

**PENGARUH REWARD TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DIDIK KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SIDODADI KECAMATAN JATI AGUNG
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

¹ Irvan Havidhu Wafa ² Ana Santika ³ Juhainah

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Reward

Learning achievement

Abstract This study aims to find out the effect of rewards on the learning interest of grade VI students of State Elementary School 2 Sidodadi, Jati Agung District, South Lampung Regency for the 2022/2023 Academic Year. With the data collection technique using a questionnaire. The form of questionnaire that the researcher will use is a multiple-choice questionnaire with 4 alternative answers. The data that has been collected through a questionnaire, then the author processes it quantitatively, namely by determining the answer score from the statements that have been answered by the respondents.

The results of the study showed that there was an effect of reward giving on the learning interest of Class VI students of Negri 2 Sidodadi Elementary School, the influence obtained was 21.0%. The effect of rewards on learning interest in Class VI students of Negri 2 Sidodadi Elementary School is also evident from the results of hypothesis testing using the t-t test formula with program calculations SPSS 26 obtained t calculation of 2.958 by using the singnifikan limit $\alpha = 0.05$, then the table was obtained of 1.689, so it is known that the $t_{count} \geq t_{table}$, $(2.958 > 1.689)$ obtained the result of the Asymp value of 0.006 where the value is smaller than the probability of 0.05 $(0.006 < 0.05)$. This means that the provision of rewards has a significant effect on interest in learning. Thus, H_0 stated that there was no significant positive relationship between the provision of rewards and the students' interest in learning was rejected, and on the contrary, H_a stated that there was a significant positive relationship between the provision of rewards and the students' interest in learning was accepted.

PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, aktivitas belajar adalah aktivitas yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik dan guru sebagai pendidik (Setyaningsih, 2024).

Pada pendidikan formal di sekolah, guru merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru merupakan barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Dengan kata lain, guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan output pendidikan yang berkualitas.

Sebagai penyelenggara dan pengelola kegiatan pembelajaran, guru wajib memahami dan mengerti beberapa prinsip belajar, baik itu dalam bentuk perilaku fisik maupun psikis. Kesadaran pentingnya mengenal prinsip konsep belajar yang terwujud dalam perilaku guru, mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dan pendidikan yang diselenggarakan.

Roestiyah (1994:43) menyebutkan pembelajaran adalah hubungan interaktif antara guru dan

siswa, dalam hal ini guru menciptakan situasi dan kondisi agar siswa dapat aktif belajar, melalui interaksi itu akan muncul suasana proses belajar-mengajar yang aktif, masing-masing siswa sibuk bersemangat belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru semaksimal mungkin.

Sedangkan menurut Joni, Miller dkk (1985) mengemukakan pembelajaran merupakan upaya penciptaan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Sistem lingkungan yang dimaksud adalah sejumlah komponen yang saling mempengaruhi yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru dan peserta didik yang memiliki peran senada dalam hubungan sosial tertentu, materi yang akan dipelajari peserta didik, pendekatan, strategi, model, metode mengajar yang akan mengarahkan aktivitas belajar peserta didik, termasuk media dan sumber belajar, serta sarana dan prasarana yang akan digunakan.

Pembelajaran dikatakan bagus bila pembelajaran tersebut dapat meninggalkan kesan dan pesan yang positif. Pembelajaran yang dapat memberikan kesan positif kepada

peserta didik pun dapat diperoleh dari berbagai macam faktor salah satunya yaitu minat belajar dari peserta didik itu sendiri. (Sarbanun et al., 2022)

Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit (Kuncoro et al., 2023). Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal (Setyaningsih, 2023).

Minat mempunyai pengaruh penting dalam proses pembelajaran. Apabila pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran sudah dirasa baik, efektif, dan efisien (Andari et al., 2025). Tetapi, jika peserta didik kurang berminat untuk belajar maka di akhir pembelajaran peserta didik tidak akan faham tentang apa yang baru saja disampaikan oleh pendidik, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guruuntut adalah

bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas dan mendapat hasil yang baik. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru dikaenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan (Warisno & Mujtahidin, 2022).

Harapan guru yang lain adalah guru harus bisa membentuk manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga siswa tidak hanya pintar dalam berfikirnya tetapi juga pintar dalam melaksanakan dan mengimplementasikan ilmu yang dimilikinya sebaik mungkin.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 November 2023 di SDN 2 Sidodadi masih ditemukan minat belajar siswa yang rendah hal ini dapat dilihat dari kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, malas-malasan bahkan mencontek pada saat mengerjakan tugas yang diberikan guru bahkan ada yang berkelahi sesama teman

sebayanya.

