

Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Kompetensi Dasar Penguatan Pemberian *Reward* di Kelas VII.2 SMPN 33 Palembang

Ainun Marhamah¹, Nyimas Nuria Hasna Anggraeni², Umi Chotimah^{*3}

¹⁻³Pendidikan Profesi Guru (PPG) FKIP, Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia

ainunmarhamah30@gmail.com¹, nyimasnuriah@gmail.com², umi.chotimah@unsri.fkip.ac.id³

Alamat: Jl. Masjid Al Gazali, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128
Korespondensi penulis : umi.chotimah@unsri.fkip.co.id*

Abstract. *This research was conducted using classroom action research to improve the quality of the learning process by increasing the low learning motivation of class VII 2 students at SMP Negeri 33 Palembang through providing reinforcement to students. The research method uses descriptive methods with percentages to obtain data. Researchers conducted observations on 30 students assisted by colleagues. The calculation results show that students' learning motivation in pre-cycle activities is only 45% with a rating of not good, therefore, to increase learning motivation in cycle 1, try to give rewards in the quite good category, namely 68%. , cycle 2 increased with good criteria, namely 79% and cycle 3 also experienced an increase with a very good predicate with a percentage of 89%. So with the percentage obtained in the third cycle having exceeded the target set by the author in this PTK, the author concludes that PTK increases learning motivation by strengthening the provision of rewards with the help of the TaRL approach and quiz technology evaluation media can improve students' learning abilities. motivation to learn.*

Keywords: *Civic Education, Giving Rewards, Learning Motivation.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan cara meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas vii 2 SMP Negeri 33 Palembang yang rendah melalui pemberian penguatan kepada peserta didik. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif dengan presentase untuk memperoleh data peneliti melakukan observasi kepada 31 orang peserta didik dibantu oleh teman rekan sejawat. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa motivasi belajar belajar peserta didik pada kegiatan pra siklus hanya 45% dengan predikat kurang baik maka dari itu untuk meningkatkan motivasi belajar mencoba diberikan reward dengan kategori cukup baik pada siklus 1 yaitu 68% siklus 2 meningkat menjadi kriteria baik yaitu 79% dan siklus 3 juga mengalami peningkatan dengan predikat sangat baik dengan persentase 89%. Maka dengan persentase yang diperoleh di siklus tiga telah melebihi target yang penulis tetapkan dalam PTK ini maka penulis menyimpulkan PTK untuk meningkatkan motivasi belajar dengan penguatan pemberian reward dibantu pendekatan TaRL dan media evaluasi teknologi quiz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Pemberian Penghargaan, Motivasi Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen memiliki peran yang signifikan pentingnya bagi manusia. Harapannya melalui pendidikan ini manusia dapat menjadi seseorang yang memiliki pengetahuan, kemampuan, keterampilan serta sumber daya manusia yang mempunyai potensi yang tinggi. Pendidikan mempunyai banyak pengertian yang telah dikemukakan oleh pakar pendidikan salah satunya tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 : 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran bisa diartikan suatu kegiatan atau proses yang didalamnya terdapat susunan kegiatan belajar antara pendidik dan peserta didik terjadinya kegiatan timbal balik secara langsung di dalam kelas dengan interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nursaswinda, 2019). Belajar dan pembelajaran adalah kedua hal yang saling berkaitan kegiatan belajar terjadi di dalam suatu pembelajaran yang mana keduanya memiliki tujuan yang sama dalam menciptakan perilaku yang baik, dalam satuan pendidikan kegiatan pembelajaran itu dilaksanakan dengan menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai bentuk kegiatan yang akan menarik peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sebab ia belajar dengan tidak merasa dibebani oleh kegiatan pembelajaran karena kegiatan belajar yang menyenangkan. (Amriani, 2018).

