



## Pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Pandaan

Rr. Hervin Sheylla Prawirahati <sup>a,1,\*</sup>, Dilla Octavianingrum <sup>b,2</sup>, Hana Permata Heldisari <sup>c,3</sup>

<sup>abc</sup> Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

<sup>1</sup> [sheyllaprawirahati@gmail.com](mailto:sheyllaprawirahati@gmail.com); <sup>2</sup> [dillaoctavia@isi.ac.id](mailto:dillaoctavia@isi.ac.id); <sup>3</sup> [hanapermata@isi.ac.id](mailto:hanapermata@isi.ac.id)

\* Penulis Koresponden

### ABSTRAK

**Kata kunci**  
Reward dan  
Punishment  
Motivasi  
Belajar  
Seni Musik

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar seni musik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, dengan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan sebanyak 76 siswa dari populasi sebanyak 325 siswa. Pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan juga uji regresi linear sederhana. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Dari hasil analisis statistik deskriptif rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata penerimaan *reward* dan *punishment* berada pada kategori sedang. Dari hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa metode *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam materi seni musik di SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan. Hal ini didukung dengan adanya hasil *t* hitung > *t* tabel ( $5,168 > 1,692$ ) dan *f* hitung > *f* tabel ( $26,707 > 4,144$ ). Sedangkan dari *R* Square sebesar 0,447 membuktikan bahwa *reward* dan *punishment* mempengaruhi motivasi belajar sebesar 44,7%.

### *The Influence of Rewards and Punishments on Student Learning Motivation at SMP Negeri 1 Pandaan*

**Keywords**  
Reward and  
Punishment  
Motivation  
to Learn  
Music art

The purpose of this research is to describe the influence of rewards and punishments on the motivation to learn music. The research method used is quantitative descriptive, with a sample size of 76 students from SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan out of a population of 325 students. This research employs descriptive statistical analysis and a simple linear regression test. Data collection is carried out using a Likert-scale questionnaire that has been tested for validity and reliability. From the results of the descriptive statistical analysis, the average student motivation level falls into the high category, while the average acceptance of rewards and punishments falls into the moderate category. The results of the simple linear regression test show that the reward and punishment methods have a significant influence on students' learning motivation in the subject of music at SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan. This is supported by the fact that the calculated *t*-value is greater than the table *t*-value ( $5.168 > 1.692$ ) and the calculated *f*-value is greater than the table *f*-value ( $26.707 > 4.144$ ). The *R* Square value of 0.447 indicates that rewards and punishments affect learning motivation by 44.7%.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



---

## 1. Pendahuluan

Pendidikan formal sering dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis, namun tentu saja hal ini juga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran, media pembelajaran, model atau pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru juga ikut adil dalam menumbuhkan motivasi pada siswanya dan menghidupkan suasana kelas. Hal ini didukung dengan pemilihan dan cara guru dalam mengimplementasikan pendekatan yang cocok dengan kondisi dan potensi siswa, sehingga siswa memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran pada materi yang diajarkan guru.

Seni musik memiliki arti seni yang menghasilkan suatu hasil karya dengan menggabungkan melodi, harmoni, irama, dan vokal untuk mengungkapkan atau media komunikasi penciptanya. Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran musik bisa dengan cara pemberian *reward* dan *punishment*. Pendekatan *reward* dan *punishment* ini suatu hal yang begitu penting dan berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Namun dalam kondisi tertentu, untuk materi yang dianggap siswa sulit, maka hukuman dan penghargaan hanya akan menarik bagi anak yang mampu melakukannya. Begitu juga bagi siswa yang menyadari akan kekurangannya tidak akan begitu tertarik lagi. Hal ini berlaku pada mata pelajaran Seni Budaya, karena banyak materi mengarah pada praktik dan dapat didukung dengan adanya teori Behavioristik yang dicetuskan oleh Ivan Pavlov pada tahun 1927. Adanya seseorang kemungkinan besar telah belajar atau menunjukkan perubahan perilaku, ketika diberikan stimulus yang menyebabkan respon. Respon ini dapat diartikan sebagai motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi seni musik.