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Reward

Reward yaitu suatu penghargaan atau hadiah yang diberikan oleh guru atas apa yang telah siswa capai. Adapun indikator dari reward tersebut adalah :

- a. Pujian
- b. Penghormatan
- c. Hadiah
- d. Tanda penghargaan
- e. Reward dalam bentuk aktivitas.(Ayuningtyas, 2019)

Pengertian Minat

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka atau rasa lebih ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat dilihat dari indikator di bawah ini :

- a. Keinginan
- b. Perasaan senang
- c. Perhatian dalam belajar
- d. Perasaan tertarik (Ayuningtyas, 2019)
- e. Mengerjakan tugas.

METODE

Metodologi merupakan “suatu penyelidikan yang sistematis dan formulasi metode-metode yang akan

digunakan dalam penelitian (Ari Supadi, 2022). Penelitian merupakan suatu tindakan yang di lakukan secara sistematis dan teliti dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapat susunan atau tafsiran baru dari pengetahuan yang telah ada, dimana sikap orang bertindak ini harus kritis dan prosedur yang digunakan harus lengkap.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif , pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif yang bersifat meneliti populasi atau sampel tertentu.(Setyaningsih et al., 2021)

Instrumen sebuah penelitian juga merupakan sarana harus dibuat guna menampung dan mengolah berbagai data yang dikumpulkan untuk penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto : Apa itu instrumen penelitian, alat dan fasilitas yang dipakai peneliti dalam proses pengumpulan data untuk memudahkan pekerjaan dan hasilnya menjadi lebih baik, cermat, lengkap serta konsisten sehingga penelitian yang dilakukan lebih mudah diolah. Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memiliki 2 (dua) kriteria, yaitu valid (sahih) dan reliabel (dapat dipercaya). Valid atau validitas, adalah

suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ke-sahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.

Tabel 3. Kisi-Kisi Umum Instrumen Variabel penelitian Variabel penelitian Sumber Data Metode Instrumen

1. Variabel Bebas (x) Reward Siswa Angket Langsung Angket

2. Variabel terikat (y) Minat Belajar Siswa Angket Langsung Angket

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Variabel Indikator Variabel No Item jumlah Variabel Terikat (Y) Minat Belajar a). Keinginan 1-6 6 b). Perasaan senang 7-12 6 c). Perhatian dalam belajar 13-18 6 d). Perasaan Tertarik 19-24 6 e). Mengerjakan Tugas 25-30 6 Jumlah 30

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Reward Variabel Indikator Variabel No Item jumlah Variabel Bebas (x) Reward a). Pujian 1-6 6 b). Penghormatan 7-12 6 c). Hadiah 13-18 6 d). Tanda penghargaan 19-24 6 e). Reward dalam bentuk aktivitas 25-30 6 Jumlah 30.

Uji Instrumen

Pengujian instrumen adalah “Instrumen yang tidak teruji validitas dan reliabilitasnya bila digunakan untuk penelitian akan menghasilkan data yang sulit dipercaya kebenarannya”. Oleh karena itu penulis melakukan pengujian

instrumen dengan menguji validitasnya dan reliabilitasnya, uji coba instrumen peneliti lakukan pada kelas VI SDN 2 Sidodadi dengan jumlah responden sebanyak 26 responden.

Kedua pengujian tersebut peneliti jelaskan sebagai berikut : Validitas Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dapat mengungkap data dari variabel terteliti secara tepat. Mundir. 2013. Menurut Sugiyono (2013:168) “tes dikatakan valid apabila telah dapat mengukur apa yang seharusnya diukur”.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi dalam penggunaan statistik parametrik yaitu uji normalitas data populasi.(Mustafida, Andi Warisno, 2019) Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Pada penelitian ini perhitungan Kolmogorov-Smirnov dilakukan dengan program IBM SPSS statistic.

