasiswa, serta penerapan prinsip keadilan dalam pemberian reward untuk menghindari munculnya persepsi favoritisme di kalangan mahasiswa.

HASIL

Profil Motivasi Belajar Mahasiswa Sebelum Implementasi Reward

Pengukuran awal terhadap motivasi belajar mahasiswa program studi administrasi kesehatan di ITS Kes Muhammadiyah Selong dan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi mengungkapkan bahwa sebagian besar mahasiswa (67,05%) menunjukkan tingkat motivasi belajar dalam kategori sedang, 22,35% dalam kategori rendah, dan hanya 10,6% dalam kategori tinggi. Temuan ini berdasarkan hasil analisis kuesioner pre-test yang diberikan kepada 85 responden. Analisis dimensi-dimensi motivasi belajar mengungkapkan bahwa aspek yang paling rendah adalah ketekunan dalam menghadapi kesulitan dan kemandirian belajar, dengan skor rata-rata masing-masing 2,43 dan 2,67 dari skala 5. Sebaliknya, dimensi orientasi tujuan menunjukkan skor yang relatif lebih tinggi (3,24), mengindikasikan bahwa mahasiswa masih memiliki kesadaran mengenai pentingnya pembelajaran dalam mencapai tujuan jangka panjang mereka.

Tabel 1. Distribusi Skor Motivasi Belajar Mahasiswa Sebelum Implementasi Reward

| Dimensi Motivasi Belajar | ITSKes Smt 6 (n=22) | ITSKes Smt 4 (n=20) | Aspirasi Smt 4 (n=43) | Rata-rata Keseluruhan |
|--------------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------|-----------------------|
| Orientasi Tujuan | 3,31 | 3,27 | 3,19 | 3,24 |
| Nilai Intrinsik Tugas | 2,88 | 2,92 | 2,75 | 2,82 |
| Keyakinan Kendali Pembelajaran | 3,05 | 2,98 | 3,12 | 3,07 |
| Efikasi Diri | 2,95 | 2,87 | 2,90 | 2,91 |
| Kecemasan Terhadap Ujian | 3,45 | 3,57 | 3,62 | 3,56 |
| Strategi Kognitif | 2,78 | 2,65 | 2,71 | 2,72 |
| Kemandirian Belajar | 2,82 | 2,63 | 2,61 | 2,67 |
| Ketekunan dalam Kesulitan | 2,51 | 2,40 | 2,41 | 2,43 |
| Rata-rata Keseluruhan | 2,97 | 2,91 | 2,91 | 2,93 |

Berdasarkan Tabel 1, tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor motivasi belajar pada ketiga kelompok responden. Mahasiswa semester 6 ITS Kes Muhammadiyah Selong menunjukkan skor rata-rata sedikit lebih tinggi (2,97) dibandingkan kelompok lainnya. Secara keseluruhan, profil motivasi belajar ketiga kelompok cenderung homogen dengan skor rata-rata dalam kategori sedang cenderung rendah. Hasil wawancara kualitatif mengungkapkan beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar: Persepsi bahwa mata kuliah terlalu teoretis dan kurang aplikatif, ketidakjelasan relevansi materi dengan praktik profesional, metode pembelajaran yang dianggap monoton dan kurang interaktif, beban tugas

yang dianggap terlalu berat tanpa umpan balik yang memadai, dan kurangnya insentif atau pengakuan atas usaha dan pencapaian dalam proses pembelajaran.

Implementasi Sistem Reward dan Responsivitas Mahasiswa

Implementasi sistem reward dilaksanakan selama enam bulan (Oktober 2024 hingga April 2025). Sistem reward dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik mahasiswa yang telah diidentifikasi pada tahap awal penelitian. Jenis reward yang diimplementasikan mencakup reward ekstrinsik (tambahan nilai akademik, sertifikat penghargaan digital, dan pengakuan publik di kelas) dan reward intrinsik (kesempatan mengembangkan potensi seperti menjadi asisten dosen). Kriteria pemberian reward difokuskan pada empat aspek utama: Kualitas akademik tugas atau aktivitas (nilai minimum 80 dari 100), ketepatan waktu pengumpulan, keaslian karya, dan kontribusi aktif dalam diskusi kelas. Setiap komponen dilengkapi dengan rubrik penilaian yang transparan.

