

IMPLEMENTASI *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI RA DWI SAVITRI SURABAYA

Rr. Agustien Lilawati

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: agustin@umg.ac.id

Abstrak: Kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan penyelesaian soal-soal sederhana. Pemberian stimulus dari pendidik berupa pemberian apresiasi dan hukuman akan sangat mempengaruhi cara berpikir peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Reward* dan *Punishment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi tehnik. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Implementasi *Reward* dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik dilakukan dengan memberikan *Reward* dalam bentuk pujian, pemberian bintang serta memberikan apresiasi dalam bentuk hadiah. (2) Implementasi *Punishment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik dilakukan dengan cara memberi peringatan secara bertahap, memberi teguran spontan memberikan sanksi hukuman, penerapan *Punishment* yang bersifat mendidik dan memberi jera pada anak tetapi tidak membahayakan anak. (3) Evaluasi implementasi *Reward* dan *Punishment* dalam meningkatkan kemampuan kognitif adalah dengan menggunakan evaluasi proses, dimana penilaian yang dilakukan di saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati kognitif peserta didik sehari-hari ketika berada di lingkungan sekolah.

Kata Kunci : *Reward*, *Punishment*, Kognitif

LATAR BELAKANG

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Mansur, 2005, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.

Masa ini merupakan masa *golden age*, karena pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat serta tidak tergantikan pada masa mendatang. 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%, oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut salah satunya dapat diberikan melalui PAUD, Hal ini sejalan dengan Undang-Undang tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas yaitu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Dengan pemberian stimulasi yang tepat, maka pertumbuhan dan aspek perkembangan dapat berjalan maksimal.

Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek kognitif anak. Menurut Sujiono (2011), kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Ahmad Susanto (2011), kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan penyelesaian soal-soal sederhana.

Faktor kognitif memegang peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar anak selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Oleh karenanya aspek kognitif perlu dikembangkan. Perkembangan aspek kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, karenanya diperlukan adanya strategi pembelajaran yang tepat agar kemampuan kognitif anak berkembang secara pesat dan maksimal. Agar kemampuan kognitif anak berkembang secara pesat dan maksimal sangat diperlukan adanya stimulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan maksimal.

Menurut **teori** behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara respon dan stimulus. Salah satu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik yaitu *Reward* dan *Punishment*.

Reward menurut Ngalm Purwanto (2009) adalah salah satu alat pendidikan, untuk mendidik anak-anak agar anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat suatu penghargaan. Sejalan dengan Purwanto (2011) yang mengatakan bahwa *Reward* merupakan alat untuk mendidik anak agar anak merasa senang karena pekerjaan atau perbuatannya mendapat penghargaan. Sedangkan Slameto (2010) berpendapat bahwa *Reward* merupakan penghargaan yang diberikan oleh guru kepada anak didik sebagai hadiah karena anak didik tersebut telah berperilaku baik serta sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik.

Dalam penelitian ini *Reward* adalah satu alat pendidikan yang dipergunakan oleh pendidik agar anak merasa senang karena telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan benar. Disisi lain pendidik berharap bahwa dengan adanya *Reward* anak dapat memperbaiki dan meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya. Namun yang

terpenting bukan hasil yang dicapai oleh anak, akan tetapi lebih bertujuan membantu anak memotivasi diri serta membentuk kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada anak.

Secara garis besar *Reward* menurut ----- dibedakan menjadi empat macam yaitu pertama adalah pujian, bisa berupa kata-kata, yang kedua penghormatan dan akan diumumkan didepan teman yang lain atau bisa juga dengan pemberian kesempatan untuk melakukan sesuatu. Yang ke tiga Hadiah yaitu dapat diberikan dalam bentuk barang misalnya alat tulis, crayon dll dan yang ke empat adalah tanda penghargaan, bisa dalam bentuk surat keterangan atau sertifikat.