Kriteria pengambilan keputusannya IBM SPSS 26 adalah: 1. Jika nilai Sig. Deviation from linierity $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal. 2. Jika nilai Sig. Deviation from linierity $< 0,05$, maka nilai residual berdistribusi tidak normal

Uji Linieritas

Uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier. pada penelitian ini perhitungan dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS statistic 26. Langkah-langkah uji linier yaitu buka program SPSS dan masukkan data yang akan diuji linieritasnya. Klik menu Analyze pilih Compare Means kemudian klik Means hingga muncul jendela baru kemudian masukkan variabel Dependent List dan Independent List. Klik menu Options yang ada disebelah kanan kotak variabel. Klik pada kotak Test For Linearity lalu klik Continue dan OK. Dasar pengambilan keputusan uji linieritas menggunakan SPSS : 1. Jika nilai Sig. Deviation from linierity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas/independen (X) dengan variabel terikat/dependen (Y) 2. Jika nilai Sig. Deviation from

linierity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas/independen (X) dengan variabel terikat/dependen (Y).

Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk melihat pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar siswa. Regresi linier dibagi menjadi dua yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y) Sedangkan regresi linier berganda digunakan pada satu variabel terikat dan dua variabel bebas Maka dari itu peneliti akan memilih analisis regresi sederhana, Pada penelitian ini perhitungan dilakukan dengan program IBM SPSS statistic 26. Model estimasi : $Y = a + bx$
 $Y =$ Variabel Devenden (nilai yang diprediksikan) $a =$ Konstanta $b =$ koefisiensi regresi (nilai peningkatan dan penurunan) $X =$ Variabel Independen

Uji Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis merupakan suatu teori sementara yang kebenarannya perlu diuji. Teori tersebut dibuat atas dasar

masalah dan anggapan dasar yang telah ditetapkan dengan seksama (Mundir hal 116). Uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis yang telah ditetapkan dapat diterima kebenarannya atau tidak. Sesuai dengan rumusan penelitian, maka untuk menganalisis data uji hipotesis menggunakan teknik regresi linier sederhana dan uji-t (independent sample t-test).

Pada penelitian ini perhitungan dilakukan dengan program IBM SPSS statistic 26. Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis : a. Jika Asymp. Sig < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima b. Jika Asymp. Sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak Uji T dilakukan untuk melihat pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono :102). Adapun rumus Uji t adalah : $t = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$ Keterangan: t = Nilai thitung. r = Koefisien korelasi n = Jumlah responden. Distribusi (Tabel T) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n$) Kaidah keputusan Uji T adalah membandingkan thitung dengan ttabel Jika thitung \geq ttabel, Berarti berpengaruh Jika thitung < ttabel, Berarti tidak berpengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan penelitian

ini peneliti melakukan beberapa persiapan. persiapan awal peneliti menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian peneliti mempersiapkan angket awal yang disebarakan pada Anak Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Sidodadi dan dilanjutkan dengan mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.. Pada tabulasi TCR variabel pemberian reward indikator pemberian reward dengan memberikan penghargaan klasifikasi tingkat capaian responden pada kriteria tertinggi dengan nilai rata-rata TCR sebesar 95,54 % dengan kategori sangat baik, sehingga pemberian reward dengan cara memberikan penghargaan perlu dipertahankan.

Sedangkan variabel pemberian Reward indikator hadiah memiliki gap yang cukup jauh dari indikator yang lain dengan nilai rata-rata TCR sebesar 82,86 % dengan kategori baik, sehingga pemberian reward dengan cara memberikan hadiah perlu ditingkatkan. Sedangkan TCR variabel minat belajar tidak memiliki gap yang cukup jauh dengan indikator lainnya, semua kategori indikator variabel minat belajar sangat baik sehingga kelima indikator

tersebut harus dipertahankan dan masih tetap perlu dilakukan peningkatan agar apa yang ingin dicapai dalam sebuah proses pembelajaran dapat tercapai dengan semaksimal mungkin. Setelah melalui beberapa tahapan uji coba maka pernyataan tersebut dapat dilanjutkan ketahap uji hipotesa.

Uji hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini menggunakan uji-t regresi linear sederhana, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara pemberian reward dengan minat belajar Anak Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Sidodadi terbukti kebenarannya.

