

## Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika SD Negeri Cidadap 01 Karangpucung

Moh. Sofiyudin, Alfi Mukhlis

STKIP Darussalam Cilacap  
uddina9ekwt@gmail.com

---

### Article History

received 05/10/2020

revised 10/11/2020

accepted 01/02/2021

---

### Abstract

*The learning outcomes of class III students at Cidadap 01 Public Elementary School in learning mathematics are still below the minimum completeness criteria due to the lack of students' attention to the material presented by educators. Therefore, rewards and punishments are given so that students' attention is even better. Rewards are given to students who carry out positive actions in learning, and punishment is given to students who carry out negative actions in learning. With the provision of reward and punishment is expected to improve student learning outcomes. Learning outcomes are a change in behavior that arises after the learning process is carried out covering the cognitive, affective, and psychomotor domains. This research was conducted at SD Negeri 01 Cidadap, Karangpucung District, using a cluster random sampling technique in determining the sampling. The population in this study was 231 students. Analysis of research data was carried out with the help of the SPSS program. The results showed that there was an increase in the average score when working on post-test questions by 26.8% compared to the average value of working on pre-test questions. That is, during the pretest, the average value achieved was only 4.01, while during the post test, the average value reached 5.2. In conclusion, giving reward and punishment can have a positive influence on student learning outcomes in learning mathematics at Cidadap 01 Public Elementary School.*

**Keywords:** Reward, punishment, learning outcomes, mathematics

### Abstrak

Hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Cidadap 01 pada pembelajaran matematika masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang disebabkan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan pendidik masih kurang. Oleh karena itu diberikan reward dan punishment supaya perhatian peserta didik lebih baik lagi. Reward diberikan bagi peserta didik yang melakukan perbuatan yang positif dalam pembelajaran, dan punishment diberikan bagi peserta didik yang melakukan perbuatan negatif dalam pembelajaran. Dengan pemberian reward dan punishment diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang timbul setelah dilakukan proses belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Cidadap Kecamatan Karangpucung dengan menggunakan teknik cluster random sampling dalam penentuan sampelnya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 231 peserta didik. Analisa data hasil penelitian dilakukan dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pada saat pengerjaan soal post test sebesar 26.8% dibanding nilai rata rata pengerjaan soal pre test. Yaitu pada saat pretest nilai rata rata yang dicapai hanya 4,01 sedangkan pada saat post test nilai rata-rata mencapai 5,2. Simpulannya pemberian reward dan punishment dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika SD negeri Cidadap 01.

**Kata kunci:** Reward, punishment, hasil belajar, matematika

---



## PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam undang-undang ini penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip, yakni pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna. Selain itu dalam penyelenggaraannya juga harus dalam suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Pemberian keteladanan dapat terwujud dengan baik karena adanya hubungan yang baik antara guru dan peserta didik baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Hubungan yang baik tersebut bisa diwujudkan dengan adanya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dibawakan oleh guru, antusias peserta didik dalam pembelajaran, dan adanya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pelajaran Matematika merupakan suatu pembelajaran yang sering dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik baik yang ada pada tingkat pendidikan yang masih rendah maupun yang sudah tinggi. Pelajaran ini selain memerlukan pemikiran yang ekstra juga memerlukan keseriusan peserta didik dalam mengikutinya. Pada mata pelajaran ini biasanya juga banyak peserta didik yang memperoleh nilai yang masih jauh dari yang pendidik harapkan.

Begitu juga SD Negeri Cidadap 01. SD Negeri 01 Cidadap merupakan SD Negeri yang berada di daerah yang jauh dari keramaian yang memiliki jumlah siswa paling banyak dibanding SD SD yang lain yang ada di Desa Cidadap dan sekitarnya. Karena banyaknya siswa yang berasal dari latar belakang yang tidak sama maka akan menimbulkan suatu anggapan mengenai pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit ataupun tidak sulit bagi masing masing siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dari Karso, Suyadi, G., Muhsetyo, G., Daniel, T., Widagdo, D., dan