Namun yang perlu diperhatikan bahwa *Reward* yang diberikan kepada anak didik hendaknya bersifat mendidik, dan dalam memberikan *Reward* guru harus mengenal betul karakter anak didiknya serta harus tahu juga *Reward* seperti apa yang layak diberikan kepada anak didik yang tentunya *Reward* tidak menimbulkan iri hati kepada anak didik yang lain.

Punishment menurut Purwanto (2011), mengatakan bahwa hukuman (*Punishment*) adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru, dan seajarnya) akibat dari suatu pelanggaran, kejahatan dan kesalahan. Sedangkan menurut Djiwandono (2009) maksud dari hukuman yaitu mencegah timbulnya tingkah laku yang tidak baik serta mengingatkan anak untuk tidak melakukan apa yang tidak diperbolehkan. Sejalan dengan pendapat diatas, Hamruni (2009), mengatakan bahwa *Punishment* yaitu penderitaan yang diberikan dengan sengaja oleh pendidik setelah siswa melakukan kesalahan atau pelanggaran. Dari beberapa pendapat para tokoh diatas, maka dapat dipaparkan bahwa yang dimaksud dengan *Punishment* adalah tindakan yang diberikan pendidik kepada anak didik yang telah melakukan kesalahan, yang bertujuan agar anak didik tidak mengulangnya lagi serta akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat.

Sedangkan *Punishment* menurut Aris Shoimin dalam jurnal Afitrah Hartono (2017) mengatakan bahwa bentuk-bentuk hukuman yang pertama hukuman prestasi yaitu penggunaan konsekuensi yang tidak menyenangkan contohnya siswa disuruh mengulang tulisan berulang kali. Kedua hukuman penghapusan, yaitu menghapus penguatan, contoh : siswa dihukum dengan tidak boleh istirahat, berdiri didepan kelas dll. Ketiga time out, yaitu menghukum siswa yang tingkah lakunya melanggar tata tertib kelas dengan menyuruh berdiri di sudut kelas, bertujuan agar tingkah laku nakal dapat hilang. Dalam penelitian ini bentuk *Punishment* yang digunakan yaitu anak belum diperbolehkan pulang sebelum bisa menjawab pertanyaan, tidak tuntas dalam permainan yang diberikan oleh guru. Anak diminta mengucapkan istigfar 3 kali apabila anak berkata kurang sopan, dll. Beberapa bentuk hukuman tersebut memang cukup efektif, akan tetapi dalam pelaksanaannya, guru hendaknya memperhatikan batasan dalam pemberian *Punishment*.

Sedangkan *Punishment* yang diberikan kepada anak yaitu bernilai positif dan pedagogis. Adapun manfaat dalam pemberian *Punishment* (hukuman) adalah untuk memotivasi anak dalam melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasi belajar anak didik. Akan tetapi yang perlu diperhatikan dan diingat bahwa tujuan *Punishment* akan sukses apabila pemberian *Punishment* itu dilakukan secara bijak, tepat serta tidak berlebihan. Pemberian *Punishment* hendaknya diberikan dengan cara yang dapat memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik.

Dalam teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Teori ini juga mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, akan tetapi tingkah laku seseorang yang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Dwi Savitri Surabaya pada kelompok A sejumlah 23 anak menunjukkan bahwa implementasi *Reward* dan *Punishment* digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pendidik RA Dwi Savitri memiliki strategi tersendiri diantaranya dengan menggunakan *Reward* berupa pujian dan hadiah berupa bintang kecil yang terbuat dari stick ice cream yang nantinya setelah terkumpul bintangnya dengan jumlah tertentu dapat ditukarkan dengan bermacam hadiah, memimpin teman temannya dikala berkegiatan. Sedangkan *Punishment* yang digunakan yaitu pada saat di dalam kelas guru memberikan mainan yang tidak sesuai dengan keinginannya dan memisahkan anak bermain dengan teman lainnya, dengan harapan anak dapat berpikir kalau melakukan kesalahan atau tidak menuntaskan kegiatan mendapat *Punishment* atau mendapatkan sesuatu yang tidak anak harapkan. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan *Reward* dan *Punishment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.kelompok A di RA Dwi Savitri.