Menurut Maslow yang dikutip dari Susanto (2018: 188) bahwa motivasi setiap manusia memiliki dorongan dan pengalaman hidupnya masing-masing dengan empat kebutuhan seperti "1) kebutuhan fisiologis, 2) kebutuhan akan kasih sayang untuk menumbuhkan optimisme dan keyakinan untuk maju yang sesuai dengan bakat dan minat diri, 3) kebutuhan akan harga diri yang diakui keberadaannya oleh orang lain, 4) kebutuhan untuk perwujudan diri untuk beraktualisasi untuk kebutuhan dalam perwujudan diri." Setiap individu akan memiliki dorongan untuk bisa lebih maju ke arah keunikan diri, keutuhan, dan rasa percaya diri untuk menghadapi dunia dan menerima diri sendiri. Kebutuhan individu inilah yang digambarkan Abraham Maslow seperti piramida, dimana paling atas diduduki dengan adanya kebutuhan fisiologis atau kebutuhan fisik, kedua pengakuan diri dengan adanya kasih sayang, ketiga harga diri, dan keempat aktualisasi diri.

Motivasi juga dapat dibagi menjadi dua, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik dapat muncul karena adanya pengaruh dari luar peserta didik, bisa dari hukuman, imbalan atau bahkan tuntutan dalam suatu pembelajaran itu sendiri. Berbeda dengan motivasi intrinsik yang didasarkan pada kesadaran diri sendiri, misalnya ketika siswa mempelajari materi seni budaya karena merasa puas dengan pelajaran. Metode *punishment* atau hukuman lebih efektif bila digunakan untuk memotivasi siswa dalam jangka pendek. Namun, jika diteliti metode *reward* atau hadiah juga berhasil dalam memotivasi belajar siswa dalam waktu jangka lama. Dalam penelitian ini ada beberapa kebaruan seperti contoh banyak penelitian yang hanya meneliti tentang metode *reward* dan *punishment* berdasarkan hasil belajar siswa.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan jenis penelitian yang ada pada penelitian ini adalah deskriptif korelasional, yang menjelaskan fokus pada penelitian ini adalah pengaruh sebab akibat. *Reward* dan *Punishment* disini menjadi variabel independen atau variabel yang mempengaruhi (X) dan motivasi belajar siswa menjadi variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi (Y). hal tersebut dapat dilihat dari hasil penyebaran kuesioner yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang akan berlangsung secara ilmiah dan sistematis dimana pengamat yang sedang dilakukan mencakup segala hal yang berhubungan dengan objek penelitian, fenomena yang sedang terjadi dan korelasi yang terjadi diantaranya (Hermawan, 2019: 16). Metode ini juga sering disebut dengan metode positivistic dan juga

ilmiah karena dianggap sudah memenuhi kaidah yang terukur, sistematis, rasional dan objektif.

Teknik validasi data dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan validitas isi dan validitas konstruk, reliabilitas instrumen. Selain itu, untuk teknik analisis data pada penelitian ini juga bertujuan untuk mendapatkan hasil data yang valid dan benar sesuai kuesioner yang telah dibagikan dengan melakukan analisis data deskriptif kuantitatif. Sehingga menghasilkan tabel yang berdistribusikan nilai *max*, *min*, *mean* dan standar deviasi. Ada juga analisis regresi linear sederhana yang berbantuan Aplikasi SPSS. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 76 siswa dengan populasi sebesar 325 siswa, yang artinya sampel yang digunakan sebesar 23% dari jumlah populasi yang terdapat pada SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan dan menyebarkan kuesioner sebanyak 60 soal.

### 3. Hasil Penelitian

Kegiatan pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan berlangsung dengan guru menyampaikan materi tentang ansambel musik, yang dilaksanakan selama empat pertemuan, antara lain: 1) materi yang diberikan oleh guru adalah jenis-jenis musik ansambel, 2) materi yang diberikan yaitu fungsi dan peran musik ansambel, 3) materi yang diberikan oleh guru adalah alat musik ansambel, 4) materi yang diberikan adalah cara memainkan alat musik ansambel.

