



Penerapan Metode *Reward dan Punishment* untuk Meningkatkan Motivasi dalam Proses Pembelajaran Bahasa Mandarin

Vina Anjeli¹, Lily Thamrin², Bun Yan Khiong³

^{1,2,3}Universitas Tanjungpura, Indonesia

E-mail: vinanjeli@gmail.com, lily.thamrin@fkip.untan.ac.id, yqiang_wen@yahoo.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-04-09 Revised: 2024-05-27 Published: 2024-06-08 Keywords: <i>Teaching Methods;</i> <i>Reward dan Punishment;</i> <i>Motivation.</i>	The purpose of this writing is to determine whether the application of the reward and punishment method can increase motivation in the Mandarin language learning process for grade 5 students at Bina Bhakti private elementary school and to determine the effect of applying the reward and punishment method on increasing the grades of grade 5 students at Bina Bhakti private elementary school. This research uses experimental methods, test methods and observations. After applying the reward and punishment method, the results from observing student learning activities during the first lesson were 74.5%, then the second lesson was 95.7%. The average score on the pretest is 50.8, the average score on the posttest is 84. The choice of the reward and punishment method can be said to be appropriate because students are more active in class and listen to the lesson seriously and will not make the same mistakes again because they want to get rewards and avoid punishment. The research results showed that the application of the reward and punishment method was able to increase the motivation of grade 5 students at Bina Bhakti private elementary school.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-04-09 Direvisi: 2024-05-27 Dipublikasi: 2024-06-08 Kata kunci: <i>Metode Pengajaran;</i> <i>Reward dan Punishment;</i> <i>Motivasi.</i>	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran bahasa mandarin terhadap siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti dan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> terhadap peningkatan nilai siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, metode tes dan pengamatan. Setelah menerapkan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> , hasil dari pengamatan kegiatan belajar siswa saat pembelajaran pertama diperoleh 74.5%, lalu pembelajaran kedua diperoleh 95.7%. Nilai rata-rata pada <i>pretest</i> adalah 50.8, nilai rata-rata pada <i>posttest</i> adalah 84. Pemilihan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> ini bisa dikatakan tepat karena peserta didik lebih aktif pada saat di kelas dan mendengarkan pelajaran dengan sungguh-sungguh serta tidak akan melakukan kesalahan yang sama lagi karena ingin mendapatkan <i>reward</i> dan menghindari <i>punishment</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> mampu meningkatkan motivasi siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti.

I. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bermasyarakat, bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang penting, karena tidak ada satu orang maupun bangsa yang mampu untuk tidak menggunakan bahasa dalam kehidupannya. Demikian juga bangsa Indonesia yang sudah bertahun-tahun mempelajari bahasa-bahasa dari negara lain, seperti bahasa Inggris dan bahasa Arab. Adapun kini mulai mempelajari bahasa mandarin. Sepanjang perkembangan ekonomi, teknologi hingga komunikasi, Indonesia telah menambahkan materi pembelajaran bahasa mandarin kedalam kurikulum pembelajaran di sekolah (Haryanti, F.D, 2011). Instrumen terpenting dalam komunikasi sehari-hari adalah bahasa (Setyowati, L., Ambarsari, Y., & Muthoharoh, N. B., 2017). Pamessangi, A. A. (2019) bahasa

memainkan peran penting dalam komunikasi konsep, ide dan pesan.

Sartika, C. R. (2017) pada saat mempelajari bahasa mandarin, mengungkapkan bahwa mempelajari bahasa mandarin sangat penting bagi siswa, terutama untuk kosakata, tata bahasa dan pengucapan. (Muchtar, D., & Suryani, A., 2019) nilai-nilai karakter pada diri siswa belum sepenuhnya tercermin dalam perilakunya saat berinteraksi dengan orang lain. Idealnya nilai-nilai karakter harus ditanamkan sejak dini melalui perilakunya agar kelak mereka dapat mengambil peran sesuai porsinya sebagai warga sipil dalam menjaga kedaulatan di Indonesia. Suyono, S., Harsiati, T., & Wulandari, I.S. (2017) pendidikan merupakan factor yang penting bagi setiap negara, termasuk Indonesia karena masyarakat menyaki pendidikan merupakan

