



Optimising Social Studies Learning Through the Use of Simple Candy Reward to Boost Student Participation and Motivation at SDN 4 Baubau

Suarti^{*1}, Yurfiah², Kosilah³, Dina Komalasari⁴, Faslia⁵, Wa Ode Rikiti⁵

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Buton, Kota Baubau, Indonesia

*Corresponding Author: suartilaupe64@gmail.com

Info Article Received : 01 Mei 2026 Revised : 03 Juni 2026 Accepted : 02 Juli 2026 Publication : 31 Juli 2026	Abstract: <i>This study aims to examine the implementation of a simple reward in the form of candy to enhance students' motivation and participation in Social Studies learning. In the learning process, students' motivation and participation are essential factors that determine learning success. Therefore, teachers are required to create an engaging and enjoyable learning environment that encourages students to participate actively in classroom activities. One simple strategy that can be applied is providing candy as a reward to students who demonstrate active participation, discipline, and the ability to answer the teacher's questions. This study employed a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings indicate that providing candy as a simple reward effectively increases students' enthusiasm, encourages them to ask and answer questions more actively, and creates a more enjoyable classroom atmosphere. Furthermore, students become more motivated to pay attention to the teacher's explanations and participate actively in Social Studies learning activities. Therefore, a simple reward system can serve as an effective instructional strategy when implemented appropriately and without excessive use.</i>
Keywords: Reward, Learning Motivation, Student Participation, Social Studies. Kata Kunci: Reward, Motivasi Belajar, Partisipasi Siswa, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi reward sederhana berupa permen dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam proses pembelajaran, motivasi dan partisipasi siswa menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar. Guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Salah satu strategi sederhana yang dapat diterapkan adalah pemberian reward berupa permen kepada siswa yang aktif, disiplin, dan mampu menjawab pertanyaan guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward sederhana berupa permen mampu meningkatkan antusiasme siswa, keaktifan dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta membangun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperhatikan penjelasan guru dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS. Maka, reward sederhana dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara tepat dan tidak berlebihan
Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License 	

INTRODUCTION

Pendidikan adalah proses yang krusial dalam membentuk sifat, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Dalam konteks pendidikan, guru berperan sebagai pendidik, pembimbing, dan juga pendorong semangat bagi para siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh seberapa besar motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting karena materi yang diajarkan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang aktif, mudah merasa bosan, serta rendah partisipasinya selama proses pembelajaran.

Keadaan ini mengakibatkan tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara optimal (Farida & Puyoh, 2022). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satu strategi sederhana yang kerap digunakan di sekolah dasar adalah pemberian reward atau penghargaan. Bentuk reward tersebut dapat berupa pujian, tambahan nilai, tepuk tangan, maupun hadiah sederhana seperti permen. Pemberian permen sebagai bentuk reward dinilai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Sarah et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi di SDN 4 Bau Bau, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang berpartisipasi dalam pembelajaran IPS. Saat guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab, sedangkan yang lain memilih diam. Selain itu, beberapa siswa juga tampak mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif agar siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran. Salah satu strategi sederhana yang sering digunakan di sekolah dasar adalah pemberian reward atau penghargaan.

(Sutri et al., n.d.) Reward dapat diberikan dalam bentuk pujian, nilai tambahan, tepuk tangan, maupun hadiah sederhana seperti permen. Berkaitan dengan kondisi tersebut, guru IPS mencoba menerapkan strategi pemberian reward berupa permen kepada siswa yang aktif dan mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Meskipun sederhana, strategi ini terbukti dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Pemberian reward sederhana juga menunjukkan bahwa guru tidak selalu harus menggunakan media pembelajaran yang mahal atau rumit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan kreativitas dan pendekatan yang tepat,

guru dapat memanfaatkan hal-hal sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa untuk menumbuhkan semangat belajar.

Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi, strategi reward juga dapat membangun hubungan yang positif antara guru dan siswa. Siswa merasa diperhatikan dan dihargai atas usaha yang mereka lakukan selama pembelajaran (Hulu, 2024). Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar, karena pada usia tersebut siswa masih membutuhkan bentuk apresiasi secara langsung. Pemberian permen sebagai reward dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru, dan mengikuti pembelajaran secara aktif. Walaupun tampak sederhana, strategi ini memberi pengaruh pada aspek psikologis siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih menyukai bentuk penghargaan konkret (Puspitasari, 2022).