Motivasi merupakan suatu kondisi atau keadaan pribadi seseorang yang menjadi dorongan individu itu sendiri dalam melaksanakan kegiatan atau aktivitas tertentu dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi merupakan peserta didik yang mempunyai minat serta perhatian terhadap pelaksanaan pelajaran, memiliki jiwa semangat, tanggung jawab, stimulus yang diberikan dalam melakukan tugas-tugas belajarnya.(siska, 2017). Motivasi belajar peserta didik yang rendah atau kurang baik dapat menimbulkan beberapa faktor yang berpengaruh dalam pelajarannya, salah satunya pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif atau tidak maksimal yang dapat mengakibatkan kualitas dari proses pelajaran itu sendiri tidak efisien. Dalam hal pelajaran motivasi ini sangat penting karena jika peserta didik tidak memiliki motivasinya dalam belajar maka saat melakukan aktivitas belajar tidak memiliki semangat dan tidak tekun (Cica., Chotimah & Waluyati, 2019).

Berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas VII.2 SMP Negeri 33 Palembang dan peneliti menemukan permasalahan bahwa peserta didik terlihat masih belum memiliki motivasi belajar yang baik, seperti kurangnya semangat dan antusiasme dalam melaksanakan pembelajaran di kelas terdapat 19 (58,06%) peserta didik yang terlihat pasif mengikuti pembelajaran dan terdapat 7 (22,58%) peserta didik, rendahnya aktivitas/keterlibatan dalam memperoleh pengetahuan dimana terdapat 20 (64,51%) peserta didik, rasa percaya diri yang rendah terdapat 15 (48,38%) peserta didik. maka hal ini menjadi penguat argumentasi peneliti bahwa peserta didik kurang termotivasi untuk belajar PPKn. Hal ini terlihat dari hasil observasi lapangan peserta didik yang motivasi belajarnya baik hanya 17(54,83%).

Masalah berkaitan dengan motivasi belajar bisa guru atasi dengan memberikan *reward* atau *hadiah*. Tujuannya ialah untuk memberikan semangat peserta didik untuk aktif terlibat ketika mengikuti pembelajaran PPKn. Sebab untuk membuat peserta didik termotivasi perlu

adanya kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan peserta didik. Maka untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemberian *reward*. *Reward* artinya sebuah penghargaan, hadiah sebagai sebuah alat pendidikan yang diberikan ketika seseorang atau peserta didik dapat melaksanakan suatu hal atau melakukan tindakan dengan baik dan telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan.

2. METODE

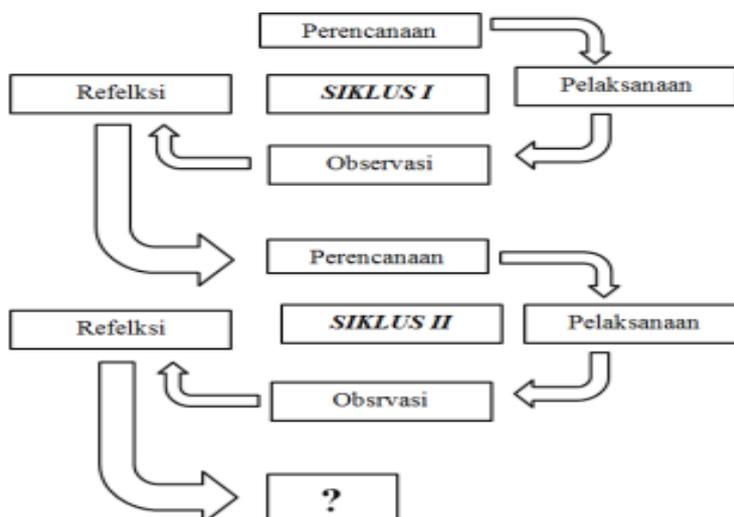
Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Maka dari itu langkah-langkah penelitian ini dilakukan sesuai tahapan dari PTK dengan melakukan 3 siklus tindakan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini melalui langkah siklus sebanyak dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), Pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*) (oktvianingsih, 2022). Seluruh peserta didik di kelas VII.2 SMP Negeri 33 Palembang dengan jumlah 31 peserta didik merupakan subjek penelitian ini, melalui pemberian reward pada materi Bab I yaitu Sejarah Lahirnya Pancasila. Berikut ini timeline jadwal pelaksanaan PTK yang telah direncanakan oleh penulis.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan PTK