salah satu tolak ukur keberhasilan pembangunan suatu negara. (Sari, N.I.P., & Liana, C., 2021) pembangunan negara di bidang pendidikan bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam hal sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dalam proses pembelajaran bahasa mandarin, guru memegang peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pahrurrozi, P. (2017) mengungkapkan bahwa merupakan tanggung jawab pendidik untuk mengidentifikasi tantangan yang menghalangi peserta didik untuk mewujudkan potensi penuh mereka dan membantu menghilangkan tantangan tersebut guna membantu peserta didik sukses secara akademis. (Thamrin, L., Ghasya, D.A.G., & Pranata, R., 2023) salah satu tugas pokok pendidik adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, berbagai cara harus ditempuh agar tujuan pendidikan agar tercapai dan karakter bangsa yang diharapkan dapat diterima dan tertanam dalam mentalitas siswa.

Terkait dengan hal tersebut, pembelajaran yang diberikan melibatkan peserta didik dalam belajar secara aktif, kreatif, kolaboratif, dan melalui komunikasi di samping penyampaian materi. Oleh karena itu, untuk memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan membantu peserta didik memperoleh kompetensi tersebut, guru harus mampu memberikan pengajaran dengan metode yang sesuai (Thamrin, L., Gustian, U., Suhardi, S., Zhongfulin, W., & Suryadi, D., 2024).

(Apriza, A., Thamrin, L., & Lusi, L., 2024) Kesulitan belajar adalah persoalan dimana siswa tidak dapat mencapai kemajuan yang baik dalam pembelajaran dan akibatnya siswa tersebut tidak mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Wawan Setiawan (2021) metode sangat penting untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyajian informasi dengan metode kepada peserta didik adalah seni dan dianggap lebih penting. Tujuan yang dimaksudkan dapat dicapai jika teknik pengajaran materinya sesuai. Namun, meskipun tujuan telah baik dan terencana, hasil tidak akan tercapai jika cara penyampaiannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan keadaan dan proses pembelajaran. Aina, I. Q. (2017) dengan adanya metode pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tetapi masih ada peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan metode yang relevan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tafsil, M., Matsum, J. H. (2019)

membangkitkan motivasi belajar siswa adalah sebuah tantangan guru untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang maksimal. Salah satu metodenya adalah guru dapat menggunakan metode *reward and punishment* untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa mandarin.

Purwanto, M Ngalim. (2014) Karena mereka menerima imbalan atas tindakan atau aktivitasnya, *reward* berfungsi sebagai alat panduan untuk membantu anak merasa senang. (Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono., 2013) *punishment* merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku yang tidak diinginkan dalam jangka pendek dan dilakukan secara hati-hati. Shoimin, A. (2019) *punishment* merupakan konsekuensi yang mengakibatkan berkurangnya perilaku dan memiliki hasil yang mengurangi frekuensi tanggapan yang berikutnya. Aina, I. Q. (2017) macam-macam *reward* yaitu memberikan kalimat pujian yang baik kepada peserta didik, memberikan hadiah material, memberikan motivasi dengan mendoakan peserta didik, adanya tanda penghargaan yang akan menjadi motivasi untuk peserta didik menjadi lebih baik. Macam-macam *punishment* yaitu memberi nasehat maupun arahan, memasang ekspresi yang tidak menyenangkan, membentak, melarang peserta didik melakukan sesuatu, memalingkan muka, tidak menyapa dan memberi teguran.

Uno, Hamzah B. (2021) perilaku seseorang terutama didorong oleh motivasinya. Seseorang terdorong untuk bertindak berdasarkan motivasi internal ini melalui sesuatu yang ada dalam dirinya. Tema-tema yang sesuai dengan motif yang mendasarinya dengan demikian hadir dalam perilaku yang dimotivasi oleh motif tertentu. Fahyuni & Istikomah (2016) juga menambahkan bahwasannya seorang siswa dapat sukses dalam studinya jika memiliki motivasi dan kerja keras. Fatimah, Siti. (2017) motivasi belajar sangatlah penting. Tanpa adanya keinginan untuk belajar maka pembelajaran tidak mungkin terjadi. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar dapat mempercepat laju penyelesaian tugas dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yaitu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *reward and punishment* dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran bahasa mandarin terhadap siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti dan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode

reward and punishment terhadap peningkatan nilai siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode eksperimen, metode tes dan pengamatan. Penelitian ini dilakukan pada kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti sebanyak 33 siswa. Dengan menggunakan metode tes, data sampel diperoleh berupa skor dari tes yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan agar dapat mengetahui kemampuan peserta didik sebelum penerapan metode *reward and punishment* dalam proses pembelajaran bahasa mandarin sedangkan *posttest* dilakukan agar dapat mengetahui hasil akhir kemampuan peserta didik setelah penerapan metode *reward and punishment* dalam proses pembelajaran bahasa mandarin. Setiap soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 15 soal yang dibagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama adalah menulis *hanzi* sebanyak 5 soal, bagian kedua adalah pilihan ganda sebanyak 5 soal dan bagian ketiga adalah menghubungkan gambar dengan *hanzi* yang benar sebanyak 5 soal.

Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan langsung yang dilakukan oleh pengamat. Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran sesuai dengan petunjuk pengamatan yang telah dibuat. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar pengamatan aktivitas siswa dengan 5 jenis aktivitas yang diisi pada saat penerapan metode *reward* dan *punishment*. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dalam bentuk persentase.

Tabel 1. Alur Penelitian

Pertemuan ke-	Kegiatan
1	Pretest
2	Penerapan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> – mengisi lembar aktivitas siswa (pengamatan)
3	Penerapan metode <i>reward</i> dan <i>punishment</i> – mengisi lembar aktivitas siswa (pengamatan)
4	Posttest

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Metode Reward dan Punishment Sebagai Motivasi Untuk Belajar Bahasa Mandarin

Berdasarkan hasil pengamatan, penulis menemukan bahwa penggunaan metode *reward* dan *punishment* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Pembelajaran ke-	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	66.6%	45.4%	96.9%	96.9%	66.6%
2	96.9%	84.8%	100%	100%	96.9%

Setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment* pada saat pembelajaran pertama, persentase total aktivitas siswa adalah 74.5% (baik) dan pada saat pembelajaran kedua, persentase total aktivitas siswa adalah 95.7% (sangat baik). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment*. Nilai rata-rata pada *pretest* adalah 50.8 dan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 84. Nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi 33.2 dibandingkan *pretest*. Hasil dari *posttest* terlihat bahwa adanya pengaruh dari penerapan metode *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan nilai siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti.

Pada saat proses pembelajaran, guru membagikan stiker sebanyak dua kali, yaitu pada saat pembelajaran pertama sebanyak 5 stiker dan pembelajaran kedua sebanyak 5 stiker. Stiker yang didapatkan akan ditempelkan di buku latihan siswa masing-masing. Sebelum memberikan *reward*, penulis menghitung terlebih dahulu semua stiker. Dalam menerapkan metode *reward* dan *punishment*, guru akan bertanya kepada siswa, siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru maka akan mendapatkan stiker. Dengan cara ini motivasi siswa akan meningkat sehingga siswa aktif dalam menjawab pertanyaan. Siswa yang telah berhasil mengumpulkan 10 stiker ada 14 siswa, yang telah mengumpulkan lebih dari 5 stiker ada 18 siswa dan 1 siswa yang hanya berhasil mengumpulkan 5 stiker.

2. Pengaruh Penggunaan Metode Reward dan Punishment Terhadap Peningkatan Nilai Siswa

a) Hasil Pengamatan

Selama proses pembelajaran, guru menerapkan metode *reward* dan *punishment*. Guru menerapkan metode *reward* dan *punishment* untuk mengajar BAB 4 (学画梅花) yang terbagi menjadi pembelajaran pertama menjelaskan kosakata lalu memberi soal latihan kepada siswa dan pembelajaran kedua menjelaskan huruf—kata—kalimat lalu memberi soal latihan. Lembar pengamatan aktivitas

siswa selama proses pembelajaran bahasa mandarin dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* dibagi menjadi 5 aspek, yaitu yang pertama adalah siswa lebih giat saat proses pembelajaran karena ingin mendapatkan *reward* dan menghindari *punishment*. Yang kedua adalah siswa lebih aktif saat proses pembelajaran karena ingin mendapatkan *reward*. Yang ketiga adalah nilai siswa meningkat. Yang keempat adalah siswa belajar untuk bertanggungjawab selama proses pembelajaran dan yang kelima adalah siswa tidak akan mengulangi kesalahan yang sama.

