PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PEMBERIAN *REWARD* KARTU BERGAMBAR ANAK DI KELOMPOK B3 TAMAN KANAK-KANAK PLUS GAPURO GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

FATIMATUZ ZAHROH

D98215052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatimatuz Zahroh

NIM : D98215052

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : PIAUD

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 03 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL

82972AEF850582005

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Fatimatuz Zahroh

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

Nama : Fatimatuz Zahroh

NIM :D98215052

Judul :PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PEMBERIAN *REWARD* KARTU BERGAMBAR ANAK KELOMPOK B3 TAMAN KANAK-KANAK PLUS GAPURO GRESIK

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 03 Juli 2019

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.	**Yahya Aziz, M.Pd.I**
NIP. 197011202000031002	**NIP.197208291999031003**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Fatimatuz Zahroh ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, ...30... Juli 2019..
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud., M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Moh. Faizin, M.Pd.I
NIP. 197208152005011004

Penguji II,

M. Bahri Musthofa, M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197307222005011005

Penguji III,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji IV,

Yahya Aziz, M,Pd.I
NIP. 197208291999031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fatimatuz Zahroh
NIM : D98215052
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
E-mail address : fatimatuz712@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pemberian *Reward* Kartu Bergambar Anak Kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 02 Agustus 2019

Penulis

(Fatimatuz Zahroh)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Zahroh Fatimatuz.2019. *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pemberian Reward Kartu Bergambar Anak Di Kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik.* Pembimbing Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I dan Yahya Aziz, M.Pd.I

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Reward* Kartu Bergambar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward* kartu bergambar anak di kelompok B3 Taman Kanak-kanak Plus Gapuro Gresik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian non tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif presentase.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) pemberian *reward* kartu bergambar telah terbukti berhasil. Hal ini dapat dilihat pada hasil penilaian observasi guru siklus I 59% (Berkembang sesuai harapan) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83% (Berkembang sangat baik). Hal ini terjadi karena guru sudah mengetahui situasi anak sehingga pada kegiatan selanujtnya sudah mulai bisa mengkontrol anak. 2) adanya peningkatan motivasi belajar anak setelah diterapkannya *reward* kartu bergambar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata yang menunjukkan kegiatan pada pra siklus dengan rata-rata 41,37% (Mulai Berkembang) siklus I dengan rata-rata 61,68% (Berkembang sesuai harapan) dan siklus II 79,68% (Berkembang sangat baik) dan memenuhi indikator yang diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ---------- i
HALAMAN JUDUL ----------ii
HALAMAN MOTTO----------iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN----------iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI ----------v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ----------vi
ABSTRAK ---------- vii
KATA PENGANTAR ---------- viii
DAFTAR ISI ----------xi
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR ---------- xiv
DAFTAR LAMPIRAN---------- xvi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah ----------1
B. Rumusan Masalah ----------6
C. Tindakan Penelitian----------7
D. Tujuan Penelitian ----------7
E. Lingkup Penelitian----------7
F. Manfaat Penelitian ----------8
G. Penelitian Terdahulu----------9
BAB II KAJIAN TEORI
A. Motivasi Belajar
1. Pengertian Motivasi---------- 11
2. Pengertian Belajar---------- 12
3. Pengertian Motivasi Belajar ---------- 12
4. Tujuan Motivasi ---------- 13
5. Fungsi Motivasi ---------- 13
6. Jenis-jenis Motivasi---------- 14
7. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi---------- 15
8. Cara Meningkatkan Motivasi---------- 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. *Reward*/Ganjaran
1. Pengertian *Reward*/Ganjaran ---------- 18
2. Tujuan *Reward*/Ganjaran---------- 20
3. Fungsi *Reward*/Ganjaran ---------- 21
4. Manfaat *Reward*/Ganjaran ---------- 21
5. Teknik Penggunaan *Reward*/Ganjaran ---------- 21
6. Syarat-syarat *Reward*/Ganjaran ---------- 24
7. Kelebihan dan Kekurangan *Reward*/Ganjaran ---------- 25
C. Kartu Bergambar
1. Pengertian Kartu---------- 26
2. Pengertian Kartu Bergambar ---------- 26
3. Manfaat Kartu Bergambar ---------- 26
4. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Bergambar ---------- 27
D. Kerangka Berpikir ---------- 28
E. Hipotesis Penelitian ---------- 29

BAB III METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian---------- 30
B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian ---------- 33
C. Variabel yang Diselidiki ---------- 34
D. Rencana Tindakan ---------- 34
E. Data dan Cara Pengumpulan ---------- 40
F. Teknik Pengumpulan Data ---------- 41
G. Teknik Analisis Data ---------- 43
H. Indikator Kinerja ---------- 47
I. Tim Peneliti dan Tugasnya ---------- 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian---------- 50
B. Pembahasan---------- 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan ---------- 96

B. Saran ---------- 97

DAFTAR PUSTAKA ----------

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu---------- 10
Tabel 3.1 Instrumen Penilaian ---------- 43
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian ---------- 44
Tabel 3.3 Kriteria Nilai Rata-rata---------- 45
Tabel 3.4 Presentase Ketuntasan Belajar ---------- 47
Tabel 3.5 Presentase Observasi Guru dan Peserta Didik ---------- 47
Tabel 4.1 Observasi Pra Siklus---------- 52
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru Siklus I---------- 63
Tabel 4.3 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I ---------- 65
Tabel 4.4 Hasil Observasi Siklus I---------- 68
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus II ---------- 82
Tabel 4.6 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II ---------- 84
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus II---------- 86
Gambar 3.1 Tahapan siklus Kurt lewin---------- 31
Diagram 4.1 Peningkatan Motivasi Belajar ---------- 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Izin Penelitian

Lampiran II

Instrumen Validasi RPPH

Lampiran III

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran IV

Hasil Dokumentasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa *Golden age* (0-8 tahun) yaitu masa keemasan, pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan dalam berbagai aspek dengan cepat dan pesat serta terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis. Menurut Montessori pada masa tersebut anak mulai peka dan menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya.[1]

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan menjadi satu kesatuan dengan kehidupan, ada beberapa aspek di dalam kehidupan yang akan di kembangkan melalui jalur pendidikan. Di dalam pendidikan terdapat berbagai masalah terutama pada saat proses pembelajaran perlu disesuaikan dan distabilkan agar keadaan yang ada sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan menjadi maksimal. Rangkaian dalam pembelajaran agar menjadi maksimal dan sesuai tujuan guru harus memanfaatkan media pembelajaran atau alat bantu yang ada disekolah, sehingga merangsang atau menumbuhkan rasa anak untuk belajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran merupakan hubungan antara guru dan siswa yang didalamnya di tunjang dengan berbagai unsur yang ada di dalam pembelajaran meliputi, sarana dan prasarana, media pembelajaran, lingkungan sekolah dan metode pembelajaran, semua unsur tersebut dapat mempengaruhi

[1] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT INDEKS, 2009), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses belajar anak jika semua hal yang mendukung didalam sekolah digunakan dan di manfaatkan dengan baik maka prestasi belajar anak akan meningkat dan dapat mencapai tujuan dengan semaksimal mungkin.

Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan oleh manusia sejak ia lahir sampai akhir hayat, belajar tidak hanya di bangku sekolah saja dimana saja bisa dilakukan oleh manusia suatu hal yang baru diketahui oleh manusia juga disebut dengan ilmu dan belajar termasuk hal yang penting bahkan tidak dapat dipisah dari kehidupan manusia karna dengan belajar manusia akan menjadi tahu dan mendapatkan suatu hal yang baru. Belajar merupakan hubungan antara individu dengan lingkungan yang menyediakan berbagai hal seperti rangsangan (stimulus). Respon yang di berikan setiap individu akan berbeda, ada yang perubahan tingkah laku baik atau negatif sesuai dengan lingkungan sekitar anak.

Dalam hal belajar merupakan proses/usaha yang dilakukan individu dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan berupa tingkah laku secara keseluruhan, setelah melakukan belajar akan mendapatkan hasil berupa pengalaman yang diperoleh secara individu sesuai dengan interaksi terhadap lingkungan. Banyak hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam pendidikan, salah satunya melalui perbaikan proses pembelajaran melalui memberikan motivasi merupakan bagian terpenting yang perlu mendapatkan perhatian dari guru dan orang tua, seorang anak dapat melakukan kegiatan karna memiliki motivasi. Dapat dilihat jika anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuannya, motivasi terlihat pada gairah anak dalam hal belajar serta keinginan untuk berprestasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku.[2] Motivasi dapat diartikan daya penggerak seseorang melakukan suatu hal yang memiliki tujuan, dalam mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar maka siswa juga diharuskan memiliki motivasi belajar di dalam dirinya. Di dalam al-Qur'an sudah di tuliskan ayat tentang motivasi belajar sebagai berikut:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِيْنَ يَعْلَمُوْنَ وَالَّذِيْنَ لاَ يَعْلَمُوْنَ اِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُوالاَلْبَابْ.

> Apakah sama orang-orang yang mengetahui dangan orang-orang yang tidak mengetahui hanya orang-orang yang berilmulah (ulul albab) yang mengetahui. (Q.S Az Zumar : 9)[3]

Nabi bersabda:

مَنْأَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ ، وَمَنْ أَرَادَ الآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ هُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

> Barang siapa yang ingin mendapatkan kebahagiaan di dunia maka hendaklah ia berilmu, dan barang siapa yang ingin mendapatkan kebahagiaan di akhirat hendaklah ia berilmu, dan barang siapa yang ingin mendaatkan kebahgiaan di dunia dan akhirat maka hendaklah ia berilmu.[4]

Motivasi mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, teori belajar mengungkapkan bahwa informasi tidak akan didapatkan tanpa adanya perhatian dalam belajar. Motivasi di bandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil jika mesin tidak ada di dalam bagian mobil maka tidak akan berjalan begitu juga dengan pembelajaran motivasi di bandingkan dengan mesin

---

[2]Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara,2011), 1.
[3] Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Syaamil Cipta Media, 2005), 459.
[4] http://syukrillah.wordpress.com/2014/05/27/hadis-ingin-dapat-dunia-dan-akhirat-harus-dengan-ilmu/amp/ diakses pada tanggal 19 Maret 2019 pada pukul 19.30 wib.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan kemudi mobil yaitu belajar. Motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang untuk bergerak.[5]

Di dalam dunia pendidikan, motivasi merupakan penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar. Jika motivasi belajar terjadi tidak hanya berpengaruh pada anak saja melainkan bagi seluruh pendidiknya juga, jika anak memiliki motivasi dalam belajar maka guru dalam menyampaikan akan lebih mudah di terima oleh anak karena dalam diri anak sudah terdapat suatu motivasi atau keinginan.

Mendidik anak untuk menjadi pintar semua orang akan bisa melakukannya tetapi mendidik anak untuk mempunyai motivasi belajar saat dikelas tidak semua orang dapat melakukannya dibutuhkan orang tua dan guru yang sabar, ulet, kreatif serta mempunyai semangat yang tinggi untuk memahami anak, untuk itu dibutuhkan pendekatan untuk memberikan motivasi kepada anak khususnya anak-anak yang motivasi belajarnya kurang.

Kenyataan yang terjadi di lapangan beberapa Taman Kanak-Kanak sudah menggunakan *reward* ketika anak dapat melakukan suatu kegiatan maka akan mendapatkan penghargaan berupa bintang dan anak-anak yang lainnya yang belum dapat bintang akan termotivasi bagaimana caranya agar ia hari esok akan mendapatkan bintang dengan cara belajar lebih giat lagi. Namun di TK Plus Gapuro Gresik ini khususnya di Kelompok B pada saat saya observasi berbeda belum ada pemberlakuan *reward* sehingga anak-anak tidak giat dalam belajar dan cenderung malas-malasan saat akan mengerjakan kegiatan.