*Reward* yang diberikan pada siswa saat pembelajaran, berupa nilai tambahan sebesar 5% jika siswa berlatih dan memainkan secara langsung di depan guru untuk diambil nilai, dan nilai yang diberikan juga sesuai dengan urutan maju siswa. Semakin siswa maju di akhir, maka *Reward* yang diterima berupa nilai semakin kecil. Begitu juga dengan *Punishment* yang diberikan pada saat pembelajaran materi ansambel musik. Jika siswa tidak mampu memainkan pianika secara langsung, maka akan terus diperintahkan untuk berlatih sampai bisa dan lancar memainkan alat musik secara langsung.

**Table 1.** Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic
Nilai Motivasi	76	30	41	71	4609	60,64	,633	5,515
Valid N (listwise)	76							
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic
Hasil RP	76	18	39	57	3591	47,25	,465	4,050
Valid N (listwise)	76							

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif motivasi belajar siswa memiliki nilai rata-rata 60,64 dengan maksimum 71 sehingga dapat dikategorikan tinggi, sedangkan nilai minimum 41 sehingga dapat dikatakan sedang dari 76 angket yang disebar. Begitu juga dengan hasil *reward* dan *punishment* yang diperoleh dari 76 angket yang disebar ke siswa, dengan nilai rata-rata 47,25 dengan nilai maksimum 57 dan minimum 39. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji analisis statistik deskriptif menggunakan Aplikasi SPSS. Kategorisasi pada analisis statistik deskriptif ini menggunakan Rumus kategorisasi diperlukan adanya mean

dan satuan standar deviasi populasi yang diperoleh dari nilai akar kuadrat pada suatu varian yang digunakan untuk menilai rata-rata dan hasil yang diharapkan (Azwar, 2012).

**Table 2.** Tabel kategorisasi

Rendah	$X < M - 1SD$ $37,5 - 11,25$ $X < 26,25$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$ $37,5 - 11,25 \leq X < 37,5 + 11,25$ $26,25 \leq X < 48,75$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$ $37,5 + 11,25 \leq X$ $48,75 \leq X$

Keterangan:

X = Variabel

M = Mean

1SD = Standart Deviasi

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat untuk motivasi siswa sendiri menunjukkan bahwa nilai rata-rata 60,64, nilai maksimum 71 dari 76 siswa dapat dikategorikan tinggi, sedangkan nilai minimum 41 dari 76 siswa dapat dikatakan sedang. Kemudian untuk *reward* dan *punishment* menunjukkan nilai rata-rata 47,25, nilai maksimum 57 dari 76 siswa dapat dikategorikan tinggi, sedangkan nilai minimum 39 dari 76 siswa dapat dikatakan sedang.

**Table 3.** Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorove-Smirnove	Asymp.Sig	Kriteria	keterangan
Motivasi Belajar	0,092	0,06	> 0,05	Berdistribusi Normal
<i>Reward</i> dan <i>Punishment</i>	0,118	0,06	> 0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai yang dihasilkan *Asymp.Sig* variabel motivasi belajar sebesar 0,06 dan *Asymp.Sig* variabel *Reward* dan *Punishment* sebesar 0,006. Jika nilai *Asymp.Sig* 0,06 lebih besar daripada 0,05, maka dapat dikatakan data berdistribusi normal atau penyebaran suatu variabel itu sama rata. Uji normalitas pada penelitian ini untuk menguji variabel yang mengganggu atau residual dan memiliki distribusi normal. Metode uji normalitas ini juga dapat dilakukan untuk menguji normalitas residual yang ada adalah Kolmogorov-Sminov (KS).

**Table 4.** Uji Hipotesis

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,669 <sup>a</sup>	,447	,431	3,462

Berdasarkan tabel 4 hasil R Square sebesar 0,447 maka, X berpengaruh sebesar 44,7% terhadap Y. Sehingga  $H_0$  diterima, bahwa dalam penelitian ini memiliki pengaruh *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar pada materi seni musik di SMPN 1 Pandaan Pasuruan. Uji hipotesis dilakukan pada penelitian ini untuk mengevaluasi bukti sampel yang memiliki asar untuk membuat suatu keputusan terikat dengan populasinya. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk memutuskan apakah hipotesis yang diuji ditolak atau diterima.