Dalam perspektif pendidikan, pemberian penghargaan juga dikenal sebagai salah satu bentuk apresiasi terhadap perilaku baik. Pendidikan mengajarkan pentingnya memberi penghargaan kepada seseorang yang melakukan kebaikan sebagai motivasi agar perilaku positif tersebut terus dipertahankan. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana Optimalisasi Pembelajaran IPS Melalui Implementasi Reward Sederhana Berupa Permen Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Motivasi Siswa Di SDN 4 Baubau.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara jelas pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 4 Bau Bau. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung selama berada di SDN 4 Bau Bau melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran IPS di kelas IV. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, modul ajar, dan dokumen lain yang relevan dengan pembelajaran aktif..

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran Pendidikan IPS di kelas IV SDN 4 Bau Bau.. Dari kegiatan ini, penulis dapat mengetahui kondisi kelas, metode pembelajaran yang digunakan, respons siswa terhadap pembelajaran aktif, serta kendala yang muncul selama proses belajar mengajar. Selain itu, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih

mendalam tentang pelaksanaan pembelajaran aktif. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa kelas IV. Guru memberikan keterangan mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa, serta penerapan metode pembelajaran aktif di sekolah.

Sementara itu, wawancara dengan siswa bertujuan mengetahui pendapat dan tanggapan mereka terhadap pembelajaran. Teknik berikutnya adalah dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, modul pembelajaran, daftar hadir siswa, dan catatan kegiatan. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara agar data yang diperoleh lebih lengkap dan akurat.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Bau Bau pada mata pelajaran IPS. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan fokus pada penerapan reward sederhana berupa permen untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum reward diterapkan, sebagian siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan mudah kehilangan fokus. Setelah guru memberikan reward berupa permen kepada siswa yang aktif dan menunjukkan perilaku positif, suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih antusias, lebih berani menjawab pertanyaan, dan lebih fokus mengikuti pelajaran. Wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa reward sederhana ini efektif meningkatkan semangat belajar, meskipun guru tetap menekankan bahwa tujuan utama belajar adalah memperoleh ilmu, bukan sekadar hadiah. Secara keseluruhan, penerapan reward sederhana memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SDN 4 Bau Bau.



Gambar 1. Pelaksanaan Belajar Mengajar dan Pemberian Reward di SDN 4 Baubau

RESULTS AND DISCUSSION

Implementasi Reward berupa Permen dalam Pembelajaran IPS

Pemberian reward merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, reward diberikan dalam bentuk permen kepada siswa yang aktif selama proses pembelajaran. Meskipun reward yang diberikan sangat sederhana, penerapannya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Lestari et al., 2021). Pada jenjang sekolah dasar, siswa masih berada pada tahap perkembangan yang menyukai penghargaan secara langsung. Oleh karena itu, pemberian reward konkret seperti permen mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Implementasi reward dalam pembelajaran IPS di SDN 4 Bau Bau dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar. Reward yang diberikan berupa permen kepada siswa yang menunjukkan perilaku positif, seperti menjawab pertanyaan dengan benar, berani tampil di depan kelas, dan bersikap disiplin. Pemberian reward dilakukan secara langsung dan disertai pujian agar siswa merasa dihargai, sehingga mampu meningkatkan semangat belajar mereka. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menjelaskan bahwa reward akan diberikan kepada siswa yang aktif dan menunjukkan sikap baik selama kegiatan belajar. Hal ini membuat siswa lebih antusias, fokus, dan tertib dalam mengikuti pembelajaran.

Penerapan reward sederhana juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menarik tanpa memerlukan media yang mahal. Meski demikian, penggunaan reward tetap harus dilakukan secara bijaksana agar siswa tidak belajar semata-mata untuk memperoleh hadiah, melainkan memahami bahwa tujuan utama belajar adalah mendapatkan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak selalu harus menggunakan media atau metode yang rumit, karena dengan cara sederhana pun guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, pemberian reward juga membantu membangun hubungan yang positif antara guru dan siswa, karena siswa merasa diperhatikan, dihargai, dan lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

Pengaruh Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih aktif, fokus, dan

memiliki semangat belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan kurang memperhatikan pembelajaran (Ramadhani, 2022). Berdasarkan hasil penelitian, pemberian reward sederhana berupa permen memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 4 Bau Bau. Sebelum reward diterapkan, sebagian siswa terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Mereka cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respons. Setelah reward diterapkan, terlihat perubahan yang cukup nyata pada siswa. Mereka menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Saat guru mengajukan pertanyaan, semakin banyak siswa yang berani mengangkat tangan dan mencoba menjawab. Kondisi ini menunjukkan bahwa reward dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut terjadi karena siswa merasa usaha mereka mendapat penghargaan dari guru.