---

[5] Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta:PT Rineka Cipta, 1999), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal memberikan motivasi kepada anak seorang guru masih memberikan dalam bentuk verbal saja seperti “nanti bisa masuk SD favorit kalau kalian belajarnya dengan rajin” itu yang saya temui ketika berada di TK Plus Gapuro, anak-anak masih ramai dengan sendirinya, belum bisa mengerjakan tugas secara mandiri dan menyelesaikan tepat waktu. Di TK Plus Gapuro kelompok B terbagi menjadi 3 kelas B1, B2, B3 dan yang akan saya beri *treatment* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah kelas B3 dimana terdapat 16 siswa dan yang sudah termotivasi 30% yang belum termotivasi 70% siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar jika disuruh mengerjakan belum bisa dengan mandiri dan menyelesaikan tepat waktu dan akan ramai dulu dikelas dan jika ada temannya mengerjakan maka akan menganggu temannya.[6]

Dalam uraian di atas dapat diketahui bahwa permasalahan pembelajaran di Kelompok B TK Plus Gapuro Gresik ialah kurangnya minat dan motivasi belajar dalam diri anak dan salah satu penyebabnya adalah kurangnya motivasi anak yang bervariasi, salah satunya adalah upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan memberikan *reward* dengan tujuan memberikan pancingan kepada anak agar belajar lebih giat lagi. Dengan kata lain, anak menjadi lebih keras lagi kemauan dan keinginannya untuk belajar lebih giat lagi.[7]

Terdapat berbagai cara dan solusi akan dilakukan untuk meningkatkan semangat belajar dan motivasi anak sehingga anak menjadi giat belajar kembali. Salah satu dari solusi yang menurut beberapa peneliti adalah dilakukan oleh guru dengan memberikan *reward* atau ganjaran kepada anak.

---

[6] Faridatul Fauziyyah,*Wawancara*, Gresik, 29 Maret 2019.
[7] M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset,1985), 182.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ganjaran merupakan alat pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tujuan dari ganjaran dijadikan alat pendidikan agar anak menjadi merasa senang dan semangatnya semakin bertambah karena perbuatan atau pekerjaan yang sudah dilakukannya mendapat penghargaan.

Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik akan menjadikan anak senang dan belajar tidak akan terasa, dunia anak itu nyata maka apapun yang kita tunjukkan pada anak juga harus nyata, pemberian *reward* kepada anak tidak selalu dengan hal yang besar anak diberikan penghargaan berupa gambar juga ia akan senang dan memicu ia untuk belajar lebih giat lagi, terdapat beberapa kartu bergambar dalam bentuk senyum dan sedih jika anak mengerjakan tugas dengan selesai tepat waktu diberikan kartu bergambar tertawa, anak yang menyelesaikan tugas dengan selesai diberikan kartu bergambar senyum dan anak yang tidak menyelesaikan tugas diberikan kartu bergambar menangis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *reward* kartu bergambar pada anak kelompok B TK Plus Gapuro Gresik?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar melalui *reward* kartu bergambar anak kelompok B TK Plus Gapuro Gresik?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang telah terurai pada latar belakang diatas. Tindakan yang dipilih dalam penelitian ini adalah melalui *reward* kartu bergambar diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelompok B di TK Plus Gapuro Gresik.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

   Untuk mendeskripsikan cara meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* kartu bergambar anak kelompok B TK Plus Gapuro Gresik.

2. Tujuan Khusus

   a. Memperbaiki kualitas kemampuan profesional guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui *reward* kartu bergambar.

   b. Meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* kartu bergambar.

E. Lingkup Penelitian

Pembahasan dalam ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Materi dalam pelaksanaan ini fokus pada *reward* kartu bergambar yang berhubungan dengan “peningkatan motivasi belajar melalui pemberian *reward* kartu bergambar yang belum diterapkan oleh guru”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B3 pada tahun ajaran 2018-2019.
3. Implementasi penelitian ini adalah melalui pemberian *reward* kartu bergambar dengan berbagai macam gambar.

F. Manfaat atau Signifikan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Anak
   a. Meningkatkan kualitas belajar anak agar lebih giat belajar.
   b. Melatih anak untuk menyelesaikan tugas kegiatannya.
   c. Membiasakan anak menyelesaikan tugas tepat waktu dan tidak bermalas-malasan.
   d. Meningkatkan motivasi belajar anak dalam proses belajar berlangsung.
2. Bagi Sekolah
   a. Sebagai pertimbangan untuk pendidik dalam pembelajaran dan menggunakan *reward* diakhir pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar anak.
   b. Untuk menambah pengetahuan dalam pemberian *reward* kartu bergambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi Guru
   a. Untuk meningkatkan kualitas dan motivasi belajar anak saat pembelajaran berlangsung.
   b. Sebagai ukuran efektifitas pembelajaran. Setelah pendidik mengetahui masalah yang ada pada anak saat pembelajaran maka dan proses belajar mengajar menjadi aktif dan efektif.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam penelitian. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti:

1. Hasil penelitian oleh Nadiyah karimah rozhan, membuktikan adanya keberhasilan kartu bergambar bintang sangatlah berpengaruh terhadap motivasi belajar pengetahuan anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan koefesien korelasi antara variabel x dan y berupa hasil angket yang bernilai 0,93 dimana korelasi ini termasuk baik dalam taraf signifikan 1% yaitu (0,93 > 0, 463) ataupun taraf signifikan 5% (0,93 > 0,361) hal ini menunjukkan adanya korelasi sangat kuat antar efektivitas penggunaan kartu bergambar.
2. Hasil penelitian oleh Anisa putri utami, membuktikan adanya keberhasilan dari penelitian tersebut terjadi peningkatan pada sikulus I dan siklus II pada pertemuan pertama dan kedua hasil belajar siswa meningkat sebesar 25% pada pre-test siklus I hasil belajar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencapai angka 93,3% siklus II pada pertemuan pertama dan kedua hasil belajar siswa meningkat sebesar 23,4% pada pre-test siklus II adalah 74,4% dan hasil post-tes siklus II adalah 97,8%.

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	Nadiyah karimah rozhan	Efektivas penggunaan kartu bergambar bintang terhadap motivasi belajar pengetahuan anak	Penelitian Kuantitatif	koefesien korelasi antara variabel x dan y berupa hasil angket yang bernilai 0,93 dimana korelasi ini termasuk baik dalam taraf signifikan 1% yaitu (0,93 > 0, 463) taraf signifikan 5% (0,93 > 0,361)
2.	Anisa putri utami	*reward* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ips di kelas V c	Penelitian Tindakan Kelas	pada pre-test siklus I hasil belajar siswa mencapai 93,3%, siklus II pada pertemuan pertama dan kedua hasil belajar siswa meningkat sebesar 23,4% pada pre-test siklus II adalah 74,4% dan hasil post-tes siklus II adalah 97,8%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan perbedaaannya yang mencolok pada penelitian terdahulu menggunakan *reward* berupa bintang, dan pada penelitian ini menggunakan *reward* berupa kartu bergambar yag akan diterapkan pada anak kelompok B.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motif (*motive)* berasal dari kata bahasa latin "*movere*" yang kemudian menjadi "*motion*" yang artinya gerak atau dorongan. Sedangkan motivasi (*motivation*) berarti pemberian atau penimbulan motif. Jadi, motivasi adalah motif atau hal yang sudah aktif pada saat tertentu, terutama ketika kebutuhan motivasi untuk mencapai tujuan yang dilakukan semaksimal mungkin.[8]