Selama periode implementasi, tercatat 143 pemberian reward kepada 37 mahasiswa dari total 85 responden, dengan distribusi: 42 reward diberikan kepada 12 mahasiswa semester 6 ITS Kes Muhammadiyah Selong (54,5% dari total mahasiswa dalam kelompok) 35 reward diberikan kepada 9 mahasiswa semester 4 ITS Kes Muhammadiyah Selong (45% dari total mahasiswa dalam kelompok) 66 reward diberikan kepada 16 mahasiswa semester 4 Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi (37,2% dari total mahasiswa dalam kelompok)

Dari 37 mahasiswa yang menerima reward, hanya 11 mahasiswa (29,7%) yang konsisten menerima reward pada lebih dari tiga kesempatan berbeda. Mayoritas penerima reward (26 mahasiswa atau 70,3%) menerima reward hanya pada satu atau dua kesempatan. Responsivitas mahasiswa terhadap sistem reward diukur melalui perubahan perilaku belajar dan tingkat keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan catatan partisipasi selama periode penelitian, teridentifikasi tiga pola responsivitas yang berbeda:

Tabel 2. Pola Responsivitas Mahasiswa Terhadap Sistem Reward

| Pola Responsivitas | Jumlah Mahasiswa | Percentase | Karakteristik Utama |
|---------------------|------------------|------------|--|
| High Responders | 11 | 12,9% | Konsistensi tinggi dalam memenuhi kriteria reward, peningkatan signifikan dalam kualitas tugas dan partisipasi, menunjukkan motivasi intrinsik yang berkembang seiring waktu |
| Moderate Responders | 26 | 30,6% | Responsivitas fluktuatif, memenuhi kriteria reward pada beberapa kesempatan namun tidak konsisten, motivasi ekstrinsik dominan |
| Low Responders | 48 | 56,5% | Minimal atau tidak ada perubahan perilaku belajar, tidak pernah atau sangat jarang memenuhi kriteria reward, menunjukkan ketidaktertarikan terhadap sistem reward |

Wawancara mendalam dengan mahasiswa mengungkapkan bahwa mahasiswa dalam kelompok High Responders cenderung memiliki orientasi tujuan yang jelas dan motivasi intrinsik yang tinggi sebelum implementasi sistem reward. Salah seorang mahasiswa menyatakan: "Saya sebenarnya sudah tertarik dengan materi ini dari awal, sistem reward ini hanya membuat saya lebih bersemangat untuk menunjukkan kemampuan terbaik saya." Sebaliknya, mahasiswa dalam kelompok Low Responders cenderung memiliki persepsi bahwa kriteria reward terlalu tinggi dan tidak sebanding dengan usaha yang dibutuhkan. Beberapa mahasiswa menyebutkan bahwa mereka tidak tertarik dengan jenis reward yang ditawarkan atau merasa bahwa reward tersebut tidak relevan dengan kebutuhan akademik atau profesional mereka.

Perubahan Motivasi Belajar Setelah Implementasi Sistem Reward

Pengukuran motivasi belajar mahasiswa setelah implementasi sistem reward menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar rata-rata sebesar 0,31 poin (dari 2,93 menjadi 3,24) pada skala 5. Meskipun peningkatan ini secara statistik signifikan ($p < 0,05$), magnitudnya relatif moderat dan tidak merata di seluruh dimensi motivasi belajar dan kelompok responden. Perubahan paling signifikan teridentifikasi pada dimensi nilai intrinsik tugas (peningkatan 0,47 poin) dan orientasi tujuan (peningkatan 0,43 poin). Namun, dimensi ketekunan dalam menghadapi kesulitan dan kemandirian belajar, yang sebelumnya teridentifikasi sebagai aspek yang paling lemah, hanya menunjukkan peningkatan marginal (masing-masing 0,22 dan 0,25 poin).