No	Hari/Tanggal	Keterangan
1	Selasa, 18 Juli 2023	Pra-Siklus
2	Senin, 24 Juli 2023	Siklus 1
3	Senin, 31 Juli 2023	Siklus 2
4	Senin, 7 Agustus 2023	Siklus 3

Sumber: Data Primer diolah tahun 2023

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti dengan 3 siklus yang melalui 4 tahapan menggunakan model PTK dari ahli bernama Kemmis dan MC Tanggrat. Dengan alasan model ini mudah untuk peneliti gunakan dan pahami untuk dilakukan. Berikut ini bagan prosedur dan tahapan penelitian:



Gambar 1. bagan prosedur dan tahapan penelitian

Peneliti agar mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward ini maka peneliti mengajak rekan sejawat PPL untuk berperan sebagai observer juga dengan jumlah observer sebanyak 3 orang. Maka penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dengan teknik deskriptif persentase. Rukin(2019) menyatakan bahwa melalui analisis deskriptif akan ada gambaran data yang dikumpulkan oleh penulis di lapangan kemudian diberikan kesimpulannya secara umumnya. Apapun untuk teknik persentase diperoleh nantinya akan disajikan dalam tabel kemudian selanjutnya akan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata. Menurut Sugiyono (2017: 215) menjelaskan bahwa hasil observasi selanjutnya akan diolah dalam penilaian dalam bentuk skala likert dengan memberi tanda *checklist* pada setiap tabel kotak yang telah disediakan dalam lembar observasi, jika itu digunakan untuk menilai atau mengukur suatu objek.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah PPL kami di SMP Negeri 33 Palembang yang merupakan SMP yang beralamatkan di kota Palembang Provinsi Sumsel terkhusus kelas VII. 5 yang memiliki motivasi belajar yang rendah dibandingkan kelas lainnya sebanyak 31 siswa. Dengan 17 orang peserta didik pria dan 14 peserta didik wanita.

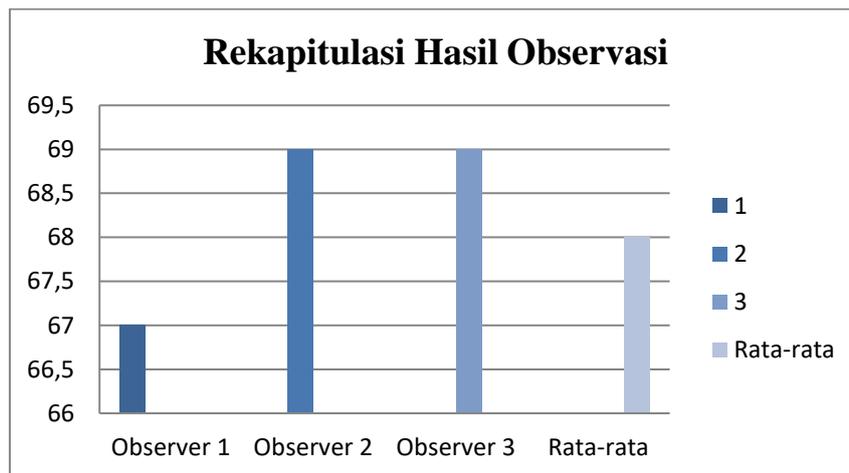
Pra Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dengan kegiatan awalnya adalah melakukan pengamatan pada tanggal 18 Agustus 2023 dengan menjadi asistensi mengajar guru pamong. Peneliti menemukan bahwa guru menggunakan media powerpoint ketika menyampaikan materi yang

kemudian menampilkan pula foto dan video pembelajaran. berdasarkan hasil pengamatan bahwa motivasi belajar cenderung kurang aktif sehingga hanya 14 orang yang mampu memiliki motivasi yang baik dan 17 orang peserta didik tidak termotivasi untuk belajar. Sehingga dilakukan pembelajaran selanjutnya dengan menerapkan pemberian reward selama pembelajaran.