Motivasi menurut Djiwandono adalah salah satu prasyarat yang penting dalam belajar. Misalnya, gedung sekolah disediakan, terdapat pendidik, sudah tersedia alat belajar yang lengkap dengan harapan pada saat anak masuk sekolah ia akan semnagat dalam belajar. Namun, semua hal tersebut tidak ada gunanya jika anak tidak mempunyai motivasi dalam belajar didalam dirinya.[9]

Koeswara dalam Dimyati dan Mudjiono memandang motivasi sebagai dorongan mental yang di dalamnya terdapat mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan perilaku manusia untuk bersikap dan berprilaku untuk belajar.[10] Dengan demikian sikap

[8]Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993), 114.
[9] Djiwandono, sri esti, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2002), 329.
[10] Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta,1999), 82.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan perilaku setiap individu untuk belajar timbul karena adanya dorongan dari dalam diri individu.

Berdasarkan dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya gerak yang terdapat di dalam diri manusia untuk menjaga perilaku guna bertindak untuk melakukan hal yang positif dan sesuai dengan tujuan. Motivasi muncul karena ada sebuah keinginan dengan tujuan yang akan dicapai.

2. Pengertian Belajar

Belajar menurut Skinner adalah perilaku yang terjadi pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.[11]

Belajar merupakan perubahan yang ada di dalam diri individu dalam hal pengetahuan, keterampilan dan dapat dikatakan sebagai belajar ketika setiap individu mengalami perubahan dalam tingkah laku dan sikap, perubahan dalam belajar tergantung tujuan yang akan dicapai.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Berdasarkan dari berbagai pemaparan motivasi sebelumnya, dapat diuraikan pengertian motivasi belajar sebagai berikut:

Motivasi belajar merupakan alat pendorong bagi anak untuk melakukan segala sesuatu yang bertindak efektif dan sesuai dengan tujuan, motivasi belajar juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran

[11] Dimyati, Mudjiono, *Belajar.,* 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jika di dalam diri anak tidak terdapat motivasi belajar maka tidak akan terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Motivasi juga dapat dijadikan sebagai tujuan dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran, karena pondasi awal dari belajar merupakan motivasi saat anak memiliki motivasi apa saja yang disampaikan oleh guru akan mudah diterima oleh anak. Guru berharap bahwa siswa tertarik dalam kegiatan intelektual dan estetik sampai kegiatan berakhir.[12]

4. Tujuan Motivasi

Motivasi memiliki tujuan yaitu menggerakkan dan memicu anak agar timbul kemauan dan keinginan melakukan hal untuk meningkatkan prestasi belajar. Bagi guru tersendiri memiliki tujuan motivasi untuk anak didiknya yaitu daya gerak kemauan dan keinginan anak dalam meningkatkan prestasi belajar dan juga mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dengan menyenangkan sehingga dapat tercapai tujuan dalam belajar yang sesuai dengan diharapkan guru.[13]

5. Fungsi Motivasi

Motivasi termasuk hal yang terpenting di dalam belajar. Prestasi belajar anak akan maksimal dan sesuai tujuan jika terdapat motivasi di dalam dirinya. Makin tepat cara atau alat yang digunakan untuk memberikan motivasi yang diberikan, maka berhasil pula

[12] Ibid., 43.
[13] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, ada tiga fungsi motivasi yaitu.[14]

a. Motivasi sebagai pendorong, sebagai daya penggerak karna adanya suatu hal yang menarik untuk di cari dan memuaskan rasa ingin tahu. Motivasi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap dan perbuatan yang akan dilakukan oleh anak dalam kegiatan belajar.
b. Motivasi sebagai penggerak, setelah anak terdorong untuk melakukan hal maka ia akan bergerak untuk segera melakukan perbuatan tersebut dengan sepenuh jiwa dan raga.
c. Motivasi sebagai pengarah, yakni mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan.

6. Jenis-jenis Motivasi

Motivasi terdiri dari dua jenis berdasarkan fungsinya diantaranya:[15]

a. Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang berfungsi ketika mendapatkan rangsangan dari luar. Misalnya, anak giat belajar karna ingin mendapatkan hadiah atau pujian. Dengan demikian, motivasi ekstinsik jika dalam kegiatan belajar merupakan motivasi yang berasal dari luar diri anak.
b. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri anak dan. Awal terbentuknya motivasi intrinsik ini dari lingkungan sekitar seperti keluarga teruatama kedua orang tau, di lingkungan

[14] Syaiful bahri djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 123.
[15] Abd. Rachman Abror, *Psikologi.*,119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah juga memegang peran terutama guru dalam hal menanamkan kesadaran dalam diri anak sehingga timbul minat dan perasaan senang akan kegiatan belajar dilakukan.

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.

Motivasi belajar merupakan hal yang memiliki pengaruh besar pada semangat belajar anak, dalam hal ini ada enam unsur yang berperan pada motivasi belajar.[16]

a. Cita-cita atau aspirasi anak

Motivasi sudah tertanam pada diri anak sejak dini yang biasa tampak dengan perwujudan sebuah keinginan. Keberhasilan dalam mencapai keinginan tersebut menumbuhkan rasa kemauan untuk bertindak bahkan di kemudian hari kemauan tersebut bisa berubah menjadi sebuah cita-cita. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar anak dari segi intrinsik maupun ekstrinsik.

b. Kemampuan anak

Kemunculan keinginan anak dan kemampuan anak untuk melakukan suatu hal harus disertai dengan motivasi sehingga anak dapat melaksanakan tugas sesuai dengan perkembangan.

c. Kondisi anak

Kondisi anak meliputi kondisi jasmani dan rohani yang sangat berpengaruh pada motivasi anak dalam belajar. Jika anak sedang dalam kondisi yang lapar, sakit atau marah-marah maka ia tidak

[16] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar.*, 97

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan mau belajar. Berbeda dengan anak yang sehat ia akan dengan semangat dalam belajar.

