

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2). <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- Al-ghiffari, R., Munirom, A., & Apriliande, D. P. (2023). *Pengaruh Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah*.
- Ayuningtyas, D. (2019). the Influence of Reward and Punishment Towards Student Learning Interest of the Iv Grade Elementary School in Wr Supratman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 16(1), 610–622.
- Kemendikbudristek. (2019). *E-Modul Interaksi Sosial*.
- Kusmiati, K. (2017). Implementasi Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Menangani Krisis Moral Remaja Desa Gamong Kecamatan Kaliwungu Kudus. *Iainkudus*, 48–57.
- Mardiana, N., Yosep, I., Widiarti, E., Keperawatan, D., & Fakultas Keperawatan, J. (2021). Fenomena Insecure Pada Remaja Di Era Pandemic Covid-19: Studi Literature. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 10(2), 21–29. <https://ojs3.umc.ac.id/index.php/JIK/article/view/2565>
- Nurmala Ayu Desy, T. E. L., & Naswan, S. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Raho, B. (2007). *Teori Sosiologi Modern*.
- Ras, A., & Sumilih, D. A. (2023). *Sosiologi Kesehatan*. 14(Mi), 5–24.
- Supriyanto, S. (2023). Perbandingan Efektivitas Penggunaan Media Nearpod Dan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pendapatan Nasional *Jurnal Analisis Pendidikan Sosial*, 1(1), 50–55. <https://journal.sintesia.id/index.php/japs/article/view/8>
- Syah, I., & Mboka, I. (2020). Rasionalitas Tindakan Yang Mempengaruhi Masyarakat Kota Kupang Dalam Memilih Transportasi Online. *Jambura Economic Education Journal*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i1.4439>
- Uniqbu, P. (2019). Tindakan Sosial. *Tim Kerja PSP2M*, 1–5.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1.1 Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BONE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Petta Ponggawae No. 4, Watampone, Bone, Sulawesi Selatan,
Telepon (0481) 25056, Faximile (0481) 25056,
Laman <https://dpmpptsp.bone.go.id/>, pos-el dpmpptspbone@gmail.com

IZIN PENELITIAN

Nomor: 070/12.382/IV/IP/DPMPPTSP/2024

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

N a m a : MEYDINATUL HUSNA
NIP/Nim/Nomor Pokok : E031201018
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Hos. Cokroaminoto Kel. macege Kec. Tanete Riattang Barat
Pekerjaan : Mahasiswa

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :
"EFEKTIVITAS SELF - REWARD DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN MTsN 1 BONE"

Lamanya Penelitian : 22 April 2024 s/d 31 Mei 2024

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Kepala MTsN 1 Bone
2. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud Izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bone.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Watampone, 22 April 2024

KEPALA DINAS,



Drs. ANDI AMRAN, M. SI
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19681122 198908 1 001

Rp.0,-

Tembusan Kepada Yth.:

1. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Kabupaten Bone di Watampone.
2. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BONE
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 BONE**

Jl. Letjen. Soekawati Watampone Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan
Telp (0481) 21139, Faksimili (0481) 21139, Email : mtsnwatampon@kemenag.go.id

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : B - 148 /Mts. 21.03.01/TL.00/05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bone :

Nama : H.Ambo Asse,S.Ag, S.Pd
NIP. : 196611071993031005
Pangkat/Gol. : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala MTsN 1 Bone
Alamat : BTN Segi Tiga Emas Welalange

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Meydinatul Husna
Tempat / Tanggal Lahir : Watampone, 2 Mei 2002
Nomor Pokok : E031201018
Prodi : Sosiologi
Alamat : Perumahan Rachita Indah Takalar

yang tersebut namanya diatas telah selesai melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Bone dengan judul :

“Efektifitas Self Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki dan Perempuan MTsN 1 Bone”

Demikian Surat Izin Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Watampone, 13 Mei 2024

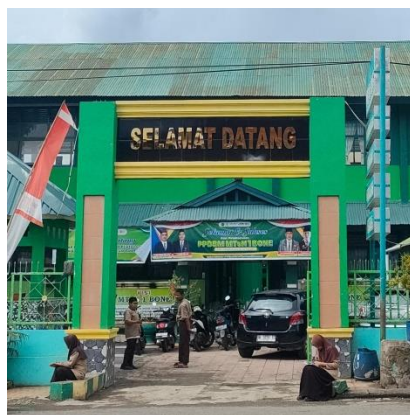
Kepala,

H.Ambo Asse, S.Pd, M.Pd
NIP. 196611071993031005



Lampiran 1.2 Dokumentasi Penelitian





Lampiran 1.3 Kuesioner Penelitian

LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN
EFEKTIVITAS *SELF-REWARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN MTSN 1 BONE

PENGANTAR

Perkenalkan nama saya **Meydinatul Husna** saat ini sedang melakukan penelitian terkait “Efektivitas *Self-Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Laki-laki dan Perempuan MTsN 1 Bone” dengan tujuan sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) program studi Sosiologi. Semua data dan informasi yang Bpk/Ibu/Sdr sampaikan akan dijaga kerahasiaannya, dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian serta memperoleh informasi terkait apa yang diteliti. Terima kasih atas partisipasi dan kesediaan Bapak/Ibu/Sdr dalam kegiatan ini.

Apakah Bapak/Ibu/Sdr. bersedia untuk diwawancara?