Hadiah sederhana seperti permen mampu menumbuhkan rasa senang, bangga, dan percaya diri pada siswa untuk menunjukkan kemampuan di depan kelas. Selain itu, reward juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membuat siswa lebih fokus, aktif bertanya, dan lebih mudah memahami materi. Dalam teori behavioristik, reward merupakan bentuk penguatan positif yang mendorong siswa untuk mengulangi perilaku baik. Meski begitu, penggunaannya tetap harus bijak agar siswa tidak hanya belajar karena hadiah, melainkan juga memiliki motivasi intrinsik untuk belajar.

Pengaruh Reward terhadap Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa merupakan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi dapat dilihat dari keberanian siswa bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik (Historia et al., 2026). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward sederhana berupa permen mampu meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SDN 4 Bau Bau. Sebelum reward diterapkan, hanya beberapa siswa yang aktif di kelas. Namun setelah reward diterapkan, lebih banyak siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan, banyak siswa mulai mengangkat tangan untuk menjawab. Bahkan, siswa yang sebelumnya pasif mulai berani tampil di depan kelas untuk membaca doa atau menghafal surah pendek. Hal ini menunjukkan bahwa reward dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan partisipasi siswa juga terlihat dari interaksi selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif bertanya saat ada materi yang belum dipahami dan lebih bersemangat mengikuti arahan guru. Reward sederhana mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung. Selain itu, reward membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan memunculkan persaingan positif antarsiswa untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Meskipun demikian, guru tetap perlu menerapkan reward secara adil agar semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan memperoleh penghargaan.

Kelebihan dan Kekurangan Pemberian Reward

Pemberian reward sederhana berupa permen dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat membantu guru meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Salah satu kelebihan utama dari penggunaan reward adalah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk mendapatkan penghargaan dari guru (Ruzita, 2025). Reward juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Ketika siswa mendapatkan penghargaan atas usaha yang mereka lakukan, siswa merasa bangga dan dihargai (Prasetyo & Yunarta, 2023). Perasaan tersebut membuat siswa lebih percaya diri dalam menunjukkan kemampuan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan tampil di depan kelas setelah guru menerapkan reward sederhana.

Selain meningkatkan motivasi belajar, reward juga membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi siswa mulai terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan lainnya adalah reward sederhana mudah diterapkan oleh guru dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Guru dapat menggunakan benda-benda sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti permen, stiker, atau alat tulis kecil sebagai bentuk penghargaan. Dengan demikian, guru tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menarik meskipun memiliki keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran. Reward juga membantu guru dalam mengelola kelas. Sebelum reward diterapkan, beberapa siswa terlihat kurang fokus

dan sering berbicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Namun setelah reward diterapkan, siswa menjadi lebih tertib dan berusaha menjaga sikap agar mendapatkan penghargaan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa reward dapat digunakan sebagai bentuk penguatan positif untuk membangun perilaku disiplin siswa.

Selain itu, reward mampu membangun hubungan emosional yang baik antara guru dan siswa. Ketika guru memberikan penghargaan kepada siswa, siswa merasa diperhatikan dan dihargai. Hal tersebut menciptakan hubungan yang lebih dekat dan positif antara guru dan siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Walaupun memiliki banyak kelebihan, pemberian reward juga memiliki beberapa kekurangan apabila tidak digunakan secara tepat. Salah satu kekurangan yang paling sering muncul adalah siswa dapat terbiasa belajar hanya karena mengharapkan hadiah. Jika reward tidak diberikan, motivasi belajar siswa dapat menurun karena mereka merasa tidak mendapatkan penghargaan atas usaha yang dilakukan.

Selain itu, penggunaan reward yang terlalu sering dapat membuat siswa menjadi kurang mandiri dalam belajar. Siswa mungkin hanya akan aktif ketika ada hadiah dan kurang memiliki kesadaran belajar dari dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, guru perlu menanamkan motivasi intrinsik kepada siswa agar mereka memahami bahwa belajar merupakan kebutuhan dan tanggung jawab sebagai peserta didik. Kekurangan lainnya adalah kemungkinan munculnya rasa iri atau kecemburuan sosial di antara siswa. Jika reward hanya diberikan kepada siswa tertentu secara terus-menerus, siswa lain dapat merasa kurang diperhatikan atau merasa dirinya tidak mampu. Hal tersebut dapat memengaruhi hubungan sosial di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus bersikap adil dan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk memperoleh penghargaan.