Priatna, N., (2009: 1.5) yang berpendapat bahwa: Guru yang sedang membicarakan suatu konsep matematika sering beranggapan bahwa siswanya dapat mengikuti dan melaksanakan jalan pikirannya untuk memahami konsep-konsep matematika tersebut sebagaimana dirinya. Sesuatu yang mudah menurut logika berpikir kita sebagai guru belum tentu dianggap mudah oleh logika berpikir anak, malahan mungkin anak menganggap itu adalah sesuatu yang sulit untuk dimengerti.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa masih banyak guru dan orang tua yang belum memahami kemampuan berpikir siswa. Siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada masa ini anak mampu berpikir logis mengenal objek dan kejadian, meskipun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret, dapat digambarkan atau pernah dialami (Izzaty, RE., Suardiman, SP., Ayriza, Y., Purwandari, Hiryanto, dan RE. 2008: 117). Sampai sekarang masih banyak dijumpai guru sekolah dasar yang menyampaikan konsep matematika hanya dengan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Padahal anak usia sekolah dasar masih memerlukan media untuk mengkonkretkan konsep yang abstrak. Siswa tentu

merasa bingung jika tidak ada media pembelajaran dan hanya membayangkan saja. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa matematika sulit bagi siswa.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 01 Cidadap menunjukkan bahwa pencapaian nilai matematika rata-rata peserta didik kelas III masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (69.8). Hal ini dapat disebabkan oleh perhatian peserta didik pada pembelajaran matematika masih kurang maksimal. Sehingga peserta didik tidak bisa memahami pembelajaran sepenuhnya. Perhatian peserta didik dapat menurun karena suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan hati peserta didik.

Kita sering mengalami suasana pembelajaran menjadi menjemukan karena sebagian peserta didik asyik mengobrol dengan temannya seputar game online, online shop, dan hal-hal lain yang sedang viral di dunia maya. Satu teguran kadang kurang diperhatikan, kadang kita harus mengambil tindakan dengan mengeluarkan mereka dari dalam kelas. Namun tidak selamanya tindakan yang kita ambil akan berdampak baik bagi peserta didik. Adakalanya peserta didik merasa kecewa karena mendapatkan hukuman yang kita berikan.

Sebenarnya dalam proses pembelajaran memiliki beberapa peristiwa dalam pembelajaran, hal itu memang dirancang khusus oleh para pendidik untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif sehingga akan berdampak

pengembangan pada diri siswa (Rosyid :2019). Pendidik yang baik harus bisa mengkondisikan peserta didiknya sehingga perjalanan pembelajaran bisa sesuai yang pendidik harapkan.

Seorang pendidik pastinya bisa mengkondisikan peserta didiknya supaya bisa bersemangat mengikuti pelajaran. Salah satunya dengan memberikan reward ketika peserta didik yang melakukan tindakan yang mengarah pada hal yang positif terhadap pembelajaran dan memberikan punishment saat peserta didik melakukan tindakan yang negatif terhadap pembelajaran. Reward dan punishment yang diberikan kepada peserta didik hendaknya reward dan punishment yang sifatnya mendidik.

Kelishadroky(2016) dengan tegas mengemukakan bahwa pemberian hadiah (reward) dan hukuman (punishment) sangat penting diaplikasikan dalam proses pembelajaran, bahkan dalam konteks yang lebih luas lagi. Menurut mereka dua hal itu merupakan teknik yang cukup efektif dalam pendidikan jika penggunaannya tepat sasaran. Ada banyak teknik pemberian hadiah dan hukuman, dan keduanya memerlukan kesesuaian dengan tempat, waktu, kepribadian, fasilitas, dan lingkungan (Kelishadroky:2016). Dengan demikian, dalam kasus mengeluarkan peserta didik dari kelas tersebut akan efektif apabila tidak ada alasan-alasan eksternal yang memang menjadi faktor utama hilangnya perhatian peserta didik terhadap keberlangsungan belajar mengajar.