1. Ya, **WAWANCARA DI LANJUTKAN**
2. Tidak

Nomor Kuesioner

Jam Mulai Wawancara	<input type="text"/> <input type="text"/> : <input type="text"/> <input type="text"/>
Jam Selesai Wawancara	<input type="text"/> <input type="text"/> : <input type="text"/> <input type="text"/>

A. Informasi Dasar Responden

Var	Pertanyaan	Jawaban
A1	Nama lengkap responden	
A2	Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. VII 2. VIII 3. IX
A3	Jenis Kelamin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laki-laki 2. Perempuan
A4	Umur	<input type="text"/> <input type="text"/> Tahun
A5	Agama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Islam 2. Kristen 3. Hindu 4. Budha 5. Lainnya, sebutkan

A6	Sekolah																					
A7	Alamat																					
A8	Nomor telepon responden	<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> </table> <p>↳ Nama Pemilik : _____</p>																				

B. Motivasi Belajar

B.1 Motivasi Belajar Intrinsik

B.1.1	Berapa rata-rata waktu yang Anda gunakan untuk belajar setiap har?	<ol style="list-style-type: none"> 1. ≤ 1 jam 2. 1-2 jam 3. 3-4 jam 4. 5-6 jam 5. ≥ 6 jam
B.1.2	Seberapa besar minat Anda terhadap mata pelajaran yang dipelajari?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat tidak tertarik 2. Tidak tertarik 3. Kurang Tertarik 4. Tertarik 5. Sangat tertarik
B.1.3	Apa yang Anda sukai dari belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Pelajaran menarik 2. Mendapatkan ilmu pengetahuan baru 3. Cara guru menyampaikan materi menarik 4. Dapat mengembangkan pengetahuan 5. Lainnya, sebutkan...
B.1.4	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak → nomor B.1.7
B.1.5	Jika Ya, apa yang membuat Anda kesulitan dalam belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suasana belajar kurang mendukung 2. Landasan belajar yang kurang kuat 3. Lingkungan belajar kurang kondusif 4. Perancangan pengajaran

		dan penyampaian materi Pelajaran kurang menarik 5. Lainnya, tuliskan.....
B.1.6	Apa yang Anda lakukan jika mengalami kesulitan dalam belajar?	1. mengulangi Kembali pembelajaran 2. Membuat tempat belajar lebih kondusif 3. Suasana yang kondusif 4. Membuat rangkuman pembelajaran agar lebih mudah saat belajar 5. Tempat yang nyaman 6. Lainnya, tuliskan.....
B.1.7	Apakah Anda berusaha keras untuk mencapai hasil belajar yang terbaik?	1. Ya 2. Tidak
B.1.8	Jika Tidak, Mengapa?
B.1.9	Seberapa besar usaha yang Anda lakukan dalam belajar?	1. Sangat kecil 2. Kecil 3. Cukup besar 4. Besar 5. Sangat besar
B.1.10	Apa yang Anda lakukan saat merasa tidak termotivasi untuk belajar?	1. Istirahat sejenak dan melakukan hal yang menyenangkan 2. Meminta bantuan dari orang tua, guru, dan teman 3. Membaca buku dan nonton video motivasi 4. Mengubah suasana belajar dan mencari tempat yang lebih nyaman 5. Lainnya, tuliskan.....
B.1.11	Apa yang paling memotivasi Anda untuk belajar?	1. Mendapatkan nilai bagus disekolah 2. Memahami hal-hal baru

		<ul style="list-style-type: none"> 3. Mencapai tujuan dan Impian saya di masa depan 4. Mendapatkan pengakuan dan pujian dari orang lain 5. Lainnya, sebutkan.....
B.1.12	Seberapa besar pengaruh nilai Anda terhadap motivasi belajar Anda?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tidak berpengaruh 2. Kurang berpengaruh 3. Cukup berpengaruh 4. Berpengaruh 5. Sangat berpengaruh
B.1.13	Jika jawaban responden 1 dan 2 tanyakan alasannya
B.1.14	Apa yang biasa Anda lakukan untuk meningkatkan motivasi belajar?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Maksimalkan fasilitas pembelajaran 2. Menciptakan suasana yang nyaman dalam belajar 3. Tidak pernah berhenti belajar 4. Diskusi atau belajar kelompok 5. Lainnya, tuliskan.....
B.1.15	Apakah Anda lebih termotivasi belajar sendiri	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
B.1.16	Jika jawaban Ya, apa alasannya?....
B.1.17	Apakah Anda lebih termotivasi belajar Bersama?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
	Jika jawaban Ya, apa alasannya....
B.1.18	Apakah Anda lebih termotivasi untuk belajar di tempat yang tenang?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
B.1.19	Jika jawaban Ya, apa alasannya....
B.1.20	Apakah Anda lebih termotivasi untuk belajar di tempat yang ramai?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
B.1.21	Jika jawaban Ya, apa alasannya....
B.1.22	Secara umum, apa tujuan utama Anda belajar?	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dapat bekerja

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengembangkan kecerdasan 3. Melatih kemandirian 4. Masa depan tidak suram 5. Lainnya, sebutkan
--	--	--