Selain itu, efektivitas reward juga dapat berkurang apabila digunakan terlalu sering. Siswa dapat menganggap reward sebagai sesuatu yang biasa sehingga tidak lagi memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar mereka. Dalam kondisi seperti ini, guru perlu mengkombinasikan reward dengan metode pembelajaran lain agar proses pembelajaran tetap menarik dan tidak membosankan. Guru juga harus memperhatikan jenis reward yang diberikan kepada siswa. Reward sebaiknya bersifat mendidik dan tidak berlebihan. Hadiah yang terlalu besar dapat membuat siswa lebih fokus pada hadiah daripada proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu, reward sederhana seperti permen sudah cukup efektif digunakan pada jenjang sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, pemberian reward dalam pembelajaran memiliki

manfaat yang besar apabila digunakan secara tepat dan proporsional. Guru perlu memahami bahwa reward hanyalah salah satu alat bantu untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Tujuan utama pendidikan tetap harus diarahkan pada pembentukan karakter, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan kesadaran belajar siswa secara mandiri.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 4 Bau Bau, dapat disimpulkan bahwa penerapan reward sederhana berupa permen dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa. Sebelum reward diterapkan, sebagian siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan belum fokus mengikuti pembelajaran sehingga suasana kelas kurang interaktif. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan pemberian reward kepada siswa yang aktif dan menunjukkan perilaku positif, seperti menjawab pertanyaan, percaya diri tampil di depan kelas, dan bersikap disiplin selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini mampu meningkatkan antusiasme, fokus, keberanian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif, sementara hubungan antara guru dan siswa juga semakin baik karena siswa merasa dihargai. Meskipun demikian, penggunaan reward harus tetap bijak agar siswa tidak belajar hanya karena hadiah, melainkan tetap memahami bahwa tujuan utama belajar adalah memperoleh ilmu. Dengan demikian, reward sederhana dapat menjadi alternatif strategi yang efektif, dan keberhasilan pembelajaran tidak selalu bergantung pada media yang mahal atau metode yang rumit, tetapi juga pada kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi.

REFERENCES

- Farida, E., & Puyoh, S. D. (2022). Efektivitas pembelajaran *mastery learning* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan hasil belajar matematika. 2(3), 64–72.
- Historia, A., Merliana, A., & Universitas Pendidikan Indonesia. (2026). Penerapan reinforcement reward dan punishment terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. 9(1), 1–6.
- Hulu, R. (2024). Efektivitas pemberian *reward* dan *punishment* untuk merangsang motivasi belajar siswa kelas VIII SMP. 3(1).
- Lestari, S. A., Aziz, R., & Susilawati, S. (2021). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa kelas V. 10, 1152–1165.

- Prasetyo, R., & Yunarta, A. (2023). The effect of reward and punishment on learning motivation in physical education learning. *5*(1), 109–114.
- Pratiwi, I., Herlina, H., & Utami, G. T. (2021). Gambaran perilaku bullying verbal pada siswa sekolah dasar: Literature review. *JKEP*, *6*(1), 51–68.
- Puspitasari, D. (2022). Analisis *reward* and *punishment* dalam motivasi belajar anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kota Sukabumi tahun ajaran 2021/2022. *8*, 124–130.
- Rahmawati, J., Febrianti, W., & Fatmawiyati, J. (2025). Efforts to break the chain of verbal bullying in elementary schools through sociodrama techniques: A literature review. *KnE Social Sciences*, *10*(25), 429–440. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i25.19806>
- Ramadani, N., Khosingah, K., Yustiani, A., Sari, D. N., Andrian, F., & Madkur, A. (2025). Dampak verbal bullying terhadap kepercayaan diri siswa sekolah dasar kelas tinggi. *Jurnal Tahsinia*, *6*(12), 1840–1851. <https://doi.org/10.57171/jt.v6i12.742>
- Ramadhita, R. E. S., & Mutaqin, E. J. (2026). Perilaku bullying secara verbal dalam interaksi sosial anak di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(1), 143–153. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.21567>
- Ramadhani, N. A. (2022). Hubungan pemberian *reward* and *punishment* dengan motivasi belajar siswa kelas IV. *2*(2), 116–123.
- Ruzita. (2025). Efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 1A MIS At-Taqwa Sambas tahun pelajaran 2022–2023. *3*(5), 1145–1156.
- Sadaruddin, Santini, R., Sari, S. K. C., & Alwiah, S. (2024). Pencegahan dan penanganan perilaku bullying verbal di sekolah dasar. *ISOLEK: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Bahasa, dan Sastra*, *2*(2), 310–317. <https://doi.org/10.58218/isolek.v2i2.1036>
- Sarah, D. M., Vika, A. I., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., Elsa, F., Simamora, M., Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Tua, P. O., & Guru, P. (2022). Pengaruh pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa. *Educendikia*, *2*(1), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i1.1596>
- Sutri, E., Mustofa, S., Rusuly, U., Ibrahim, M., & UIN Maulana Malik Ibrahim. (n.d.). Penerapan *reward* and *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab Generasi Z di MTs. *5*(4), 6797–6805.