Reward dan punishment bisa juga diterapkan pada saat pemberian mata pelajaran matematika. Di mana pelajaran yang satu ini akan membuat peserta didik tidak fokus memperhatikan karena mereka anggap susah. Saat peserta didik yang diberi materi pelajaran matematika diberi kesempatan untuk bertanya ataupun mengungkapkan pendapat mereka sebelum pendidik memberikan rumus atau ketentuan yang sudah pasti demi terciptanya daya kreatif dari masing masing peserta didik. Saat peserta didik memberikan pertanyaan atau pendapat mereka, maka bisa kita berikan reward berupa aplusan tepuk tangan dari pendidik maupun dari peserta didik yang lain.

Nani Restati Siregar Mahasiswa Program Doktor Psikologi UGM Yogyakarta dalam Prosidingnya mengatakan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh para siswa di sekolah (2017). Sesuatu yang abstrak dapat saja dipandang sederhana menurut kita yang sudah formal, namun dapat saja menjadi sesuatu yang sulit dimengerti oleh anak yang belum formal.

## METODE

Penelitian kami laksanakan bertempat di SD Negeri Cidadap 01 Kecamatan Karangpucung Kabupaten Cilacap. SD ini memiliki jumlah siswa

yang lebih banyak jika dibandingkan dengan SD SD yang lain yang masih dalam satu kecamatan dengannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan proses data-data yang berupa angka sebagai alat menganalisis dan melakukan kajian penelitian, terutama mengenai apa yang sudah diteliti. Sugiyono (2014:23) menyatakan bahwa desain penelitian harus spesifik jelas dan rinci, ditentukan secara mantap sejak awal, menjadi pegangan langkah demi langkah.

Populasi dalam penelitian ini adalah 231 siswa SD Negeri Cidadap 01. Di mana SD ini merupakan SD yang memiliki jumlah siswa terbanyak jika dibandingkan SD SD di sekitarnya. Selain itu SD ini juga merupakan SD yang memiliki sarana paling memadai dibanding SD di sekitarnya. Sampel penelitian ini adalah siswa SD Negeri Cidadap 01 kelas III. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling. Penggunaan Cluster random sampling didasarkan pula pada usaha untuk menjaga keberadaan sampel dalam setiap pemberian perlakuan dan karena kondisi eksternal dan internal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

Observasi, Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis yang tampak pada gejala-gejala dalam proses pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui penerapan pemberian reward dan punishment dalam pembelajaran sudah diterapkan atau belum

Tes, Yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Angket, Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan  $r_{xy}$  dengan  $r$  tabel Product moment pada taraf signifikansi 5% dengan terlebih dahulu menetapkan degrees of freedomnya atau derajat kebebasannya yaitu  $df = n - 2$ . Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  maka soal tersebut dinyatakan valid

Jika  $r_{xy} < r_{tabel}$  maka soal tersebut dinyatakan tidak valid

Setelah dilakukan uji validitas soal sejumlah 25, yang valid sejumlah 20 soal. Teknik Analisis Data yang kami gunakan yaitu menggunakan program SPSS. SPSS adalah sebuah program aplikasi yang memiliki kemampuan untuk analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah dipahami untuk cara pengoperasiannya. Beberapa aktivitas dapat dilakukan dengan mudah yaitu dengan menggunakan pointing dan clicking mouse.

SPSS merupakan salah satu program aplikasi yang paling banyak digunakan untuk analisis statistik dalam ilmu sosial. Hal ini digunakan oleh peneliti pasar, perusahaan survei, peneliti kesehatan, pemerintah, peneliti pendidikan, organisasi pemasaran dan lain-lain. SPSS asli manual (Nie, Bent & Hull, 1970) telah digambarkan sebagai salah satu "buku sosiologi yang paling berpengaruh".

Pada awalnya kepanjangan SPSS adalah Statistical Package for the Social Sciences dimana pada waktu itu SPSS dibuat untuk keperluan pengolahan data statistik untuk ilmu-ilmu sosial, sehingga. Sekarang kemampuan SPSS diperluas untuk melayani berbagai jenis pengguna (user), seperti untuk proses produksi di pabrik, riset

ilmu sains dan lainnya. Dengan demikian, sekarang kepanjangan dari SPSS adalah Statistical Product and Service Solutions.