Siklus 1

Siklus 1 ini dilakukan sebagai langkah tindak lanjut dari permasalahan yang peneliti temui peneliti merencanakan pembelajaran yang telah menerapkan kompetensi dasar penguatan berupa pemberian *reward*. Diawali dengan peneliti melalui persiapan dengan membuat modul ajar sebagai panduan peneliti melakukan proses pembelajaran, memilih model pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan mempersiapkan LKPD serta evaluasi peserta didik dan yang terakhir mempersiapkan lembar observasi sebagai bahan refleksi peneliti. Selanjutnya peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan di materi sejarah kelahiran Pancasila untuk melihat pengaruh dari pemberian penguatan berupa reward terhadap motivasi belajar peserta didik apakah mengalami peningkatan atau tidaknya. Setelah itu peneliti mengumpulkan hasil observasi dari 3 observer yang menilai untuk dianalisis agar mengetahui sejauh mana treatment yang diberikan terhadap motivasi belajar peserta didik. selanjutnya sebagai langkah akhir peneliti akan melakukan diskusi refleksi bersama observer untuk mengetahui praktik baik yang bisa dipertahankan oleh peneliti dan melakukan memperbaiki kekurangan yang terjadi selama melakukan siklus pertama.



Bagan 1. Rekapitulasi Hasil Observasi

Tabel 2. Rata-rata Hasil Observer Siklus 1

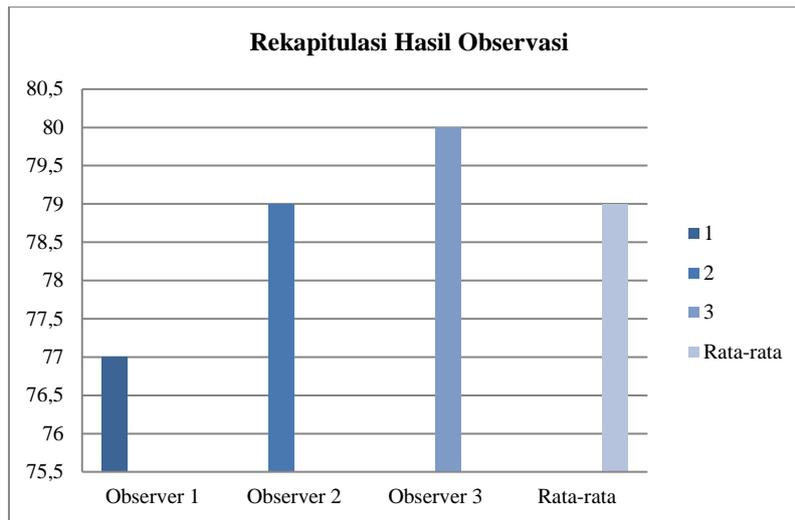
Observer	% Hasil Observer
1	67
2	69
3	69
Jumlah Rata-rata	68%

Sumber. Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik adalah 68% yang berada pada kriteria cukup baik dan mengalami peningkatan motivasi belajar ketika peserta didik diberikan penguatan berupa reward saat proses pembelajaran. Ternyata hal ini sejalan dengan penelitian dari (Zoebaidha, 2020) bahwa pemberian reward kepada peserta didik akan memotivasi peserta didik yang akan berdampak dan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Namun peningkatan yang dihasilkan belum mencapai target yang telah penulis tentukan. Maka untuk tindak lanjut selanjutnya untuk memperbaiki permasalahan yang ditemui oleh peneliti maka akan dilaksanakan siklus ke 2 dengan tambahan treatment.

Siklus 2

Kegiatan siklus 2 ini diawali dengan peneliti melakukan persiapan dengan mempersiapkan modul ajar, menentukan model pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dengan masih menerapkan kompetensi dasar penguatan pemberian *reward* namun akan dibentuk kelompok belajar berdasarkan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Istiqomah Rahmawati et al., 2021) bahwa guru tidak bisa melakukan proses pembelajaran dengan disamaratakan dan peneliti juga mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk diberikan kepada observer penilai. Selanjutnya semua perencanaan yang sudah disiapkan akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dari kegiatan pendahuluan sampai kepada penutup. Kemudian setelah itu peneliti melakukan olah data hasil penilaian dari observer terhadap motivasi belajar peserta didik. kemudian langkah terakhir dari penelitian ini adalah peneliti melakukan olah data dan merefleksi kelebihan dan kekurangan yang ada di siklus 2 ini.