Berdasarkan perhitungan SPSS 26 diperoleh t hitung sebesar 2,958 dengan menggunakan batas signifikan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh t tabel sebesar 1.689, maka diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, ($2.958 > 1,689$) diperoleh hasil nilai Asymp sebesar 0,006 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,006 < 0,05$). Ini artinya pemberian reward berpengaruh signifikan terhadap minat belajar, Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisah,

S. (2001) yang meneliti tentang pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Dimana hasil penelitian menunjukkan $Asymp.Sig = 0,000$ ($0,000 > 0,05$) dan nilai R Square/koefisien korelasi (r^2) sebesar 0,560 atau jika dipresentasikan menjadi 56%. Maka demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dikatakan bahwa kontribusi reward berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Reward adalah salah satu metode yang efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa di kelas. Penggunaan metode yang tepat akan menghasilkan minat belajar siswa tinggi, dapat mengkondisikan siswa untuk dapat berkonsentrasi dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian temuan peneliti memperkuat hasil penelitian Rohman (2019) dan Riotoma (2017) yang menunjukkan bahwa pemberian reward yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Penelitian yang dipimpin oleh Fathoni (2018) ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian reward dan punishment terhadap minat belajar matematika dengan pengaruh 6,00%.

Penelitian yang disutradai oleh Riansyah (2020) ada hubungan yang signifikan antara pengaruh pemberian

reward terhadap minat belajar mahasiswa termasuk dalam kategori cukup atau sedang. Temuan juga membuktikan teori Rifa'i dan Ani (2012) yang menyatakan bahwa pemberian penguatan positif (Reward) dapat meningkatkan perilaku, salah satunya yaitu perilaku minat belajar siswa. Agar pemberian reward ini bisa menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka lakukan pemberian reward dengan langkah –langkah yang tepat, efektif dan profesional. Hal tersebut diharapkan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar disekolah, sehingga akan timbullah pembelajaran yang berkualitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana yang telah dilakukan dari pembahasan pada skripsi ini mengenai “Pengaruh reward terhadap minat belajar dapat diketahui bahwa ada pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar minat belajar Anak Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Sidodadi”.

Berdasarkan hasil penelitian yang

penulis lakukan terhadap minat belajar Anak Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Sidodadi mengenai pengaruh reward terhadap minat belajar dapat diketahui bahwa ada pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar minat belajar Anak Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Sidodadi pengaruh yang didapat sebesar 21,0 %.

Pengaruh reward terhadap minat belajar di Anak Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Sidodadi juga terbukti dari hasil pengujian hipotesa menggunakan rumus uji – t dengan perhitungan program SPSS 26 diperoleh t hitung sebesar 2.958 dengan menggunakan batas signifikan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh ttabel sebesar 1.689, maka diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, ($2.958 > 1,689$) diperoleh hasil nilai Asymp sebesar 0,006 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari probabilitas 0,05 ($0,006 < 0,05$).

Ini artinya pemberian reward berpengaruh signifikan terhadap minat belajar. Dengan demikian H_0 menyatakan tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian reward dengan minat belajar siswa ditolak, dan sebaliknya H_a yang menyatakan terdapat hubungan positif yang signifikan antara pemberian reward dengan minat belajar siswa

diterima.

REFERENCES

- Andari, A., Warisno, A., & Anshori, M. A. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA dan SMK. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(3), 523–540.
- Ari Supadi. (2022). PENGARUH SUPERVISI AKADEMIK KEPALA MADRASAH TERHADAP KOMPETENSI PEDAGOGIK PENDIDIK DI MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL ULUM GUNUNG MAS KECAMATAN MARGA SEKAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG TIMUR. *Enggang : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Satra, Seni, Dan Budaya*, 3.
- 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.
- Kuncoro, B., Punggeti, R. N., Nove, A. H., Amahoru, A., Setyaningsih, R., Handayani, F., & Hita, I. P. A. D. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN MOTIVASI BERMAIN BOLA BASKET PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2505–2515.
- Mustafida, Andi Warisno, N. H. (2019). Pengaruh supervisi akademik terhadap kompetensi profesional guru di MA Hidayatul Mubtadiin Desa SIDOHARJO KECAMATAN JATI AGUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7, 9–25.
- Sarbanun, A., Setyaningsih, R., & Hartati, S. (2022). PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK DALAM NILAI NILAI AGAMA DI MA DARUL MUSTOFA PANCAWARNA KECAMATAN PEDAMARAN TIMUR OGAN KOMRING ILIR. 01(01), 322–333.
- Setyaningsih, R. (2023). Peran Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7299–7307.
- Setyaningsih, R. (2024). *Membangun Character Building Peserta Didik Mts Hidayatul Mubtadiin Dan Relevasinya Bagi Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. 19(1).
- Setyaningsih, R., Khodijah, N., & Munir, M. (2021). The effect of single-parent parenting, peer conformity, and self-concept on adolescent religiosity. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2951–2964.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.822>
- Warisno, A., & Mujtahidin, M. (2022). Manajemen Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 615–626.