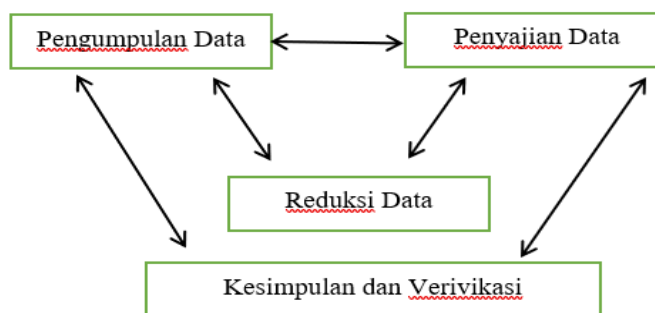
METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus, yaitu menggambarkan penggunaan *Reward* dan *Punishment* dalam perkembangan kemampuan kognitif. Studi kasus merupakan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, mengambil makna dan memperoleh pemahaman dari suatu kasus. Kasus sama sekali tidak mewakili populasi serta tidak dimaksudkan guna memperoleh kesimpulan dari populasi. Kasus memiliki sifat unik yang berbeda antara kasus satu dengan yang lainnya. Jadi suatu kasus dapat terdiri atas satu unit atau lebih satu, namun tetap merupakan satu kesatuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, merupakan salah satu bentuk tehnik pengumpulan data guna mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab (Satori, 2009:130). Perolehan data yang lengkap dan memahami tentang metode *Reward* dan *Punishment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA Dwi Savitri. Peneliti mewawancarai 1 Kepala Sekolah, 2 guru kelas, dan 2 anak didik. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data yang ke dua yaitu observasi, yaitu merupakan tehnik atau cara mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung di RA Dwi Savitri Surabaya. Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah Dokumen, yaitu tehnik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis model interaktif, dijabarkan oleh Miles & Huberman (Salim &Formen, 2006). Pertama kali analisis yang dilakukan yaitu membaca hasil catatan observasi dan wawancara guna pengumpulan data. Setelah data terkumpul kemudian melakukan proses penyederhanaan dan melakukan abstraksi serta transformasi (perubahan data). Data yang diperoleh dideskripsikan dan ditarik kesimpulan serta pengambilan tindakan. Selanjutnya setiap kesimpulan yang ditetapkan secara terus menerus diverifikasi hingga benar-benar diperoleh konklusi yang valid.

Gambar 1. Komponen Analisis Data Model Interaktif



Sumber : Salim & Formen. (2006). Teori & Paradigma Penelitian Sosial. Yogyakarta: hal 22

Keabsahan data dengan cara meningkatkan kredibilitas data terhadap data hasil penelitian kualitatif yaitu: perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative dan member check (Satori, 2009: 167-171). Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi (peer debriefing), yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Triangulasi Sumber yaitu mencari data dari sumber yang beragam terkait satu sama lain yaitu kepala RA, guru dan murid

Gambar 2 . Triangulasi Sumber



Sumber : Satori & Komariyah (2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di RA Dwi Savitri, yang tentunya sudah mendapatkan ijin dari kepala sekolah. Peneliti kemudian melakukan observasi di kelas yang akan diteliti yaitu kelompok A, dan dilanjutkan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan anak didik. Adapun yang menjadi subyek penelitian terdiri dari kepala sekolah, dua orang guru dan dua anak didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan didapatkan bahwa di RA Dwi Savitri merupakan salah satu lembaga pendidikan RA yang mempunyai ciri khas tersendiri dalam mengatur strategi untuk anak didiknya, selain mendidik dengan hati dan kesabaran guru-guru di RA Dwi Savitri juga selalu memberikan *Reward* (hadiah) dan memberikan *Punishment* kepada anak.