Analisis perbandingan antarkelompok mengungkapkan perbedaan dalam magnitud perubahan motivasi belajar: Kelompok mahasiswa semester 6 ITS Kes Muhammadiyah Selong: peningkatan rata-rata 0,41 poin Kelompok semester 4 ITS Kes Muhammadiyah Selong: peningkatan rata-rata 0,33 poin Kelompok semester 4 Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi: peningkatan rata-rata 0,24 poin

Mengikuti pola responsivitas, perubahan motivasi belajar juga bervariasi signifikan antara kategori responden: High Responders: peningkatan rata-rata 1,12 poin, Moderate Responders: peningkatan moderat (tidak disebutkan angka spesifik), Low Responders: perubahan minimal (rata-rata 0,09 poin)

Data kualitatif dari wawancara mengungkapkan berbagai perspektif. Beberapa mahasiswa melaporkan bahwa sistem reward membantu mereka mengembangkan perspektif baru mengenai pembelajaran. Seorang mahasiswa menyatakan: "Adanya reward membuat saya lebih memperhatikan detail dalam tugas dan berusaha memahami konsep dengan lebih baik, bukan hanya sekedar mengumpulkan." Namun, beberapa mahasiswa juga melaporkan bahwa efek positif dari sistem reward cenderung bersifat sementara dan menurun seiring waktu. Seorang responden menyatakan: "Pada awalnya saya sangat tertarik dengan sistem reward ini, tapi setelah beberapa minggu, motivasi saya kembali seperti biasa."

Analisis korelasional mengungkapkan hubungan kuat antara perubahan motivasi belajar dengan jenis reward yang diperoleh. Mahasiswa yang menerima kombinasi reward ekstrinsik dan intrinsik menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih besar dibandingkan mahasiswa yang hanya menerima satu jenis reward. Dari perspektif temporal, data monitoring motivasi belajar menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar pada fase awal implementasi (bulan pertama dan kedua), diikuti oleh plateau pada fase tengah (bulan ketiga dan keempat), dan sedikit penurunan pada fase akhir (bulan kelima dan keenam).

PEMBAHASAN

Profil Awal Motivasi Belajar dan Implikasinya

Temuan bahwa sebagian besar mahasiswa (67,05%) memiliki motivasi belajar dalam kategori sedang dan 22,35% dalam kategori rendah mengindikasikan adanya permasalahan motivasi belajar yang signifikan di kalangan mahasiswa program studi administrasi kesehatan. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Azzuhri et al., 2024) yang mengidentifikasi bahwa mahasiswa generasi Z cenderung memiliki orientasi tujuan yang jelas namun mengalami kesulitan dalam mempertahankan ketekunan ketika dihadapkan pada proses pembelajaran yang kompleks dan membutuhkan usaha berkelanjutan. Dimensi-dimensi motivasi yang teridentifikasi lemah—ketekunan dalam menghadapi kesulitan dan kemandirian belajar—merupakan aspek krusial dalam keberhasilan pembelajaran di tingkat pendidikan tinggi. Temuan ini konsisten dengan riset (Wajdi et al., 2024) yang menyoroti pentingnya kontekstualisasi pembelajaran dan pemberian umpan balik berkualitas dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan pada generasi Z. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap

rendahnya motivasi belajar—mata kuliah yang terlalu teoretis, ketidakjelasan relevansi materi, metode pembelajaran monoton, beban tugas berat tanpa umpan balik memadai, dan kurangnya insentif—merupakan tantangan umum dalam pendidikan tinggi kontemporer. Pemahaman terhadap faktor-faktor ini menjadi dasar penting dalam merancang intervensi yang efektif, termasuk sistem reward.