d. Kondisi lingkungan anak

Kondisi lingkungan anak yang meliputi tempat tinggal, pergaulan sehari-hari anak dan kehidupan masyarakat harus sehat, rukun dan ketertiban yang akan mempengaruhi dan anak dapat mendukung bahkan mengembangkan motivasi belajar anak.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Pengalaman hidup yang dialami secara langsung oleh anak dari teman sebaya maupun lingkungan sekitar seperti lingkungan budaya anak yang semakin modern seperti adanya televisi, majalah maupun film semakin menjangkau anak juga akan meningkatkan motivsai belajar anak tergantung dari guru yang akan mengembangkan dan meningkatkan hal tersebut dan memicu anak untuk belajar menyenangkan.

f. Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah pendidik yang berkembang, dimana seorang guru diwajibkan untuk profesional dalam mengajar. Proses kegiatan pembelajaran di sekolah tidak lepas dari proses yang ada di luar sekolah atau guru tetap berhubungan dengan orang tua anak sehingga selaras dan sejalan apa yang dilakukan dan diucapkan oleh guru dan orang tua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Cara meningkatkan motivasi belajar anak

Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat diberikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, antara lain:

a. Memberi nilai atau angka

Angka atau nilai merupakan simbol prestasi siswa dalam pembelajaran. Pemberian angka atau nilai akan mampu mendorong semangat siswa untuk memperoleh nilai yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Memberi *Reward* atau Penghargaan

Pemberian *reward* merupakan cara untuk menghargai apa yang telah dilakukan anak dalam kegiatan pembelajaran. Kebanyakan dengan pemberian *reward* yang dilakukan oleh guru, anak akan terpacu motivasinya dalam kegiatan di kelas.

c. *Ego-Involment*

Menumbuhkan kesadaran dalam bentuk pemberian tugas dan menerima tugas sebagai bentuk tantangan sehingga tidak akan mudah menyerah dan bekerja keras.

d. Pujian

Pujian merupakan bentuk *reward* yang mudah diberikan kepada anak dengan ucapan lisan seperti “good job”, “bagus”, “baik” dan masih banyak yang lainnya. Ucapan tersebut diberikan ketika anak menyelesaikan tugas atau pada saat mengerjakan tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maupun melakukan suatu hal lain yang bermanfaat dalam kegiatan di kelas.

B. Reward/ Ganjaran

1. Pengertian Reward/ Ganjaran

Pemberian *reward* tidak hanya dilakukan pada saat anak sedang melaksanakan proses belajar, tetapi setelah anak menyelesaikan tugas dengan baik. Ganjaran adalah salah satu alat dalam pendidikan yang digunakan untuk mendidik anak sehingga merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan, dan anak dapat mempertahankan perbuatan baik tersebut. Dengan begitu anak akan bersemangat tinggi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Ganjaran yang diberikan kepada anak tidak boleh dapat bersifat sebagai upah yang diberikan kepada anak selesai melakukan suatu pekerjaan, melainkan sebagai sebuah penghargaan yang diberikan kepada anak pada saat anak selesai mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang diperintahkan.[17]

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa ganjaran adalah hadiah (sebagai pembalasan jasa), hukuman (balasan). Sementara itu dalam Bahasa Arab "ganjaran" di istilahkan dengan *tsawab*. Kata *tsawab* juga berarti pahala atau ganjaran. Dalam al-Qur'an, khususnya ketika kitab suci ini berbicara tentang apa yang

[17] Ngalim Purwanto, MP, *Ilmu Pedikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 182.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan diterima oleh seorang baik di dunia maupun di akhirat dari amal perbuatannya.[18]

Reward merupakan respon dari perilaku seseorang yang suatu saat akan terulang kembali bahkan dapat meningkat. *Reward* dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal dengan prinsip kehangatan, keantusiasan dan kebermaknaan. [19]

Reward merupakan upaya untuk menumbuhkan kesadaran dengan berbagai motif (pendorong), agar niat semakin terarah dan metode serta target semakin jelas. *Reward* sebagai dukungan dan simbol suatu keberhasilan atau prestasi sekaligus apresiasi bagi ketangguhan, kesabaran, dan kesuksesan dalam menjalankan proses.[20]

Reward merupakan metode yang mudah dan menyenangkan jika diberikan kepada anak. Untuk menguji kebenaran motivasi belajar anak di dunia pendidikan maka diperlukan *reward*. *Reward* dapat dikatakan sebagai wujud apresiasi seorang guru kepada anak yang melakukan prestasi baik maupun tingkah laku yang dilakukan anak. Tujuan diberikan *reward* kepada anak untuk mempertahankan dan tetap termotivasi dan bertingkah laku sesuai peraturan yang sudah di tetapkan.

---

[18] Arief Armani, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Intermasa, 2002), 127.
[19] Mulyasa, *Menjadi Gruru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 77.
[20] Khazim, Muhammad Nabil, *Mendidik Anak Tanpa Kekerasan* (Jakarta: Pustaka Al-Kaustar, 2010), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam pemberian *reward* guru juga harus bijaksana dan sistematis sesuai dengan prinsip yang tepat. Maksud dari guru memberikan *reward* dengan bijaksana dan sistematis kepada anak supaya anak lebih termotivasi untuk berprestasi dan lebih bersemangat saat belajar di dalam kelas dan anak-anak yang lainnya, dengan kata lain anak-anak akan menjadi lebih giat dalam belajar.

2. Tujuan Reward/ Ganjaran

Dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas dan harus dicapai, begitu juga dalam kegiatan pembelajaran jika ingin memotivasi anak agar giat dalam belajar maka *reward* akan membantu anak untuk meningkatkan motivasi belajarnya terutama pada saat kegiatan di kelas berlangsung, *reward* yang diberikan kepada anak dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan penting, yaitu sebagai berikut[21] :

a. Meningkatkan perhatian anak.
b. Melancarkan atau memudahkan kegiatan pembelajaran di kelas.
c. Membangkitkan dan mempertahankan motivasi anak.
d. Mengontrol dan mengubah tingkah laku yang menganggu kearah tingkah laku belajar.
e. Mengarahkan kepada cara berfikir yang baik.

[21] Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Fungsi Reward/ Ganjaran

Reward mempunyai tiga peranan penting dalam mengajarkan anak berperilaku sesuai dengan cara yang diperbolehkan masyarakat, di antaranya[22]:

a. *Reward* mempunyai nilai yang mendidik, sebagaimana *reward* mengsyaratkan pada anak kalau perilaku atau sikapnya itu baik.
b. *Reward* sebagai motivasi untuk mengulangi perilaku yang sama dan bersifat positif.
c. *Reward* memperkuat perilaku anak yang disetujui secara sosial. Dengan tidak ada pemberian *reward* maka perilaku anak akan melemah.