Implementasi *Reward* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Dwi Savitri

Reward adalah satu alat pendidikan yang dipergunakan oleh pendidik agar anak merasa senang karena telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan baik.

Penerapan *Reward* pada kelompok A di RA Dwi Savitri dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Waktu penerapannya pada saat anak melakukan hal yang baik. Beberapa kegiatan yang mendapatkan *Reward* antara lain yaitu anak mampu

membilang 1-10 baik membilang secara urut maupun membilang secara mundur, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mengkomunikasikan hasil setelah berkegiatan main.

Bentuk *Reward* yang diterapkan berupa verbal dan non verbal. Bentuk verbal meliputi kata-kata anak hebat, anak pintar, anak cerdas dan bentuk non verbal meliputi ancungan jempol, tepuk tangan, senyuman, pemberian bintang dan hadiah

Reward bintang yang telah didapatkan anak-anak dikumpulkan yang nantinya apabila sudah mencapai jumlah tertentu dapat ditukarkan dengan hadiah. Hadiah bisa berupa penghapus, sticker atau kertas lipat.

Dengan pemberian *Reward*, anak-anak sangat antusias dalam pembelajaran, dan berlomba-lomba untuk segera tuntas kegiatan main tentunya dengan hasil yang sesuai dengan harapan. Hal ini juga berakibat pada anak yang kurang berminat dalam menyelesaikan kegiatan main dengan tuntas, yaitu dengan adanya *Reward*, maka anak akan menjadi termotivasi menyelesaikan kegiatan mainnya dengan tuntas.

Pemberian *Reward* bukan karena hasil yang dicapai oleh anak, akan tetapi lebih bertujuan untuk membentuk kemauan yang lebih baik dan lebih keras pada anak. *Reward* merupakan suatu bentuk penyemangat bagi anak-anak, dengan adanya *Reward*, anak didik kami semakin semangat belajar dan hasilnya sesuai dengan harapan.

Implementasi *Punishment* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Dwi Savitri

Punishment adalah tindakan yang diberikan pendidik kepada anak didik yang telah melakukan kesalahan, yang bertujuan agar anak didik tidak mengulangnya lagi serta akan memperbaiki kesalahan yang telah diperbuat.

Penerapan *Punishment* pada kelompok A di RA Dwi Savitri dilakukan pada waktu didalam kelas pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dimana apabila anak melakukan hal yang kurang baik atau melakukan kesalahan. Beberapa kegiatan yang mendapatkan *Punishment* antara lain yaitu anak berbicara sendiri dengan teman pada saat guru memberi penjelasan kegiatan main dan tidak tuntas dalam kegiatan main serta tidak mengerjakan tugas.

Punishment yang diberikan kepada anak kelompok A di RA Dwi Savitri yaitu guru memberikan mainan yang tidak sesuai dengan keinginannya dan memisahkan anak bermain dengan teman lainnya, dengan harapan anak dapat berpikir kalau melakukan kesalahan atau tidak menuntaskan kegiatan mendapat *Punishment* atau mendapatkan sesuatu yang tidak anak harapkan.

Adapun manfaat dalam pemberian *Punishment* (hukuman) adalah untuk memotivasi anak dalam melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasi belajar anak didik. Dengan harapan anak dapat menyadari kesalahan yang telah diperbuatnya, sehingga anak jadi berhati-hati dalam mengambil tindakan. Akan tetapi yang perlu diperhatikan dan diingat bahwa tujuan *Punishment* akan sukses apabila pemberian *Punishment* itu dilakukan secara bijak, tepat serta tidak berlebihan. Pemberian *Punishment* hendaknya diberikan dengan cara yang dapat memperbaiki dan mendidik ke arah yang lebih baik. dan *Punishment* yang diberikan itu harus bersifat pedagogis serta bukan karena balas dendam. *Punishment* (hukuman) bisa dikatakan berhasil apabila dapat menimbulkan perasaan penyesalan akan perbuatan yang telah dilakukannya.