Efektivitas Sistem Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Peningkatan skor motivasi belajar sebesar 0,31 poin setelah implementasi sistem reward mengindikasikan bahwa intervensi ini memberikan dampak positif meskipun moderat. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Sudirman et al., 2023) yang menemukan bahwa sistem reward dapat meningkatkan motivasi belajar, namun efeknya cenderung mengalami habituasi dan penurunan seiring waktu jika tidak disertai dengan variasi dan peningkatan tantangan. Perubahan yang lebih signifikan pada dimensi nilai intrinsik tugas dan orientasi tujuan dibandingkan dimensi ketekunan dan kemandirian menunjukkan bahwa sistem reward lebih efektif dalam mempengaruhi aspek kognitif motivasi daripada aspek behavioral. Perbedaan signifikan dalam responsivitas dan perubahan motivasi antarkelompok responden menegaskan bahwa efektivitas sistem reward sangat dipengaruhi oleh konteks implementasi. Kelompok dengan jumlah mahasiswa lebih sedikit menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih besar, mengindikasikan pentingnya interaksi personal dan pengakuan individual dalam membangun motivasi. Temuan ini selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran student-centered yang menekankan pentingnya perhatian individual terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pola Responsivitas Mahasiswa dan Implikasi Pedagogis

Distribusi mahasiswa dalam kategori High Responders (12,9%), Moderate Responders (30,6%), dan Low Responders (56,5%) mengungkapkan tantangan signifikan dalam mengimplementasikan sistem reward yang efektif untuk seluruh populasi mahasiswa. Proporsi Low Responders yang mencapai lebih dari setengah populasi mengindikasikan bahwa pendekatan "one-size-fits-all" dalam implementasi sistem reward tidak optimal untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Karakteristik High Responders yang cenderung memiliki motivasi intrinsik yang baik sebelum implementasi reward menunjukkan bahwa sistem reward lebih berfungsi sebagai penguat daripada pengubah motivasi. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Sutri et al., 2024) yang menekankan pentingnya menyelaraskan sistem reward dengan nilai dan preferensi individu untuk mengoptimalkan efektivitasnya dalam membangun motivasi. Pernyataan mahasiswa dari kelompok Low Responders bahwa kriteria reward terlalu tinggi dan jenis reward tidak relevan dengan kebutuhan mereka menyoroti pentingnya melibatkan mahasiswa dalam mendesain sistem reward. Pendekatan partisipatif dalam merancang intervensi motivasional dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan relevansi bagi mahasiswa, sehingga potensial meningkatkan efektivitasnya.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Sistem Reward

Analisis komprehensif mengidentifikasi tujuh faktor utama yang mempengaruhi efektivitas sistem reward: karakteristik individual mahasiswa, relevansi reward, konteks implementasi, desain dan variasi reward, keberlanjutan implementasi, interaksi antara reward ekstrinsik dan motivasi intrinsik, serta integrasi dengan pendekatan pedagogis secara keseluruhan. Kaitan antara karakteristik individual mahasiswa, khususnya tipe motivasi dominan, dengan responsivitas terhadap sistem reward menegaskan pentingnya pendekatan yang terdifferensiasi dalam intervensi motivasional. Mahasiswa dengan motivasi intrinsik yang lebih tinggi cenderung lebih responsif terhadap reward yang bersifat pengakuan dan pengembangan diri, sementara mahasiswa dengan motivasi ekstrinsik dominan lebih responsif

terhadap reward material atau nilai akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Amelia et al., 2025) yang menekankan pentingnya personalisasi dalam intervensi pendidikan.

Fenomena habituasi dan penurunan efek reward seiring waktu menunjukkan perlunya sistem reward yang dinamis dan berkembang. Pola peningkatan signifikan pada fase awal, plateau pada fase tengah, dan penurunan pada fase akhir mengonfirmasi adanya efek novelty yang perlu diantisipasi dalam implementasi jangka panjang. Strategi yang dapat diterapkan termasuk variasi jenis reward, peningkatan tantangan secara progresif, dan kombinasi dengan strategi motivasional lainnya. Efek undermining, di mana reward ekstrinsik dapat berdampak negatif pada motivasi intrinsik, merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam implementasi sistem reward. Kontekstualisasi reward dan penekanan pada aspek informatif daripada aspek kontrol dapat meminimalkan efek negatif ini dan mengoptimalkan dampak positif reward terhadap motivasi intrinsik. Integrasi sistem reward dengan pendekatan pedagogis secara keseluruhan merupakan faktor krusial dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan. Sebagaimana diungkapkan oleh mahasiswa dalam kelompok High Responders, kombinasi reward dengan kesempatan eksplorasi materi sesuai minat dan pengakuan atas ide-ide yang dikembangkan menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung pengembangan motivasi intrinsik. Perspektif ini menegaskan bahwa sistem reward seharusnya menjadi bagian dari strategi komprehensif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan sebagai intervensi yang berdiri sendiri.