B2.1. Motivasi Belajar Ekstrinsik

B2.1	Apakah orang tua/kerabat menyediakan sarana pembelajaran untuk Anda?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak → nomor B2.4
B2.2	Sarana pembelajaran seperti apa orang tua/kerabat sediakan untuk pembelajaran bagi Anda?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop dan HP 2. Hanya laptop 3. Hanya HP
B2.3	Menurut Anda, bagaimana guru dapat membantu Anda untuk tetap termotivasi untuk belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi 2. Mengelola kelas dengan baik 3. Memberikan reward atau hadiah 4. Memanfaatkan fasilitas pembelajaran dengan baik 5. Lainnya, sebutkan.....
B2.4	Menurut Anda, bagaimana orang tua dapat membantu Anda untuk tetap termotivasi untuk belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membelikan perlengkapan sekolah 2. Memberikan pujian 3. Memberikan hadiah 4. Menasehati supaya rajin belajar 5. Lainnya, tuliskan.....
B2.5	Seberapa besar pengaruh dukungan dari orang tua terhadap motivasi belajar Anda	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada pengaruh 2. Kurang berpengaruh 3. Cukup berpengaruh 4. Berpengaruh 5. Sangat berpengaruh
B2.6	Jika jawaban 1 dan 2, apa alasannya...
B2.7	Seberapa besar pengaruh dukungan dari guru terhadap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada pengaruh 2. Kurang berpengaruh

	motivasi belajar Anda	3. Cukup berpengaruh 4. Berpengaruh 5. Sangat berpengaruh
B2.8	Jika jawaban 1 dan 2, tanyakan apa alasannya
B2.9	Menurut Anda, apakah sekolah pernah melaksanakan kegiatan lomba untuk meningkatkan prestasi belajar siswa?	1. Ya 2. Tidak
B2.10	Jika, Ya sebutkan lomba yang dilakukan pihak sekolah	1. Cerdas cermat 2. Lomba seni 3. Lomba olahraga 4. Lainnya, sebutkan....
B2.11	Apakah Anda ikutserta dalam lomba {Lihat jawaban responden B2.10} yang dilaksanakan sekolah?	1. Ya 2. Tidak
B2.12	Jika jawaban Tidak, tanyakan apa alasannya
B2.13	Menurut Anda, apakah fasilitas pembelajaran di sekolah memadai?	1. Sangat tidak memadai 2. Tidak memadai 3. Kurang memadai 4. Memadai 5. Sangat memadai
B2.14	Apakah fasilitas pembelajaran di sekolah mempengaruhi motivasi belajar Anda?	1. Ya 2. Tidak
B2.15	Jika jawaban Ya, apa alasannya.....?

C. Self-Reward

Bentuk-Bentuk Self reward

C1	Apakah Anda mengetahui tentang <i>Self Reward</i> ?	1. Ya 2. Tidak
	Jika jawaban Ya, sebutkan.....
C2	Apakah Anda menggunakan self-reward untuk meningkatkan motivasi belajar?	1. Ya 2. Tidak

	Jika jawaban Tidak, mengapa?
	Pada kegiatan apa Anda menggunakan self reward?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan belajar dan pengembangan diri (mencapai target belajar, membaca buku, belajar bahasa baru, kursus) 2. Kegiatan menyenangkan dan menghibur (menonton film, bermian game, mendengarkan music, bermain olahraga, berlibur) 3. Kegiatan yang meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan (makan makanan favorit, merawat diri, belanja) 4. Kegiatan yang membantu orang lain (berdonasi, menjadi relawan, melakukan kegiatan sosial) 5. Kegiatan yang meningkatkan rasa percaya diri (mencapai target pribadi, mendapatkan pujian, melakukan hal baru)
C3	Jenis self-reward apa yang paling sering Anda lakukan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membeli hadiah 2. Membeli makanan 3. Bermian game 4. Menonton film 5. Jalan-jalan 6. Pujian untuk diri sendiri 7. Istirahat 8. Lainnya, tuliskas....
C4	Berapa nilai self-reward yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anda?	<ol style="list-style-type: none"> 1. < 50.000 2. 50.000 3. 51.000 – 100.000 4. > 100.000 Lainnya, tuliskan...

C5	Apa yang Anda sukai dari self-reward sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self-reward membantu saya untuk fokus belajar 2. Self-reward membantu saya untuk mencapai target belajar 3. Self-reward membantu saya untuk meningkatkan rasa percaya diri 4. Self-reward membantu saya untuk belajar dengan lebih efektif 5. Self-reward membantu saya untuk belajar dengan lebih kreatif 6. Self-reward membantu saya untuk belajar dengan seimbang 7. Self-reward membantu saya untuk menjalin hubungan yang baik dengan orangtua dan guru
C6	Apa yang Anda tidak sukai dari self-reward sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self-reward dapat membuat saya menjadi materialistis 2. Self-reward dapat membuat saya menjadi tidak disiplin 3. Self-reward dapat membuat saya menjadi tidak kreatif 4. Self-reward dapat membuat saya menjadi tidak terkontrol 5. Self-reward dapat membuat saya menjadi tidak seimbang dalam belajar 6. Self-reward dapat membuat saya menjadi tidak adil terhadap diri sendiri 7. Self-reward dapat membuat saya menjadi terlena dan tidak termotivasi lagi
C7	Apakah ada pihak lain yang memberikan reward untuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak

	meningkatkan motivasi belajar Anda?	
C8	Jika “Ada” sebutkan siapa pihak tersebut.....
C9	Menurut Anda, jenis self reward apa yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bagi Perempuan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hadiah kecil (buku favorit, aksesoris belajar, dll) 2. <i>Me time</i> atau waktu untuk diri sendiri (mendengarkan musik, menonton film/drama, dll) 3. Pengakuan dan pujian 4. Waktu bersama orang tersayang 5. Bermain game
	Menurut Anda, jenis self reward apa yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Anda laki-laki?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hadiah sesuai minat (game baru, gadget, peralatan olahraga) 2. Pengalaman yang menantang (mendaki gunung, mengikuti lomba, dll) 3. Waktu untuk bermain 4. Jalan-jalan 5. Waktu bersama orang tersayang
C10	Apakah ada perubahan pada motivasi belajar Anda setelah melakukan self reward?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
	Jika Ya, apa alasannya.....
C11	Apakah Anda pernah melakukan self-reward selain untuk motivasi belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
	Jika Ya, sebutkan...
C12	Apa tujuan utama self reward bagi Anda?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan motivasi belajar 2. Meningkatkan rasa percaya diri 3. Meningkatkan fokus dan konsentrasi 4. Meningkatkan rasa senang dan bahagia