Dari hasil hipotesis yang dilakukan dapat diungkapkan bahwa metode *reward* dan *punishment* memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar siswa, hal ini

didukung dengan hasil R Square 44,7%. Mengingat hipotesis penelitian dilakukan atas dasar kajian dari teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, maka hasil dan penemuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori yang digunakan dan mendukung hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya, seperti motivasi belajar siswa yang didukung oleh sikap tidak adil dan kebosanan siswa, karena *reward* yang diberikan berupa nilai tambahan hanya ketika mereka merespon atau aktif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Maka analisis hasil data motivasi belajar dari beberapa siswa menunjukkan jika rata-rata motivasi belajar pada mata pelajaran seni musik kelas VIII SMPN 1 Pandaan Pasuruan adalah 60,64 dengan skor minimal 41 dan maksimal 71. Dari sini dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa berada pada kategori sedang dan tinggi atau dikatakan meningkat dengan adanya penerapan metode pembelajaran *reward* dan *punishment*, walaupun tidak keseluruhan siswa merasa adil dengan metode tersebut.

Menurut data yang telah dikumpulkan selama satu bulan dengan empat kali pertemuan pada pembelajaran materi ansambel musik ini, guru mata pelajaran seni budaya memiliki catatan data tersendiri pada setiap kelas berapa siswa yang menerima *Reward* dan *Punishment* selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari tabel yang telah dibagi per kelas, sebagai berikut:

**Table 5.** Data Siswa yang Mendapatkan Reward dan Punishment

Kelas	Pertemuan	Siswa yang mendapat <i>Reward</i>	Siswa yang mendapat <i>Punishment</i>
VIII-A	Minggu ke-1	6	3
VIII-A	Minggu ke-2	8	2
VIII-A	Minggu ke-3	4	4
VIII-A	Minggu ke-4	7	2
VIII-D	Minggu ke-1	3	5
VIII-D	Minggu ke-2	6	3
VIII-D	Minggu ke-3	8	2
VIII-D	Minggu ke-4	8	1
VIII-F	Minggu ke-1	6	3
VIII-F	Minggu ke-2	5	3
VIII-F	Minggu ke-3	9	2
VIII-F	Minggu ke-4	6	3

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa pada minggu pertama siswa yang banyak mendapatkan *Reward* di kelas VIII-A dan VIII-F dimana siswa yang memperoleh *Reward* sebanyak 6 siswa, sedangkan untuk kelas VIII-D hanya 3 siswa yang mendapatkan *Reward*. Begitu juga pada minggu ke-2 siswa yang mendapatkan *Reward* tertinggi berada pada kelas VIII-A, sedangkan untuk kelas VIII-D memiliki 6 siswa yang mendapatkan *Reward*, dan kelas VIII-F memiliki 5 siswa yang mendapatkan *Reward*. Kemudian pada minggu ke-3 siswa kelas VIII-F berada pada kelas tertinggi dengan memiliki 9 siswa yang mendapatkan *Reward*, sedangkan kelas VIII-A berada pada kelas terendah, sehingga pada kenyataannya, guru pada SMPN 1 Pandaan Pasuruan ini memberikan *Reward* atau hadiah hanya berupa nilai tambahan pada pembelajaran, dan *Punishment* atau hukuman salah satunya dengan berupa teguran. *Reward* sendiri memiliki *Reward* verbal dan *Reward* nonverbal, namun ada juga *Reward* dengan beberapa macam seperti pujian, penghormatan, hadiah.