Terhadap hasil observasi yang pertama yaitu materi kosakata dan mengerjakan soal latihan maka dapat diketahui: 1) Pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *reward* dan *punishment* dalam menjelaskan kosakata, 22 siswa giat memperhatikan pembelajaran. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 66.6%; 2) Terdapat 15 siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran karena ingin mendapatkan *reward*. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 45.6%; 3) Terdapat 32 siswa yang mengalami peningkatan nilai. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 96.9%; 4) Terdapat 32 siswa belajar bertanggungjawab selama proses pembelajaran. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 96.9%; 5) Terdapat 22 siswa yang tidak mengulangi kesalahan yang sama. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 66.6%; 6) Berdasarkan dari hasil keseluruhan total aspek yang diperoleh sebesar 74.5%; 7) Terdapat 14 siswa yang sudah mengumpulkan 5 stiker pada saat pembelajaran pertama dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment*.

Terhadap hasil observasi yang kedua yaitu materi huruf—kata—kalimat dan mengerjakan soal latihan maka dapat diketahui: 1) Pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *reward* dan *punishment* dalam menjelaskan materi huruf—kata—kalimat, terdapat 32 siswa giat memperhatikan pembelajaran. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 96.9%; 2) Terdapat 28 siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran karena ingin mendapatkan *reward*. Pada aspek ini memperoleh

persentase sebanyak 84.8%; 3) Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 100%; 4) Seluruh siswa dapat belajar bertanggungjawab selama proses pembelajaran. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 100%; 5) Terdapat 32 siswa yang tidak mengulangi kesalahan yang sama. Pada aspek ini memperoleh persentase sebanyak 96.9%; 6) Berdasarkan dari hasil keseluruhan total aspek yang diperoleh sebesar 95.7%; 7) Terdapat 14 siswa yang sudah mengumpulkan 5 stiker pada saat pembelajaran kedua dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment*.

b) Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan perolehan dari hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai *pretest* yang paling tinggi adalah sebesar 94 dan yang paling rendah adalah sebesar 19. Sedangkan nilai *posttest* yang paling tinggi adalah sebesar 100 dan yang paling rendah adalah sebesar 33. Pada *pretest* mempunyai nilai rata-rata yaitu 50.8 dan *posttest* mempunyai nilai rata-rata yaitu 84. Maka nilai rata-rata *posttest* terjadi peningkatan 33.2. Hal ini menunjukkan pengaruh dari penerapan metode *reward* dan *punishment* terhadap peningkatan nilai siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti.



Gambar 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Selain itu, melakukan perbandingan antara hasil dari setiap masing-masing soal tes, yaitu bagian pertama adalah menulis *hanzi* sebanyak 5 soal pertanyaan. Total nilai yang akan diperoleh sebesar 30. Berdasarkan hasil yang telah dihitung dapat diketahui bahwa nilai paling tinggi *pretest* 30 dan nilai terendah 6. Dapat diketahui juga bahwa nilai rata-rata *pretest*

yaitu 19.4. setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment*, hasil dari nilai rata-rata pada *posttest* menjadi 23.3, lebih tinggi 3.9 dibandingkan *pretest*. Nilai terendah *posttest* 12, lebih tinggi 6 dibandingkan *pretest*. Dari kedua hasil tes, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis *hanzi*.

Bagian kedua adalah menentukan arti yang tepat dari soal *hanzi* sebanyak 5 soal pertanyaan. Total nilai yang akan diperoleh sebesar 35. Berdasarkan hasil yang telah dihitung dapat diketahui bahwa nilai *pretest* paling tinggi 35 dan terendah 7. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 13.3. Setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment*, hasil dari nilai rata-rata *posttest* menjadi 31.6, lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Nilai *posttest* dan *pretest* paling tinggi 35. Dan terjadi peningkatan pada nilai *posttest* sebesar 7. Dari kedua hasil tes, dapat diketahui bahwa menggunakan metode *reward* dan *punishment* mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menghafal dan mempelajari kosakata baru.