		5. Lainnya, tuliskan....
--	--	--------------------------

D. Manfaat Self Reward

D1. Aspek Sosiologis

D1.1	Seberapa sering anda menggunakan self-reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar anda?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak pernah 2. Jarang 3. Kadang-kadang 4. Sering 5. Selalu
D1.2	Bagaimana menurut Anda penggunaan self-reward dalam konteks belajar dapat mempengaruhi dinamika sosial diantara semua pelajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kerjasama dan saling mendukung sesama pelajar 2. Memunculkan persaingan sehat untuk pencapaian belajar 3. Mengurangi kerjasama dalam kelompok belajar 4. Lainnya, tuliskan
D1.3	Apakah Anda percaya bahwa self reward dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi sesama pelajar dalam mencapai tujuan belajar bersama?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya, self reward dapat memberikan insentif tambahan untuk mencapai tujuan Bersama 2. Tergantung pada kebutuhan individu 3. Tidak percaya, mungkin saja efektif untuk Sebagian orang 4. Tidak, self reward lebih

		bersifat individual dan tidak berhubungan dengan kerjasama
D1.4	Menurut Anda bagaimana self reward dapat membantu Anda dalam memotivasi diri sendiri untuk belajar lebih tekun? Pilihan jawaban hanya satu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu menjaga semangat dalam belajar 2. Memperkuat rasa percaya diri 3. Menciptkan lingkungan belajar yang menyenangkan 4. Menjaga Kerjasama antara sesama pelajar 5. Lainnya, tuliskan....
D1.5	Bagaimana menurut Anda peran self reward dalam memotivasi Anda untuk terus belajar meskipun mengalami kesulitan? Pilihan jawaban hanya satu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan dorongan tambahan untuk tetap berusaha 2. Mengubah persepsi belajar menjadi lebih positif 3. Meningkatkan ketahanan mental dalam menghadapi tantangan 4. Memberikan penghargaan atas Upaya keras dan ketekunan 5. Lainnya, tuliskan.....
D1.6	Apa yang menurut Anda dapat menjadi efek negatif dari penggunaan self reward dalam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi kecanduan pada self reward 2. Mengurangi fokus pada

	konteks pembelajaran?	<p>tujuan belajar sebenarnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Meningkatkan rasa tidak puas tanpa hadiah 4. Lainnya, tuliskan.....
D1.7	Bagaimana Anda merasa setelah memberikan penghargaan pada diri sendiri atas pencapaian belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih termotivasi untuk belajar 2. Merasa puas dengan pencapaian yang telah diraih 3. Merasa lebih percaya diri pada kemampuan belajar 4. Merasa lebih terhubung dengan teman atau kelompok belajar 5. Lainnya, tuliskan.....
D1.8	Apakah <i>Self Reward</i> membuat Anda lebih sering berinteraksi dengan orang lain?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
D1.9	Seberapa penting menurut Anda peran self reward dalam meningkatkan interaksi sosial diantara sesama pelajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat tidak penting 2. Tidak penting 3. Kurang penting 4. Penting 5. Sangat penting
D1.10	Jika jawaban 1,2, dan 3, tanyakan apa alasannya....
D1.11	Bagaimana pendapat Anda bahwa self reward dapat membantu meningkatkan Kerjasama antara sesama pelajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya → nomor D1.13 2. Tidak

D1.12	Jika jawaban “Tidak”, tanyakan apa alasannya...
D1.13	Manfaat <i>Self Reward</i> seperti apa yang anda rasakan setelah mencapai target belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semangat belajar meningkat 2. Rasa percaya diri meningkat 3. Stress berkurang 4. Merasa puas dan bangga 5. Lebih termotivasi untuk mencapai target berikutnya 6. Lainnya, tuliskan.....

D2. Aspek Psikologis

D2.1	Apakah Anda pernah merasa bersalah melakukan <i>Self Reward</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak pernah 2. Kadang-kadang 3. Pernah 4. Cukup sering 5. Sangat sering
D2.2	Apakah anda merasa <i>Self Reward</i> dapat membantu anda untuk aktif dalam kelas?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
D2.3	Apakah anda merasa <i>Self Reward</i> dapat membantu anda untuk lebih baik dalam ujian?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
D2.4	Seberapa percaya diri anda untuk melakukan lebih baik dalam belajar setelah melakukan <i>Self Reward</i> ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tida percaya diri 2. Kurang percaya diri 3. Cukup percaya diri 4. Percaya diri