Hasil pengambilan data yang dilakukan melalui angket tersebut menunjukkan bahwa rata-rata *reward* dan *punishment* sebesar 47,25 dengan skor minimum 39 dan maksimum 57 yang diterima oleh siswa yang dijadikan sampel, sehingga dari hasil analisis terhadap data di atas dapat disimpulkan bahwa *reward* dan *punishment* yang diterima oleh siswa memiliki

---

kedudukan pada kategori sedang dan tinggi atau bisa dikatakan sering mendapatkan *reward* dan *punishment* yang diberikan oleh guru.

Dalam penelitian ini, ada indikator yang digunakan untuk mempengaruhi motivasi belajar, sehingga dapat diartikan sebagai berikut: 1) adanya keinginan dan keberhasilan yang muncul dalam diri siswa, 2) memiliki dorongan dan kebutuhan untuk prestasi belajar, 3) mendapatkan penghargaan yang diberikan oleh guru maupun orang tua, 4) melakukan kegiatan yang menarik dalam belajar, 5) berada lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Indikator-indikator inilah yang digunakan sebagai acuan dan dikembangkan menjadi butir-butir soal.

Dari hasil analisis uji hipotesis pada penelitian ini, ditemukam bahwa metode *reward* dan *punishment* memiliki korelasi yang signifikan dengan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan adanya hasil  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $5,168 > 1,692$ ), sehingga hipotesis yang pada penelitian ini berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam materi seni musik di SMPN 1 Pandaan Pasuruan” diterima atau terbukti.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini bahwa terdapat pengaruh *Reward* dan *Punishment* terhadap motivasi belajar siswa dalam materi seni musik di SMPN 1 Pandaan Pasuruan. Pemberian *reward* dan *punishment* dibuktikan dari hasil perhitungan data dengan melakukan uji T dan uji F. Hasil uji T menyatakan bahwa data yang ada memiliki  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $5,168 > 1,692$ ) maka ada pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), atau hipotesis diterima. Hasil uji F menunjukkan bahwa  $f$  hitung  $>$   $f$  tabel ( $26,707 > 4,144$ ), maka ada pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), dengan R Square sebesar 44,7% atau hipotesis diterima. Dalam hasil uji statistik deskriptif motivasi dan *reward punishment* berada pada kategori sedang dan tinggi, sehingga *reward* dan *punishment* yang diberikan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

*Reward* merupakan sebuah alat pendidikan yang dapat diberikan oleh guru jika siswa memenuhi kriteria dalam penilaian yang baik atau telah mencapai suatu hal yang sesuai dengan keinginannya, sehingga motivasi siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik. Begitu juga dengan *punishment* yang diberikan ketika siswa melanggar atau tidak mentaati sesuatu yang telah disepakati bersama. Hal ini dapat menjadikan siswa tidak mengulangi kesalahan yang sama atau bahkan melakukan kesalahan lain.

#### Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih saya berikan kepada dosen pendidikan seni pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengetahuan, arahan dan bantuan selama proses perkuliahan berlangsung, kepala sekolah, waka kurikulum, guru seni dan siswa-siswi SMP Negeri 1 Pandaan Pasuruan yang telah berkontribusi dan memberikan informasi dalam pengambilan data.

#### Referensi

- Emda A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Keguruan*(No.2 2018). Hlm. 175. Volume 5.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Imaswara, G D. (2021). Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Darul Hikmah Tulungagung. *Abstrak Hasil Penelitian UIN Satu Tulungagung*.Tulungagung: Lembaga Penelitian UIN Satu Tulungagung.
- Musriani, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Ahklak Di MAN I Bombana* (Doctoral dissertation, IAIN KENDARI).
- Purnomo, E. 2016. *Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.



- 
- Rike Andriani & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan* (No.1 2019). Hlm 81. Volume 4.
- Sinambela, L.P & Sinambela, S (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif teori dan Praktik*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Susanto, N. H., & Lestari, C. (2018). Problematika Pendidikan Islam di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow dan David McClelland. *Edukasia Islamika*, 184-202.
- Waqiah & Zuhri M.(2021). Penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMKN 4 Bone. *Jurnal Al-Qayyimah* (No.1 2021).Hlm 73. Volume 4.
- Wilujeng, N. E. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar dan Tanggung Jawab Siswa di Kelas V* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).