4. Manfaat Pemberian Reward/ Ganjaran

Dengan adanya pemberian *reward* terdapat juga manfaat pemberian *reward* dalam pembelajaran, antara lain:[23]

a. Meningkatkan perhatian anak.
b. Membangkitkan motivasi anak.
c. Memudahkan anak dalam belajar.
d. Mendorong tingkah laku produktif anak.
e. Mengontrol perilaku anak.

5. Teknik-teknik Penggunaan Reward/ Ganjaran

Teknik-teknik Penggunaan *Reward* yang diajarkan Islam di antaranya adalah:[24]

---

[22]Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), 90.
[23] Roymond dan Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan (Jakarta: EGC,2008)*, 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dengan pujian (ungkapan kata)

Teknik dengan pujian ini pernah dilakukan oleh Rasulullah untuk memuji cucunya, pada saat Rasulullah shalat Al-Hasan dan Al-Husein yang menunggangi punggungnya lalu beliau berkata, *"Sebaik-baik unta adalah kalian, dan sebaik-baik penunggang adalah kalian"*. Oleh sebab itu orang tua diharapkan mengikuti cara-cara dalam hal memberikan *reward* verbal atau pujian yang memberikan manfaat dan bentuk doa bagi anak.

b. Dengan memberikan materi

Memberikan materi merupakan perwujudan tanda cinta dan menarik cinta bagi sang anak. Rasulullah telah mengajarkan hal tersebut dengan berkata, *"saling memberi hadiahlah kalian niscaya saling mencintai"*. Sebab anak termasuk pada usia 0-6 tahun masih menyukai hadiah. Anak yang rajin, anak yang berakhlak baik dan perbuatan yang baik kemudian mendapat hadiah maka anak akan merasa puas dan gembira dengan apa yang didapatkannya.

c. Dengan memberikan senyuman atau tepukan

Senyuman merupakan sedekah sebagaimana yang dikatakan oleh Rasulullah.*"Senyumanmu terhadap saudaramu adalah sedekah"*. Senyuman sama sekali bukan suatu hal yang berat untuk dilakukan akan tetapi ia mempunyai pengaruh yang sangat

[24] Amirulloh Syarbini dan Heri Gunawan, *Mencetak Anak Hebat* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), 246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kuat. Orang tua maupun guru saat berbicara hendaknya dengan senyuman agar yang yang mendengarkannya dengan perasaan cinta dan kasih sayang serta tidak membenci pembicaraan.

Memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak tidak harus membelikan barang yang mahal dan mewah, anak ketika berbuat baik lalu kita berikan apresiasi seperti tepuk tangan anak sudah merasa senang dan bangga atas apa yang sudah dilakukannya.

d. Dengan doa

Sebagai seorang guru selain memberikan *reward* dengan hal yang terlihat maupun dengan ucapan juga harus beriringan dengan berdo'a dan meminta kepada Tuhan agar anak-anak sealu diberikan motivasi dalam belajar.

e. Menunjukkan kebaikannya

Ketika anak mampu mengerjakan perintah dari orang tua dengan baik, seperti melaksanakan shalat, menghafal pelajaran dan membaca al-Qur'an sebagai orang tua juga harus memberikan dukungan kepada anak guna untuk memotivasi dengan mengatakan "Semoga Allah memberikan keberkahan kepadamu".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Syarat-syarat *Reward*/Ganjaran

Memberikan ganjaran atau *reward* kepada anak merupakan bukan hal yang mudah. Ada beberapa syarat yang perlu diperhatikan oleh pendidik:[25]

a. Untuk memberikan ganjaran yang sesuai dengan pedagogis, guru harus mengerti betul karakter murid dan cara memperlakukan.
b. *Reward* yang diberikan jangan menimbulkan rasa cemburu atau iri hati bagi anak yang lain, *reward* yang diberikan harus menjadi sebuah motivasi untuk anak-anak yang lainnya.
c. Memberi *reward* hendaknya hemat. *Reward* yang diberikan kepada anak tidak boleh dilakukan dengan cara terus menerus sehingga akan hilang arti sebuah *reward* sebagai alat pendidikan.
d. Pemberian reward tidak boleh menjanjikan, sebelum anak menunjukkan hasil atau prestasi kerjanya. Apabila *reward* yang dijanjikan kepada anak terlebih dahulu maka anak akan tergesa-gesa dalam mengerjakan dan akan membawa kesukaran bagi anak-anak yang kurang pandai.
e. Guru dalam pemberian *reward* harus berhati-hati agar anak tidak menjadikan *reward* sebagai upah setiap hasil kerja kerasnya.

[25] Ngalim Purwanto, MP . *Ilmu Pendidikan.*, 184.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Kelebihan dan Kekurangan *Reward*/Ganjaran

a. Kelebihan *Reward*

Semua manusia menyukai apresiasi, karena penghargaan atau *reward* merupakan menguatkan perasaan seseorang bahwa ia telah melakukan suatu hal yang baik dan benar, dapat memunculkan perasaan bahagia dan memunculkan rasa bahwa ia disukai secara sosial.[26]

Kelebihan pada metode ini adalah dapat menimbulkan kompetisi obyektif anak untuk melakukan hal-hal yang baik dan progresif, dan dapat menjadi motivasi bagi anak-anak yang lainnya.

b. Kekurangan *Reward*

Dalam hal pemberian *reward* dapat berdampak negatif ketika guru berlebihan melakukannya, dan anak akan memiliki sifat sombong dan merasa bahwa dirinya lebih baik dan lebih tinggi dari teman-temannya.[27]

Reward juga mengakibatkan anak keluar dari norma mulia yang menjadi tujuan anak dalam belajar, karena benda menjadi tujuan utamanya. Dalam hal ini seorang guru wajib menjelaskan terlebih dahulu makna dan wujud dari penghargaan yang akan diberikan.

---

[26]Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator* (Semarang: RaSAIL 2008), 53.
[27] Khazim, Muhammad Nabil, *Mendidik Anak.*, 43.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kartu Bergambar

1. Pengertian Kartu

Kartu merupakan alat bantu yang menggunakan indera pengelihatan paling dominan. Kartu sering kali digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas.