		5. Sangat percaya diri
D2.5	Menurut Anda,, apa jenis self reward yang paling efektif meningkatkan motivasi belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi diri waktu luang untuk hobi atau aktivitas favorit 2. Membeli sesuatu yang diinginkan sebagai imbalan 3. Memberi diri makanan atau minuman sebagai imbalan 4. Memberi diri waktu untuk bersantai dan istirahat 5. Lainnya, tuliskan.....
D2.6	Apakah Anda pernah mengalami rasa malas atau jenuh belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak pernah 2. Jarang 3. Kadang-kadang 4. Sering 5. Selalu
D2.7	Jika jawaban 4 dan 5 tanyakan alasannya...
D2.8	Menurut Anda, apakah self reward dapat membantu Anda mengatasi rasa malas atau kebosanan saat belajar?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
D2.9	Menurut Anda, apakah self reward dapat membantu Anda mencapai hasil belajar yang lebih baik?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak
D2.10	Jika jawaban "Ya" berikan alasan...
D2.11	Jika jawaban "Tidak" berikan alasan...

D2.12	Apa yang menurut Anda dapat menjadi efek negatif dari penggunaan self reward dalam konteks pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none">1. Potensi kecanduan pada self reward2. Mengurangi fokus pada tujuan belajar sebenarnya3. Meningkatkan rasa tidak puas tanpa hadiah4. Lainnya, tuliskan.....
-------	--	---

Lampiran 1.4 Output SPSS

B.1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-2 Jam	7	9.0	9.0	9.0
	3-4 Jam	52	66.7	66.7	75.6
	5-6 Jam	19	24.4	24.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Tertarik	1	1.3	1.3	1.3
	Tidak Tertarik	6	7.7	7.7	9.0
	Kurang Tertarik	19	24.4	24.4	33.3
	Tertarik	42	53.8	53.8	87.2
	Sangat Tertarik	10	12.8	12.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Materi Pelajaran menarik	20	25.6	25.6	25.6
	Mendapatkan ilmu pengetahuan baru	32	41.0	41.0	66.7
	Cara guru menyampaikan materi	6	7.7	7.7	74.4
	Dapat mengembangkan pengetahuan	19	24.4	24.4	98.7
	Ada games yang seru di sela sela belajar	1	1.3	1.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

B.1.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Suasana belajar kurang mendukung	19	24.4	24.4	24.4
	Landasan belajar yang kurang kuat	8	10.3	10.3	34.6
	Lingkungan belajar kurang kondusif	12	15.4	15.4	50.0
	Perancangan pengajaran dan penyampaian materi pelajaran kurang menarik	17	21.8	21.8	71.8
	Materi sulit dipahami	22	28.2	28.2	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mengulangi kembali pembelajaran	27	34.6	34.6	34.6
	Membuat tempat belajar lebih kondusif	17	21.8	21.8	56.4
	Suasana yang kondusif	2	2.6	2.6	59.0
	Membuat rangkuman pembelajaran agar lebih muda saat belajar	22	28.2	28.2	87.2
	Tempat yang nyaman	4	5.1	5.1	92.3
	Bertanya kepada teman	6	7.7	7.7	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

B.1.9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kecil	2	2.6	2.6	2.6
	Cukup besar	26	33.3	33.3	35.9
	Besar	34	43.6	43.6	79.5
	Sangat besar	16	20.5	20.5	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Istirahat sejenak dan melakukan hal yang menyenangkan	26	33.3	33.3	33.3
	Meminta bantuan dari orang tua, guru, dan teman	14	17.9	17.9	51.3
	Membaca buku dan nonton video motivasi	9	11.5	11.5	62.8
	Mengubah suasana belajar dan mencari tempat yang lebih nyaman	12	15.4	15.4	78.2
	Main game	10	12.8	12.8	91.0
	Mendengarkan musik	7	9.0	9.0	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mendapatkan nilai bagus di sekolah	29	37.2	37.2	37.2

Memahami hal-hal baru	11	14.1	14.1	51.3
Mencapai tujuan dan Impian saya di masa depan	22	28.2	28.2	79.5
Mendapatkan pengakuan dan pujian dari orang lain	10	12.8	12.8	92.3
Ingin mendapatkan ranking di kelas	6	7.7	7.7	100.0
Total	78	100.0	100.0	

B.1.12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Berpengaruh	1	1.3	1.3	1.3
	Cukup Berpengaruh	6	7.7	7.7	9.0
	Berpengaruh	42	53.8	53.8	62.8
	Sangat Berpengaruh	29	37.2	37.2	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Memaksimalkan fasilitas belajar	12	15.4	15.4	15.4
	Menciptakan suasana yang nyaman dalam belajar	21	26.9	26.9	42.3
	Tidak pernah berhenti belajar	17	21.8	21.8	64.1
	Diskusi atau belajar kelompok	11	14.1	14.1	78.2
	Mengikuti kajian	6	7.7	7.7	85.9
	Healing	7	9.0	9.0	94.9
	Berfikir Positif	1	1.3	1.3	96.2

	Bergaul dengan orang yang semangat belajar	3	3.8	3.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	63	80.8	80.8	80.8
	Tidak	15	19.2	19.2	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	17	21.8	21.8	21.8
	Tidak	61	78.2	78.2	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

B.1.20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	1	1.3	1.3	1.3
	Tidak	77	98.7	98.7	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.1.22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dapat Bekerja	19	24.4	24.4	24.4
	Mengembangkan Kecerdasan	24	30.8	30.8	55.1
	Total	43	55.1	55.1	

Masa depan tidak suram	18	23.1	23.1	78.2
Disuruh mama, kalau tida belajar nanti dimarahi	1	1.3	1.3	79.5
Ingin menggapai cita-cita	16	20.5	20.5	100.0
Total	78	100.0	100.0	