Bagan 2. Rekapitulasi Hasil Observer

Tabel 3. Rata-rata Hasil Observer Siklus 2

Observer	% Hasil Observer
1	77
2	79
3	80
Jumlah Rata-rata	79%

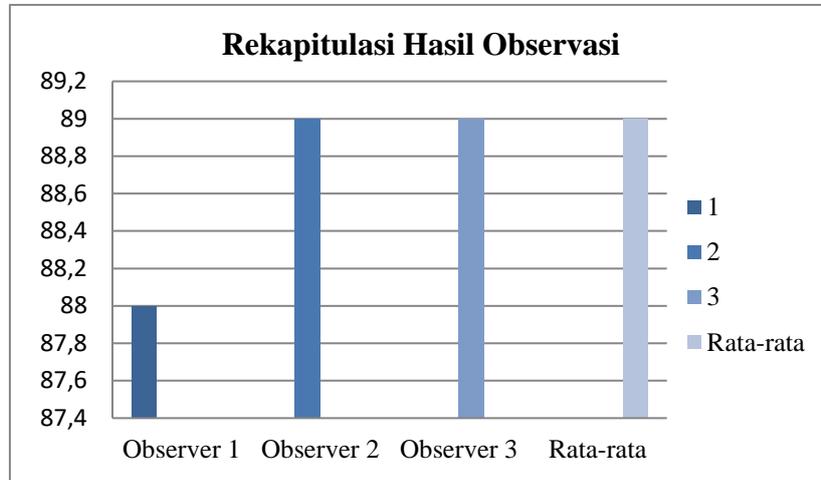
Sumber. Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Dari tabel siklus kedua ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase motivasi belajar peserta didik dibandingkan siklus 1 yaitu meningkat dari 68% meningkat 10% menjadi 79% pada siklus ke 2 ini. Artinya menunjukkan jika peserta didik diberikan penguatan berupa reward dengan dikelompok berdasarkan tingkat kemampuan belajarnya maka akan adanya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. namun target yang ingin dicapai penulis belum tercapai maka akan dilakukan treatment tambahan di siklus ketiga yaitu dengan menerapkan evaluasi menggunakan quiziz sebagai media evaluasi yang akan dilakukan untuk melihat aktivitas peserta didik.

Siklus 3

Siklus 3 ini merupakan perbaikan dari tindak lanjut proses siklus 2 diawali dengan tahapan persiapan mulai dari modul ajar sebagai pedoman mengajar dan media pembelajaran sebagai alat komunikasi serta lembar instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk diberikan kepada observer selama proses pembelajaran. Selanjutnya melaksanakan tindakan kelas dengan memberikan treatment tambahan berupa evaluasi menggunakan teknologi dimana peserta didik melakukan evaluasi menggunakan quiziz dan selanjutnya peneliti

melakukan observasi hasil dari observer dan melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari siklus pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada kegiatan pembelajaran menerapkan kompetensi dasar penguatan pemberian *reward* dan memperoleh hasil sebagai berikut:



Bagan 3. Rekapitulasi Hasil Observasi

Tabel 4. Rata-rata Hasil Observer Siklus 3

Observer	% Hasil Observer
1	88
2	89
3	89
Jumlah Rata-rata	89%

Sumber. Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Hasil pengamatan yang ditunjukkan di atas bahwa motivasi belajar peserta didik ketika diberikan penguatan reward mengalami peningkatan dari pada tidak dilakukan penguatan reward seperti pada kegiatan pra siklus dimana siklus sebelumnya yang mana hal tersebut tergambar pada bagan berikut ini:



Bagan 4. Perbandingan Prasiklus & Siklus 3

Sumber. Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan hasil bagan di atas dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus 3 dengan menerapkan kompetensi dasar penguatan pemberian *reward* memiliki tingkat keberhasilan yang baik dengan perolehan hasil 90% yang artinya pemberian *reward* adalah suatu cara yang sangat baik yang diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil tersebut tentunya menunjukkan bahwa pada siklus ini telah mencapai indikator tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya dengan perhitungan jika hasil motivasi belajar ≥ 75 maka dapat dikatakan pemberian *reward* dalam pembelajaran telah berhasil.