Implikasi untuk Praktik Pendidikan dan Penelitian Lanjutan

Temuan-temuan penelitian ini memiliki implikasi penting untuk praktik pendidikan di perguruan tinggi. Pendekatan yang lebih personalisasi dan adaptif dalam implementasi sistem reward, kombinasi dengan strategi motivasional lainnya, dan integrasi dengan pendekatan pedagogis yang student-centered berpotensi meningkatkan efektivitas intervensi dalam membangun motivasi belajar mahasiswa. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi desain sistem reward yang lebih terdifferensiasi berdasarkan profil motivasi mahasiswa, efektivitas jangka panjang kombinasi sistem reward dengan strategi lainnya seperti pemberian umpan balik berkualitas dan pembelajaran berbasis proyek, serta pengembangan instrumen untuk mengidentifikasi profil motivasi mahasiswa secara lebih akurat sebagai dasar dalam merancang intervensi yang terpersonalisasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa program studi administrasi kesehatan di ITS Kes Muhammadiyah Selong dan Institut Teknologi dan Kesehatan Aspirasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi sistem reward memberikan dampak positif namun terbatas pada motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan motivasi belajar hanya signifikan pada sekelompok kecil mahasiswa (12,9%) yang dikategorikan sebagai High Responders, sementara mayoritas mahasiswa (56,5%) menunjukkan responsivitas minimal atau tidak ada terhadap sistem reward yang diterapkan. Perubahan motivasi belajar bervariasi berdasarkan dimensi, dengan peningkatan yang lebih signifikan pada dimensi nilai intrinsik tugas dan orientasi tujuan, namun relatif minimal pada dimensi ketekunan dalam menghadapi kesulitan dan kemandirian belajar. Efektivitas sistem reward dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk karakteristik individual mahasiswa, relevansi reward dari perspektif mahasiswa, konteks implementasi, desain dan variasi reward, keberlanjutan implementasi, interaksi antara reward ekstrinsik dan motivasi intrinsik, serta integrasi sistem reward dengan pendekatan pedagogis secara keseluruhan.

Berdasarkan temuan penelitian, direkomendasikan beberapa strategi untuk mengoptimalkan efektivitas sistem reward dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa

generasi Z. Pertama, pengembangan sistem reward yang terdifferensiasi dan personalisasi berdasarkan profil motivasi dan preferensi mahasiswa, serta melibatkan mahasiswa dalam mendesain sistem reward untuk meningkatkan relevansi dan nilai reward dari perspektif mereka. Kedua, integrasi sistem reward dengan pendekatan pedagogis yang lebih luas, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan pemberian umpan balik berkualitas, untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung pengembangan motivasi intrinsik. Ketiga, implementasi sistem reward yang dinamis dan adaptif dengan variasi jenis reward dan peningkatan tantangan seiring perkembangan pembelajaran mahasiswa, untuk mengatasi fenomena habituasi dan mempertahankan efektivitas reward dalam jangka panjang. Keempat, pengembangan komunitas pembelajaran yang mendukung dan memfasilitasi interaksi positif antarmahasiswa, untuk mengurangi potensi dampak negatif sistem reward individual pada dinamika kelompok. Dan kelima, penelitian lanjutan dengan skala yang lebih besar dan durasi yang lebih panjang untuk mengidentifikasi model implementasi sistem reward yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa generasi Z di pendidikan tinggi, khususnya di program studi kesehatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada mahasiswa Prodi Administrasi Kesehatan semester VI (Enam) dan IV (Empat) ITS Kes Muhammadiyah Selong serta Prodi Administrasi Kesehatan semester IV (Empat) Institut Teknologi Kesehatan Aspirasi Suralaga atas kerja samanya selama 6 bulan dalam partisipasinya sebagai responden penelitian hingga jurnal ini bisa di selesaikan dengan baik, tak lupa semua yang terlibat dalam penyelesaian jurnal ini kami penulis mengucapkan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflizah, N., Firdaus, F., Hasri, S., & Sohiron, S. (2024). Reward Sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4300–4312.
- Ahmad Muzaqi, Ratih, K., & Sutopo, A. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Bimbel pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1(2), 70–77. <https://doi.org/10.56972/jikm.v1i2.10>
- Amelia, R., Hikmah, M. A., Izzah, S. N. R., & Bakar, M. Y. A. (2025). Memahami Gaya Belajar : Kunci Keberhasilan Personalisasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(1), 287–300. [https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i1.3276](https://doi.org/10.61722/jinu.v2i1.3276)
- Azzuhri, F. M., Nikmah, F., Hasan, H., Sidanti, H., Pribadi, J. D., Sultoni, M. H., & Iqbal, M. (2024). PERSPEKTIF GENERASI Z TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER , DINAMIKA ORGANISASI , KONDISI EKONOMI , SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA. In *Malang: Madza Media*.
- Bafadal, R., & Rosyid, F. (2024). Memahami Kebutuhan Belajar Generasi Z melalui Asesmen Personal Berbasis Artificial Intelligence. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 182–188. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p182-188>
- Hollister, B., Nair, P., Hill-Lindsay, S., & Chukoskie, L. (2022). Engagement in Online Learning: Student Attitudes and Behavior During COVID-19. *Frontiers in Education*, 7(May). <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.851019>
- Kuleto, V., Milena, I. P., Stanescu, M., Ranković, M., Šević, N. P., Păun, D., & Teodorescu, S. (2021). Extended reality in higher education, a responsible innovation approach for generation y and generation z. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su132111814>
- Kusumawardani, N., Kurniasih, A. N. T., & Jamaluddin, M. (2024). Efektivitas Token Economy untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 1(4), 11.

- <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i4.3071>
- Kuswanto, D., & Nurus Saadah. (2022). Efektivitas program beasiswa terhadap motivasi belajar peserta didik Smp nu darul ma'arif. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.31943/counselia.v3i1.34>
- Maesur, A., & Islam, P. A. (2025). *PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA ISLAM PADA GENERASI Z*. 8, 2662–2668.
- Mudiantoro, H. Q., & Muhid, A. (2022). Efektivitas Layanan Bimbingan Konseling Kelompok dengan Teknik Self-Regulation dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Irsyad*, 12(1), 48. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v12i1.12195>
- Ningsih, D. R. (2024). Penerapan Reward untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 61–73.
- Panggabean, P. A. (2024). PENERAPAN SISTEM POIN REWARD SEBAGAI CARA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Tahsinia*, 5(8), 1186–1197.
- Romadoni, I. A. N., Atrup, & Ningsih, R. (2023). Strategi efektif meningkatkan minat belajar pada generasi z. *Proceeding UNP Kediri*, 759–766.
- Santoso, A. P. A. (2014). MENANAMKAN NILAI-NILAI KETAATAN HUKUM PADA GENERASI “Z” DENGAN METODE “GERCEPS.” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 16(2), 208–219.
- Sudirman, Kasmawati, & Jauhar, S. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(April), 16–25.
- Sutri, E., Mustofa, S., Rusuly, U., Arab, P. B., Maulana, U. I. N., & Ibrahim, M. (2024). Penerapan Reward and Punishment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Generasi Z. *Journal of Education Research*, 5(4), 6797–6805.
- Syudirman, S., & Saddam, S. (2021). Pendampingan Belajar Dari Rumah Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(4), 914–922.
- Wajdi, M., Susanto, B., Sutiarso, M. A., & Hadi, W. (2024). Profile of generation Z characteristics : Implications for contemporary educational approaches. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial, Dan Lingkungan*, 1(1), 33–44.
- Widyastika, A. R., & Agustina, M. T. (2022). Blended learning dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Nasional Karangturi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(3), 620. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i3.8585>