B.2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

B.2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laptop dan Hp	42	53.8	53.8	53.8
	Hanya Laptop	3	3.8	3.8	57.7
	Hanya HP	33	42.3	42.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	12	15.4	15.4	15.4
	Mengelola kelas dengan baik	4	5.1	5.1	20.5
	Memberikan reward atau hadiah	10	12.8	12.8	33.3
	Memfaatkan fasilitas pembelajaran dengan baik	3	3.8	3.8	37.2

Tidak marah-marah saat mengajar	8	10.3	10.3	47.4
Tidak menekan siswa untuk harus tau dan paham materi belajar	14	17.9	17.9	65.4
Memberi nilai lebih	14	17.9	17.9	83.3
Memberikan kelas tambahan	1	1.3	1.3	84.6
Menjelaskan dengan jelas dan mudah untuk dipahami	12	15.4	15.4	100.0
Total	78	100.0	100.0	

B.2.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Membelikan perlengkapan sekolah	11	14.1	14.1	14.1
	Memberikan pujian	21	26.9	26.9	41.0
	Memberikan hadiah	14	17.9	17.9	59.0
	Menasehati supaya rajin belajar	17	21.8	21.8	80.8
	Memberikan semangat	14	17.9	17.9	98.7
	Mentransfer uang	1	1.3	1.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.2.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang berpengaruh	1	1.3	1.3	1.3
	Cukup berpengaruh	7	9.0	9.0	10.3
	Berpengaruh	35	44.9	44.9	55.1
	Sangat berpengaruh	35	44.9	44.9	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.2.7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak ada pengaruh	3	3.8	3.8	3.8
	Kurang berpengaruh	3	3.8	3.8	7.7
	Cukup berpengaruh	34	43.6	43.6	51.3
	Berpengaruh	30	38.5	38.5	89.7
	Sangat berpengaruh	8	10.3	10.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.2.9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

B.2.10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cerdas cermat	26	33.3	33.3	33.3
	Lomba seni	19	24.4	24.4	57.7
	Lomba olahraga	33	42.3	42.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.2.11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

B.2.13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tidak memadai	1	1.3	1.3	1.3
	Kurang memadai	7	9.0	9.0	10.3
	Memadai	54	69.2	69.2	79.5
	Sangat memadai	16	20.5	20.5	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

B.2 14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	34	43.6	43.6	43.6
	Tidak	44	56.4	56.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

C.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	78	100.0	100.0	100.0

C.2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kegiatan belajar dan pengembangan diri	11	14.1	14.1	14.1
	Kegiatan menyenangkan dan menghibur	29	37.2	37.2	51.3
	Kegiatan yang meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan	15	19.2	19.2	70.5
	Kegiatan yang membantu orang lain	12	15.4	15.4	85.9
	Kegiatan yang meningkatkan rasa percaya diri	11	14.1	14.1	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Membeli hadiah	9	11.5	11.5	11.5

Membeli makanan	14	17.9	17.9	29.5
Bermain game	17	21.8	21.8	51.3
Menonton film	7	9.0	9.0	60.3
Jalan-jalan	16	20.5	20.5	80.8
Pujian untuk diri sendiri	1	1.3	1.3	82.1
Istirahat	3	3.8	3.8	85.9
Mendengarkan musik	2	2.6	2.6	88.5
Mendaki	9	11.5	11.5	100.0
Total	78	100.0	100.0	

C.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 50.000	10	12.8	12.8	12.8
	50.000	47	60.3	60.3	73.1
	51.000 - 100.000	19	24.4	24.4	97.4
	> 100.000	2	2.6	2.6	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Membantu untuk fokus belajar	14	17.9	17.9	17.9
	Membantu untuk mencapai target belajar	27	34.6	34.6	52.6
	Membantu untuk meningkatkan rasa percaya diri	13	16.7	16.7	69.2
	Membantu untuk belajar lebih efektif	10	12.8	12.8	82.1
	Membantu belajar lebih kreatif	4	5.1	5.1	87.2
	Membantu belajar dengan seimbang	9	11.5	11.5	98.7

Membantu untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang tua dan guru	1	1.3	1.3	100.0
Total	78	100.0	100.0	

C.6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Membuat saya menjadi materialistis	14	17.9	17.9	17.9
	Membuat saya menjadi tidak disiplin	10	12.8	12.8	30.8
	Membuat saya menjadi tidak kreatif	10	12.8	12.8	43.6
	Membuat saya menjadi tidak terkontrol	8	10.3	10.3	53.8
	Membuat saya menjadi tidak seimbang dalam belajar	12	15.4	15.4	69.2
	Membuat saya terlena dan tidak termotivasi lagi	24	30.8	30.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	77	98.7	98.7	98.7
	Tidak	1	1.3	1.3	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Orang tua	43	55.1	55.8	55.8
	Guru	2	2.6	2.6	58.4
	Orang tua dan Guru	2	2.6	2.6	61.0
	Kakak	7	9.0	9.1	70.1

	Senior komunitas	3	3.8	3.9	74.0
	Teman	17	21.8	22.1	96.1
	Keluarga	3	3.8	3.9	100.0
	Total	77	98.7	100.0	
Missing	System	1	1.3		
Total		78	100.0		