Bagian ketiga adalah menghubungkan gambar dengan *hanzi* yang benar sebanyak 5 soal pertanyaan. Total nilai yang diperoleh sebesar 35. Berdasarkan hasil yang telah dihitung dapat diketahui bahwa nilai *pretest* paling tinggi 35 dan nilai terendah 7. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 18. Setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment*, hasil dari nilai rata-rata *posttest* menjadi 27.7 lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Nilai *posttest* dan *pretest* paling tinggi yaitu 35. Dan terjadi peningkatan pada nilai *posttest* sebesar 7. Dari kedua hasil tes, dapat diketahui bahwa dengan menerapkan metode *reward* dan *punishment* mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti dalam memahami kosakata dengan melihat gambar. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *reward* dan *punishment* mampu meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran bahasa mandarin terhadap siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penerapan metode *reward* dan *punishment* mampu meningkatkan motivasi siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang telah dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan menggunakan lembar aktivitas siswa setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment* pada saat pembelajaran pertama, persentase total aktivitas siswa adalah 74.5% dan pada saat pembelajaran kedua, persentase total aktivitas siswa adalah 95.7%. Selain itu, berdasarkan analisis dan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* juga diketahui bahwa masih banyak siswa yang nilai *pretest*-nya sangat rendah yaitu di bawah 70. Kemudian setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment*, banyak nilai siswa yang meningkat pada nilai *posttest*. Sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas 70.

Maka terjadi peningkatan setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment*. Nilai rata-rata pada *pretest* adalah 50.8 dan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 84. Setelah menerapkan metode *reward* dan *punishment* siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Pemilihan metode *reward* dan *punishment* ini bisa dikatakan tepat karena peserta didik lebih aktif pada saat di kelas dan mendengarkan pelajaran dengan sungguh-sungguh serta tidak akan melakukan kesalahan yang sama lagi karena ingin mendapatkan *reward* dan menghindari *punishment*. Dengan ini maka dapat dikatakan bahwa penerapan metode *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran bahasa mandarin mampu meningkatkan motivasi terhadap siswa kelas 5 SD Swasta Bina Bhakti.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan adalah penulis menyarankan agar siswa belajar dengan lebih fokus dan lebih giat lagi. Diharapkan melalui tulisan ini, metode *reward* dan *punishment* dapat dijadikan acuan bagi guru dalam mengajar pelajaran bahasa mandarin.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. (2013). Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aina, I. Q. (2017). Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* dengan Motivasi Belajar

- IPA Siswa Kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- Apriza, A., Thamrin, L., & Lusi, L. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP UNTAN dalam Mata Kuliah Percakapan Pribadi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 74-79.
- Fahyuni & Istikomah. (2016). Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif.
- Fatimah, Siti. (2017). Analisis Pemahaman Konsep Ipa Berdasarkan Motivasi Belajar, Keterampilan Proses Sains, Kemampuan Multirepresentasi, Jenis Kelamin, Dan Latar Belakang Sekolah Mahasiswa Calon Guru Sd. Vol.1 No.1. Kebumen: *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Harsiati, T., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Sekolah Dasar*, 26(2), 116-123.
- Haryanti, F. D. (2011). Pemberian Penghargaan dan Hukuman untuk Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin di SMA Negeri 3 Wonogiri.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 51-57.
- Pahrurrozi, P. (2017). Manusia Dan Potensi Pendidikannya Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 83-96.
- Pamessangi, A. A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2(1).
- Purwanto, M Ngalm. (2014). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, N.I.P., & Liana, C. (2021). Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Karakter Garudeya Amertha Bhakti Terhadap Kemampuan Literasi Visual Siswa Kelas X MAN 1 Pasuruan pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu Buddha. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 10(3), 1-7
- Sartika, C. R. (2017). Kesulitan belajar bahasa mandarin dan solusinya pada siswa kelas 2 program internasional SD Kristen Kalam Kudus Surakarta.
- Setyowati, L., Ambarsari, Y., & Muthoharoh, N. B. (2017). Pelatihan Pelafalan Kata-kata Bahasa Inggris dalam rangka Meningkatkan Kualitas Pengajaran Guru-guru Sakinah English Course. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 1-8.
- Shoimin, A. (2019). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.
- Tafsil, M., Matsum, J. H., & Asriati, N. (2019). Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi MA Mathlaul Anwar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(9).
- Thamrin, L., Ghasya, D.A.G., & Pranata, R. (2023). The Practicality of Developing a Multi-Split Model Based on the Hands-on-Mind Approach as a Reconstruction of Basic Literacy and Character Values. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 11(3), 949-964. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i3.905>
- Thamrin, L., Gustian, U., Suhardi, S., Zhongfulin, W., & Suryadi, D. (2024). The implementation of contextual learning strategies to stimulate students' critical thinking skills. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (53), 52-57.
- Uno, Hamzah B. (2012) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wawan Setiawan. (2021). Efektivitas Penerapan Metode *Reward* dan *Punishment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP PGRI Bontoramba Kabupaten Jeneponto.