Pembahasan Hasil penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII.2 SMP Negeri 33 Palembang mendapatkan hasil adanya peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan kompetensi dasar penguatan pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar yang pelaksanaannya dimulai dari pra siklus motivasi belajar peserta didik dengan persentase 45% kemudian diterapkan pemberian *reward* pada siklus 1 adanya peningkatan dengan persentase 68% selanjutnya diterapkan lagi pemberian *reward* pada siklus 2 adanya peningkatan dari siklus sebelumnya dengan persentase 79% dan pada siklus 3 adanya peningkatan dengan persentase 89%. Dapat kita lihat dari persentase tersebut adanya peningkatan yang diperoleh oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan adanya pemberian *reward* dan peserta didik menjadi antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dan menyiapkan dirinya untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Observasi

No	Siklus	% Hasil Observasi	% Peningkatan	Kategori
1	Pra-Siklus	45%		Kurang Sekali
2	Siklus 1	68%	23%	Cukup
3	Siklus 2	79%	11%	Baik
4	Siklus 3	89%	10%	Sangat Baik

Sumber. Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan tabel di atas tersebut dapat diketahui bahwa pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII.2 SMP Negeri 33 Palembang.

4. KESIMPULAN

Penjelasan diatas menarik dibahas karena penerapan kompetensi dasar penguatan pemberian reward dalam proses pembelajaran PPKn yang telah dilakukan berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari kegiatan siklus yang hanya 45% meningkat menjadi 68% selanjutnya diterapkan lagi pemberian *reward* pada siklus 2 adanya peningkatan dari siklus sebelumnya dengan persentase 79% dan pada siklus 3 adanya peningkatan dengan persentase 89%. PTK berhasil dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriani, R. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Repository UIN Alauddin Makassar. <https://doi.org/10.24014/an-nida.v37il.309>
- Cica, M., Chotimah, U., & Waluyati, A. S. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui variasi gaya mengajar pada mata pelajaran PPKN. Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn, 6(2), 232-237. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.8800>
- Fahik, M. (2023, May). Penerapan metode kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Vol. 2, No. 1, pp. 215-226).
- Febria, D. (2023). Online collaborative writing to enhance students' writing motivation and writing ability. Enggong: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(2), 132-144.
- Hidayat, R., & Sunaryo, S. (2021). The effect of cooperative learning models on student motivation and learning outcomes. Journal of Educational Psychology, 5(2), 67-80. <https://doi.org/10.1016/j.jep.2021.01.008>
- Istiqomah Rahmawati, M., Ariz Iqramullah, M., & Zulkarnain. (2021). Analisis penguatan karakter religius siswa kelas III melalui budaya sekolah di SD Muhammadiyah 2 Gempol. At Turots: Jurnal Pendidikan Islam, 3(1), 1-11. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.56>
- Lestari, S., & Pratama, F. (2022). The impact of gamification on student learning outcomes: A review of educational games in secondary schools. International Journal of Educational Technology, 9(3), 123-134. <https://doi.org/10.1007/s41528-022-00154-2>
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., ... & Nitiya, R. (2023). Inovasi metode STAR: Best practice. Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Muliya, M. (2022). Penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X Busana 2. Enggong: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 3(1), 65-78.

- Nahak, T. C. (2023, May). Meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris melalui pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT) pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, pp. 204-214).
- Oktvianingsih, E. (2022). *Penelitian tindakan kelas di satuan PAUD* (1st ed.). Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rukin. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (1st ed.). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Yenti, N. S., Syamsir, M. S., Mairiza, N., Anggraini, N., Febriani, E., & Fadilla, P. (2022). Dampak budaya Korea pop (K-Pop) terhadap tingkat motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 122-250.
- Zoebaidha, S. (2020). Penggunaan media Prezi dan Kahoot serta pemberian reward sebagai upaya meningkatkan hasil belajar akuntansi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 213. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p213--233>