C.9.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Hadiah kecil	19	24.4	39.6	39.6
	Me time atau watu untuk diri sendiri	18	23.1	37.5	77.1
	Pengakuan dan pujian	4	5.1	8.3	85.4
	Waktu bersama orang tersayang	4	5.1	8.3	93.8
	Bermain game	3	3.8	6.3	100.0
	Total	48	61.5	100.0	
Missing	System	30	38.5		
Total		78	100.0		

C.9.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Hadiah sesuai minat	9	11.5	30.0	30.0
	Pengalaman yang menantang	12	15.4	40.0	70.0
	Waktu untuk bermain	7	9.0	23.3	93.3
	Jalan-jalan	2	2.6	6.7	100.0
	Total	30	38.5	100.0	
Missing	System	48	61.5		
Total		78	100.0		

C.10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Ya	76	97.4	97.4	97.4
	Tidak	2	2.6	2.6	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	21	26.9	26.9	26.9
	Tidak	57	73.1	73.1	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

C.12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Meningkatkan motivasi belajar	22	28.2	28.2	28.2
	Meningkatkan rasa percaya diri	12	15.4	15.4	43.6
	Meningkatkan fokus dan konsentrasi	20	25.6	25.6	69.2
	Meningkatkan rasa senang dan bahagia	24	30.8	30.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	3	3.8	3.8	3.8
	Jarang	16	20.5	20.5	24.4
	Kadang-kadang	29	37.2	37.2	61.5
	Sering	28	35.9	35.9	97.4
	Selalu	2	2.6	2.6	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Meningkatkan kerjasama dan saling mendukung sesama pelajar	41	52.6	52.6	52.6
	Memunculkan persaingan sehat untuk pencapaian belajar	23	29.5	29.5	82.1
	Mengurangi kerjasama dalam kelompok belajar	14	17.9	17.9	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya, self-reward dapat memberikan insentif tambahan untuk mencapai tujuan bersama	30	38.5	38.5	38.5
	Tergantung pada kebutuhan individu	33	42.3	42.3	80.8
	Tidak percaya, mungkin saja efektif untuk sebagian orang	10	12.8	12.8	93.6
	Tidak, self-reward lebih bersifat individual dan tidak berhubungan dengan kerjasama	5	6.4	6.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Membantu menjaga semangat dalam belajar	30	38.5	38.5	38.5
	Memperkuat rasa percaya diri	27	34.6	34.6	73.1

Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan	14	17.9	17.9	91.0
Menjaga kerja sama antara sesama pelajar	7	9.0	9.0	100.0
Total	78	100.0	100.0	

D.1.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Memberikan dorongan tambahan untuk tetap berusaha	35	44.9	44.9	44.9
	Mengubah persepsi belajar menjadi lebih positif	14	17.9	17.9	62.8
	Meningkatkan ketahanan mental dalam menghadapi tantangan	15	19.2	19.2	82.1
	Memberikan penghargaan atas upaya keras dan ketekunan	14	17.9	17.9	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Potensi kecanduan pada self-reward	16	20.5	20.5	20.5
	Mengurangi fokus pada tujuan belajar sebenarnya	33	42.3	42.3	62.8
	Meningkatkan rasa tidak puas tanpa hadiah	29	37.2	37.2	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Lebih termotivasi untuk belajar	22	28.2	28.2	28.2
	Merasa puas dengan pencapaian yang telah diraih	37	47.4	47.4	75.6
	Merasa lebih percaya diri pada kemampuan belajar	15	19.2	19.2	94.9
	Merasa lebih terhubung dengan teman atau kelompok belajar	4	5.1	5.1	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	72	92.3	92.3	92.3
	Tidak	6	7.7	7.7	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak penting	1	1.3	1.3	1.3
	Kurang penting	14	17.9	17.9	19.2
	Penting	58	74.4	74.4	93.6
	Sangat penting	5	6.4	6.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	76	97.4	97.4	97.4
	Tidak	2	2.6	2.6	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.1.13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Semangat belajar meningkat	18	23.1	23.1	23.1
	Rasa percaya diri meningkat	7	9.0	9.0	32.1
	Stress berkurang	17	21.8	21.8	53.8
	Merasa puas dan bangga	24	30.8	30.8	84.6
	Lebih termotivasi untuk mencapai target berikutnya	12	15.4	15.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	21	26.9	26.9	26.9
	Jarang	40	51.3	51.3	78.2
	Kadang-kadang	17	21.8	21.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	59	75.6	75.6	75.6
	Tidak	19	24.4	24.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	76	97.4	97.4	97.4
	Tidak	2	2.6	2.6	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang percaya diri	2	2.6	2.6	2.6

	Cukup percaya diri	20	25.6	25.6	28.2
	Percaya diri	45	57.7	57.7	85.9
	Sangat percaya diri	11	14.1	14.1	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Memberi diri waktu luang untuk hobi atau aktivitas favorit	21	26.9	26.9	26.9
	Membeli sesuatu yang diinginkan sebagai imbalan	22	28.2	28.2	55.1
	Memberi diri makanan atau minuman sebagai imbalan	10	12.8	12.8	67.9
	Memberi diri waktu untuk bersantai dan istirahat	25	32.1	32.1	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak pernah	4	5.1	5.1	5.1
	Jarang	19	24.4	24.4	29.5
	Kadang-kadang	44	56.4	56.4	85.9
	Sering	11	14.1	14.1	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	68	87.2	87.2	87.2
	Tidak	10	12.8	12.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