2. Pengertian Kartu Bergambar

Media kartu bergambar dalam penelitian ini termasuk dalam klasifikasi media visual atau media grafis. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat.[28]

Kartu bergambar merupakan media yang dapat dilihat langsung oleh mata dan mempunyai peranan penting untuk memperjelas pengertian gambar dan menghindarkan kesalahan pengertian antara apa yang dimaksud oleh guru dengan apa yang di tangkap oleh anak.

Media kartu bergambar adalah media yang mana mempunyai sifat universal, mudah dimengerti dan media kartu bergambar sering digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan tujuan pembelajaran baik di tingkat TK, SD, SMP atau SMA.

3. Manfaat Kartu Bergambar

Media kartu bergambar dapat memperjelas masalah dalam bidang apa saja. Manfaat kartu bergambar sebagai media visual antara lain :[29]

a. Memunculkan daya tarik bagi anak.

---

[28] Asra, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD* (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 57.
[29] Anitah, Sri, *Tehnologi Pembelajaran* (Fakultas Ilmu Pendidikan UNS, 2009), 130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kartu bergambar dengan berbagai gambar dan warna akan menarik dan membangkitkan minat serta perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran.

c. Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Bergambar

a. Kelebihan media kartu bergambar adalah sebagai berikut :[30]

1) Sifatnya konkrit, lebih nyata dibandingkan dengan media verbal.

2) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.

3) Membantu tumbuhnya pengertian dan kemampuan berbahasa.

4) Meningkatkan daya ingat anak.

b. Kekurangan media kartu bergambar

1) Mudah rusak atau tidak awet karena bahannya terbuat dari kertas.

2) Cara penyampaiannya membutuhkan waktu yang lebih untuk menjelaskan dengan jelas karena bahannya hanya berbentuk gambar.

3) Lebih menekan persepsi indera mata dan ukuran terbatas.

[30]Asra, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD* (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Plus Gapuro Gresik, motivasi belajar anak masih kurang, terlebih pada saat guru menjelaskan ada anak yang sedang bermain, tidak fokus, dan jenuh.

Rendahnya motivasi belajar anak dapat disebabkan oleh gaya belajar yang kurang menarik bagi anak, guru kurang memberikan variasi dalam belajar kepada anak, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurang adanya penyemangat dalam belajar.

Dunia anak usia dini merupakan bermain, dan fokus anak hanya pada bermain karena dunia anak bermian kalaupun anak belajar itu bermain sambil belajar. Guru harus cerdas dan memiliki strategi khusus untuk mendapatkan perhatian serta memberikan kegiatan yang menarik minat anak sehingga anak semangat dalam belajar. Strategi yang paling tepat menurut peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar anak dengan diberikannya *reward* kartu bergambar.

Dalam pelaksanaannya nanti, peneliti akan memberikan *reward* di akhir pembelajaran. Namun, pemberian *reward* juga bersifat fleksibel atau kapan saja dapat digunakan untuk menenangkan situasi. Seperti biasa, guru akan melakukan pembukaan di awal pembelajaran. Sebelum proses belajar dimulai, guru akan memberitahukan kepada anak yang mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan menyelesaikan secara mandiri di akhir pembelajaran guru akan memberikan *reward* kartu bergambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

senyum dan anak yang tidak sesuai indikator guru akan memberikan *reward* kartu bergambar menangis.

Dengan tujuan anak menjadi terpancing untuk mendapatkan *reward* tersebut dengan cara yang tidak langsung motivasi belajar anak juga ikut terpancing. Setelah itu, guru memberikan penjelasan dalam proses belajar mengajar. Pada akhir penjelasan, guru akan memberikan pertanyaan kepada anak-anak seputar pembelajaran yang sudah diberikan pada hari ini, apakah penjelasan yang sudah dijelaskan oleh guru di tangkap dengan baik oleh anak atau tidak.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah hasil sementara untuk rumusan masalah penelitian untuk diajukan dalam penelitian berikut hipotesis dalam penelitian ini: Upaya meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* kartu bergambar anak di kelompok B3 TK Plus Gapuro Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa inggris "*classroom action reseach*", yang mempunyai arti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut.[31]

Penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan yakni, untuk memecahkan permasalahan yang berguna untuk meningkatkan kualitas atau mutu pada kelompok maupun suatu lembaga yang telah diamati dan akan diteliti tingkat keberhasilan dari tindakan tersebut. Setelah di teliti dari permasalahan yang ada selanjutnya dilakukan langkah tindakan dengan tujuan untuk memperbaiki situasi dan kondisi yang akan mendapatkan hasil yang akurat.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Penelitian dengan acuan model Kurt Lewin banyak digunakan oleh peneliti yang lainnya karena model Kurt Lewin sebagai acuan dasar dan yang pertama kali mengenalkan penelitian tindakan atau yang disebut *Action Research*.[32]

Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena ingin menerapkan *reward* kartu bergambar di TK Plus Gapuro Gresik, serta ingin

[31]Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 17.
[32] Hamzah B Uno et al., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 86.

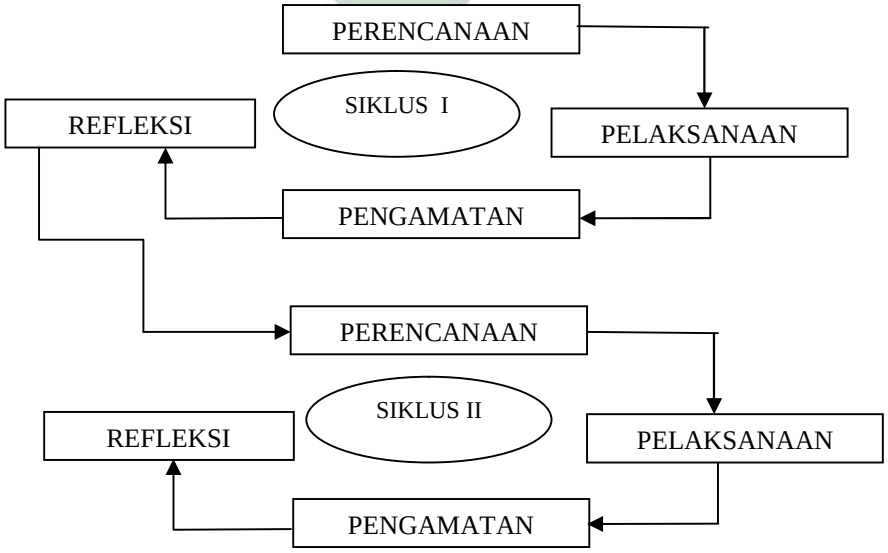
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan motivasi belajar anak sehingga anak lebih semangat dalam belajar.