SPSS dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data secara langsung ke dalam SPSS Data Editor. Bagaimana pun struktur dari file data mentahnya, maka data dalam Data Editor SPSS harus dibentuk dalam bentuk baris (cases) dan kolom (variables). Case berisi informasi untuk satu unit analisis, sedangkan variabel adalah informasi yang dikumpulkan dari masing-masing kasus

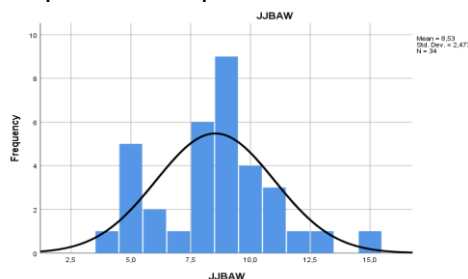
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD negeri 01 Cidadak yang beralamat di Dusun Cidadak kecamatan Karangpucung, kabupaten Cilacap. Lokasi SD Negeri 01 Cidadak berada di daerah pedesaan yang jauh dari jalan raya. Perjalanan ke sekolah ini cukup mudah apabila menggunakan kendaraan pribadi karena tidak ada transportasi umum yang melewati jalan dekat sekolah ini.

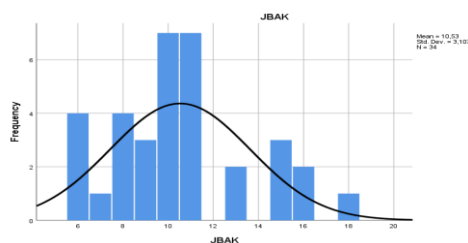
SD Negeri 01 Cidadak memiliki lingkungan fisik yang cukup baik. Hal itu dapat dilihat dari kondisi bangunan yang masih kokoh, halaman sekolah yang bersih dan tata ruang yang rapih. SD negeri 01 Cidadak memiliki 7 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 2 kamar mandi beserta toilet dan 1 ruang UKS. SD negeri 01 Cidadak pada tahun ajaran 2019/2020 memiliki jumlah siswa sebanyak 34 peserta didik, seorang kepala sekolah, 9 guru yaitu 7 guru kelas, 1 guru agama Islam dan 1 guru olah raga.

Peserta didik kelas III SD Negeri 01 Cidadak berjumlah 34 anak yang terdiri dari 18 laki-laki dan 16 perempuan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan guru kelas III belum menerapkan pemberian reward dan punishment dengan maksimal. Menurut data hasil tes pertengahan semester 01 tahun pelajaran 2019/2020, rata-rata nilai matematika peserta didik kelas III yaitu 5,04 masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal yang sebesar 6.9.

Pada awal penelitian, peneliti memberikan pretest mengenai materi pembelajaran yang akan peneliti sampaikan. Berikut ini nilai peserta didik saat mengikuti pretest :



Setelah selesai pembelajaran dilakukan post test diperoleh hasil sebagai berikut:



Dari hasil pelaksanaan penelitian mulai dari pelaksanaan pre-test sampai dengan post test dapat diketahui bahwa pemberian reward dan punishment dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peserta didik. Peserta didik akan termotivasi untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru demi menghindari punishment dan mengejar reward yang diberikan oleh guru. Dengan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru peserta didik akan

lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Apabila peserta didik telah memahami penjelasan yang diberikan oleh guru maka kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi yang dijelaskan oleh guru akan bertambah. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Yana, Hajidin dan Intan Safiah (2016) dari FKIP Unsyiah Lhokseumawe dengan judul "Pemberian *Reward* dan *Punishment* sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe".

*Reward* merupakan sebuah ganjaran, pemberian ataupun hadiah yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap seseorang yang kita berikan reward tersebut supaya bisa melaksanakan apa yang kita harapkan sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang kita inginkan. Kelebihan *reward* antara lain dapat memberikan stimulus atau motivasi belajar peserta didik, meningkatkan jiwa *kompetitif* atau bersaing pada peserta didik, dan bisa menjadikan penghargaan bagi peserta didik. Kekurangan dari reward yaitu dikhawatirkan bisa menjadikan suatu ketergantungan bagi peserta didik sehingga ketika tidak ada *reward*, peserta didik akan tidak termotivasi untuk meraih hasil yang kita harapkan.