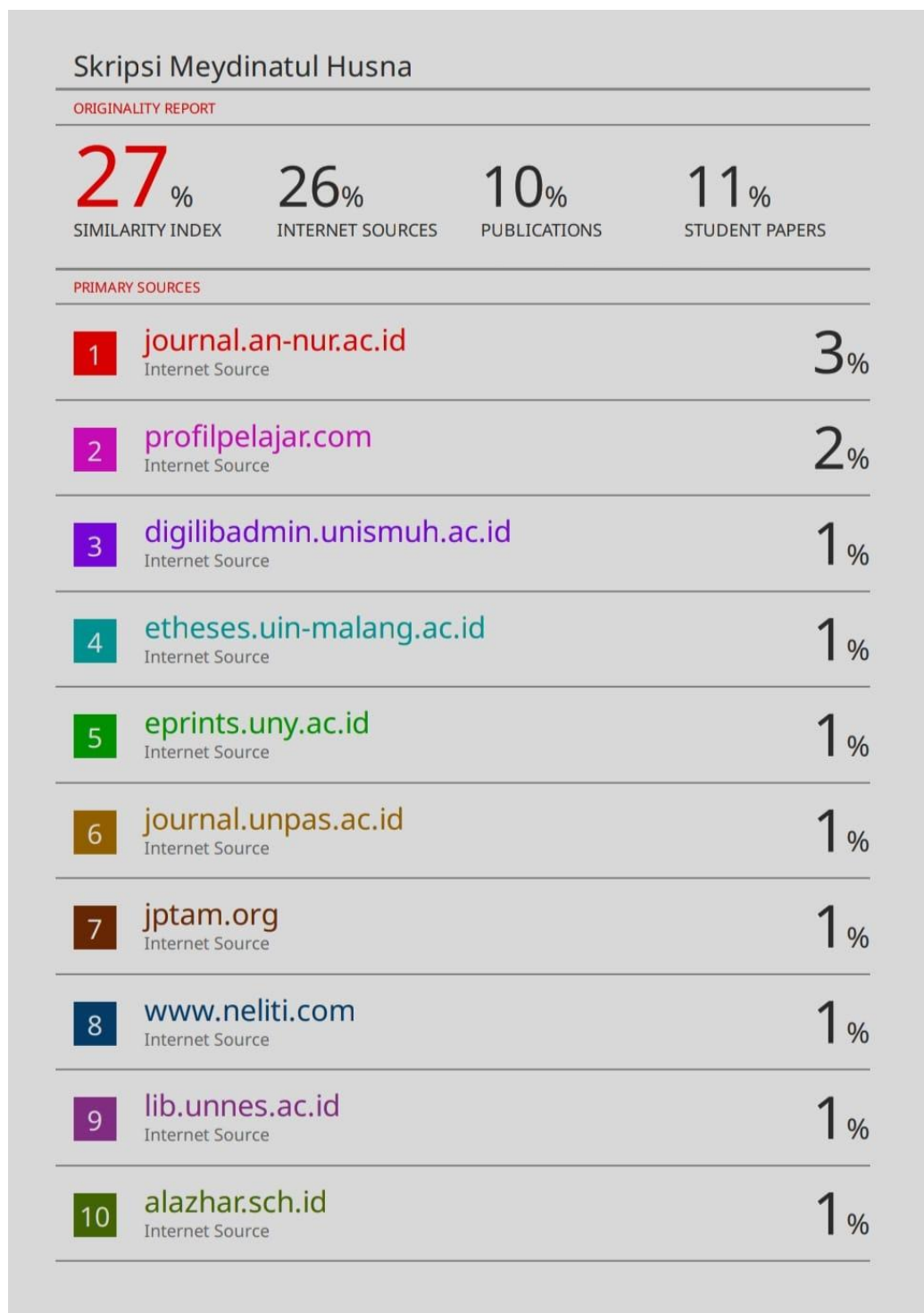
D.2.9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	75	96.2	96.2	96.2
	Tidak	3	3.8	3.8	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

D.2.12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Potensi kecanduan self-reward	25	32.1	32.1	32.1
	Mengurangi fokus pada tujuan belajar sebenarnya	34	43.6	43.6	75.6
	Meningkatkan rasa tidak puas tanpa hadiah	19	24.4	24.4	100.0
	Total	78	100.0	100.0	

Lampiran 1.5 Hasil Turnitin



Lampiran 1.6 *Curriculum Vitae*

A. Data Pribadi

1. Nama : Meydinatul Husna
2. Tempat, tanggal lahir : Watampone, 02 Mei 2002
3. Alamat : Jalan Hosco Kroaminoto
4. Kewarganeraan : Indonesia
5. Agama : Islam
6. Jurusan : Sosiologi
7. Email : meydinatulhusna@gmail.com

B. Nama Orang Tua

1. Ayah : Alm. Alimuddin
2. Ibu : Nur Alam

C. Riwayat Pendidikan

Jenjang	Sekolah/Universitas	Jurusan	Tahun
SD	SDN 10 Manurungnge	-	2008 – 2014
SMP	MTsN 1 Bone	-	2014 – 2017
SMA	SMAN 1 Bone	IPA	2017 – 2020
Perguruan Tinggi (S1)	Universitas Hasanuddin	Sosiologi	2020 - 2024

D. Riwayat Organisasi

Nama Organisasi	Jabatan	Periode
UKM Seni Tari Fisip Unhas (SODEC UNHAS)	Koordinator Biro Komunikasi dan Media	2022 - 2023
UKM Panahasan Unhas (HAC)	Anggota	2021 - sekarang