Evaluasi Implementasi *Reward* dan *Punishment* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Dwi Savitri

Dimiyati dan Mujiono (2002:221), mengatakan bahwa Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat pembelajaran melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran. Evaluasi pembelajaran mencakup pembuatan tentang jasa, nilai, atau manfaat program, hasil, dan proses pembelajaran. Menurut Wayan Nurkananda, evaluasi adalah kegiatan melakukan pemeriksaan kesesuaian antara tujuan yang telah ditetapkan dan hasil yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung secara bertahap dan terus menerus oleh pihak sekolah

Teori-teori yang dipaparkan diatas terdapat kesesuaian dengan temuan yang ada di RA Dwi Savitri, yaitu guru menggunakan evaluasi proses guna mengetahui perubahan dan hasil kognitif anak didik, guru mengamati satu persatu anak didik yang mendapat *Reward* dan *Punishment*, guru juga melakukan penilaian berdasarkan hasil observasi di kelas, yang didukung dengan hasil belajar anak dalam ketuntasan bermain, antusias anak dalam pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar anak melalui pengerjaan tugas-tugas kognitif. Penilaian dilakukan setiap hari selama anak didik berada di lingkungan sekolah. Informasi-informasi yang diperoleh dari pelaksanaan evaluasi dari kegiatan ini pada gilirannya digunakan untuk memperbaiki mutu dan kualitas proses belajar mengajar kedepannya.

Berdasarkan temuan diatas, evaluasi penerapan *Reward* dan *Punishment* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Dwi Savitri adalah menggunakan evaluasi proses, yaitu penilaian yang dilakukan di saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati dari hasil belajar anak dan respon anak ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Implementasi *Reward* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Dwi Savitri dilakukan dengan memberikan *Reward* berupa pujian serta memberikan apresiasi dalam bentuk hadiah. (2) Implementasi *Punishment* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Dwi Savitri dilakukan dengan cara memberi peringatan secara bertahap dan memberikan sanksi hukuman, penerapan *Punishment* yang bersifat mendidik dan memberi jera pada anak tetapi tidak membahayakan anak, *Punishment* akan menjadi suatu acuan bahwa pemberian *Punishment* yang mendidik akan membuat anak jera, membuat kegiatan belajar mengajar berjalan sesuai dengan harapan guru, anak dan orang tua murid. (3) Evaluasi implementasi *Reward* dan *Punishment* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif peserta didik adalah menggunakan evaluasi proses, yaitu penilaian yang dilakukan disaat proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati dari sikap peserta didik sehari-hari dan ketuntasan dalam kegiatan main.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah, Djam'an Satori. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung, Alfabeta
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. Prenada. Media Group.
- Alisuf Sabri. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Dimiyati dan Mujiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya,
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2009. *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia
- E. Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Fadilah, S. N., & Nasirudin, F. (2021). Implementasi *Reward* dan *Punishment* Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 87-100.
- Gardner, H., & Hatch, T. (1989). Educational implications of the theory of multiple intelligences. *Educational researcher*, 18(8), 4-10.
- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hartono, Afitrah. 2017. *Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI As Adiyah Banua Baru Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar*. Makasar: Universitas Islam negeri Alauddin Makasar.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitasari, F. D., Sudargo, T., & Gamayanti, I. L. (2011). Hubungan antara status gizi dan faktor sosiodemografi dengan kemampuan kognitif anak sekolah dasar di daerah endemis GAKI. *Gizi Indonesia*, 34(1).
- Salim, Agus, dan Forman, Ali. 2006. *Pengantar dan Berfikir Kualitatif, Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2018). Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129-149.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulistiyawati, E., & Tesmanto, J. (2021). Penerapan Metode *Reward* Dan *Punishment* Untuk Mengembangkan Kemampuan Emosional Dasar Anak Di PAUD Darul Amani Kosambi. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 511-517.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Wayan Nurkananda & Sunartana. 1995. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.