*Punishment* merupakan sebuah hukuman akibat dari perilaku yang negatif dari penerima *punishment*. Kelebihan dari *punishment* adalah dapat meminimalisir terjadinya pelanggaran berikutnya dan dapat memperbaiki tingkah laku peserta didik sehingga memperkuat kemauan peserta didik untuk melakukan kebaikan. Kekurangan *punishment* adalah menghilangkan rasa kepercayaan diri peserta didik, mengurangi keberanian peserta didik untuk bertindak, dan membuat peserta didik merasa tidak bersalah karena kesalahannya telah ditebus..

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Pemberian reward dan punishment dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 01 Cidadap. Pengaruh positif tersebut dikarenakan perhatian peserta didik meningkat karena termotivasi untuk mendapatkan reward dan untuk menghindari punishment yang akan diberikan oleh guru jika tidak memperhatikan pembelajaran. Penguasaan peserta didik pada saat sebelum diberikan tindakan berupa reward dan punishment hanya mencapai nilai rata-rata 4,01. Setelah peserta didik diberikan reward dan punishment penguasaan peserta didik terhadap materi yang sama mencapai nilai 5,2. Saran yang peneliti sampaikan untuk guru dan pendidik:

1. Guru sebaiknya selalu menghargai perilaku peserta didik yang positif dengan cara memberikan reward yang bersifat membangun kepribadian peserta didik ke arah positif
2. Guru diperkenankan memberikan punishment kepada peserta didik ketika peserta didik melakukan perbuatan yang negatif. Punishment yang diberikan harus bersifat membangun kepribadian siswa menjadi lebih baik dan tidak bersifat merugikan fisik peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asep, J., & Haris, A. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo
- Gagne, Briggs J. (2008). Principles of Instructional Design, Second Edition, (New York: Holt Rinehart and Winston).
- Harun, AR. (2010). Teknik Penarikan Sampel dan Penyusunan Skala. Bandung: Program Pasca Sarjana Universitas Padjajaran.
- Heinich, Robert, et al. (1999). Instructional Media and Technology for Learning, (New Jersey : Prentice Hall.
- Henry Clay Lindgren, Educational Psychology in the Classroom, (Toronto : John Wiley & Sons, Inc., 1976)

- Humalik, O.2004. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.
- Karso dkk. Pendidikan Matematika I. Jakarta : Universitas Terbuka, 2009
- Kartasasmitha,B., dkk. 1993. Kamus Matematika Dasar. Jakarta: Perpustakaan Pusat  
Pembinaan dan Pengembangan bahasa.
- Kelishadroky, AF, dkk. “The role of Reward and Punishment in Learning”.  
International Journal of Advanced Biotechnology an Research , Vol.7 No.2 (April,  
2016)
- Nasution, S. (1982). Azas-azas Kurikulum. Bandung: Jemars.
- Roestiyah,N.K. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Rosyid, Zaiful,M., Mustajab, Aminol. 2019. Prestasi Belajar. Malang : CV Literasi  
Nusantara Abadi.
- Sadulloh, U., dkk.2011.Pedagogik (Ilmu Mendidik).Bumi Siliwangi: Alfabeta
- Sudjana, N. 2004. Dasar-Dasar Prroses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru  
Algerindo Offset
- Sudjana, N. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja  
Rosdakarya
- Sugiyono.2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan  
R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A 2013. Kooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta:  
Pustaka Pelajar
- Umar, H. 2002. “Metodologi Penelitian”, Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta: PT.  
Raja Grafindo Persada.
- Usman, M.U. (1994). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winkel,W.S.1983. Psikologi Pengajaran. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana  
Indonesia
- Yana, D., dkk. “Pemberian Reward dan Punishment sebagai Upaya Meningkatkan  
Prestasi siswa kelas V SDN 15 Lhokseumawe”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar FKIP Unsyiah volume 1 nomor 2 (Oktober , 2016).