Tindakan yang digunakan oleh peneliti dalam hal ini berupa pelaksanaan pemberian *Reward* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan pemberian *reward* kartu bergambar. Pemberian *reward* tersebut merupakan suatu alat dalam proses belajar mengajar yang sengaja diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Penelitian ini sengaja dilakukan untuk memperbaiki kualitas belajar anak pada saat kegiatan belajar mengajar, penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dan terjun langsung ke lapangan guna untuk mengamati kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan di lembaga secara langsung.

Bentuk penelitian tindakan kelas ini menggunakan kolaboratif yang dilakukan secara kerjasama peneliti dengan pendidik. Tugas pendidik mengkondisikan anak pada saat kegiatan belajar dan pada saat pra siklus peneliti hanya sebagai pengamat pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dapat dilihat 4 komponen tersebut mempunyai hubungan dan dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan dalam bentuk, seperti yang tergambar di bawah ini.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Dengan Model Kurt Lewin

Konsep PTK (penelitian tindakan kelas) dengan model Kurt Lewin terdapat 4 komponen, yaitu:

1) Perencanaan (*planning*);

   Rencana yang akan disusun sebelum pelaksanaan kegiatan, rencana disusun untuk mencari strategi yang akan dilakukan oleh pendidik dan peneliti dalam tindakan pada saat kegiatan proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan (*acting*);

   Pelaksanaan yang dilakukan pada saat dikelas dan pembelajaran berlangsung.

3) Pengamatan atau observasi (*observing*)

   Pengamatan dilakukan pada saat anak-anak sedang melakukan proses kegiatan belajar mengajar.

4) Refleksi (*reflecting*).[33]

   Refleksi atau biasa disebut dengan evaluasi pembelajaran pada tahapan terakhir, guru dan peneliti mengevaluasi lagi kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini. Pada refleksi ini dijadikan sebagai tolak ukur dalam penelitian, jika penelitian sudah memenuhi tujuan maka tidak dilakukan lagi siklus berikutnya, begitu juga sebaliknya.

Dalam penelitian ini berencana akan melakukan penelitian dalam 2 siklus dan sebelum penelitian dilakukan pra siklus yang akan menjadi

[33] Hamzah B Uno et al., *Menjadi Peneliti PTK* ., 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

acuan sebelum diterapkan pemberian *reward* ini. Siklus ini akan dihentikan jika motivasi belajar dalam diri anak sudah meningkat.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Rencana atau *setting* dalam PTK ini meliputi: waktu penelitian, tempat penelitian dan siklus-siklus PTK (Penelitian tindakan kelas).

a. Tempat Penelitian

Tempat PTK (Penelitian tindakan kelas) ini di lakukan di Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah:

1) Sekolah mudah di akses oleh peneliti dan tempat mengajar magang dahulu sehingga sudah mengenal guru-guru yang ada di lembaga tersebut.
2) Kurangnya motivasi anak dalam belajar, anak cenderung bermalas-malasan dan menganggu temannya saat pembelajaran pada saat diberikan tugas akan menyontek milik temannya yang sudah selesai.
3) Masih belum adanya *reward* secara non-verbal, yang dilakukan masih *reward* verbal.
4) Pendidik TK Plus Gapuro Gresik siap untuk kerjasama dengan peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan motivasi belajar anak melalui pemberian *reward* kartu bergambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran anak secara efektif dan menyesuaikan jadwal dengan sekolah sehingga tidak menganggu pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B3 pada tahun ajaran 2018-2019.

b. Subjek Penelitian

Subjek pada PTK (Penelitian tindakan kelas) ini adalah peserta didik pada kelompok B3 di Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik, yang berjumlah 16 anak.

C. Variabel yang Diselidiki

Yang diamati dalam PTK ini (Penelitian tindakan kelas) ini yaitu:

1. Variabel *Input* : Anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik tahun pelajaran 2018-2019.
2. Variabel Proses : Pemberian *reward* kartu bergambar.
3. Variabel *Output* : Peningkatan motivasi belajar.

D. Rencana Tindakan

Model penelitian tindakan ini mengacu pada model yang di gagas oleh Kurt Lewin maka tahapan yang digunakan sebagai berikut, pertama kali yang dilakukan sebelum menerapkan tindakan adalah merancang perencanaan, selanjutnya pelaksanaan kegiatan yang telah di rencanakan, melakukan pengamatan, dan tahapan yang terakhir yaitu refleksi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada penelitian ini peneliti akan menerapkan 2 siklus, pada siklus I apabila belum memenuhi indikator yang sudah dibuat maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II. Namun, jika pada siklus II masih belum memenuhi indikator maka akan dilakukan perbaikan lagi pada siklus berikutnya sampai tujuan yang diharapkan sesuai.

1. Pra Penelitian
   a. Meminta izin pada kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian di lembaga yang dikelola.
   b. Meminta izin wali kelas kelompok B3 untuk melakukan penelitian di kelas tersebut.
2. Pra Siklus

   Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana semangat belajar anak dan mengetahui respon anak pada saat mengerjakan tugas yang diberikan atau pada saat guru memberikan penjelasan yang akan digunakan sebagai tolak ukur dan perbandingan antara sebelum dan sesudah adanya penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi yang sudah dilakukan pada saat pembelajaran di kelas. Data tersebut akan dijadikan acuan untuk merencanakan tindakan siklus 1.
3. Penelitian Siklus I
   a. *Planning* atau Perencanaan

      Hal-hal yang dilakukan dalam tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebelum berlangsungnya kegiatan.
2) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dan disesuaikan dengan tema dan sub tema.
3) Menyiapkan *reward* kartu bergambar.
4) Mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS).
5) Mempersiapkan instrumen penialain.
6) Menyusun instrumen observasi untuk pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. *Acting* atau pelaksanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menerapkan perencanaan yang sudah dibuat di RPPH. Di mulai dari kegiatan awal, inti hingga ke kegiatan penutup:

1) Kegiatan awal guru mengucapkan salam.
2) Guru menjelaskan tema hari ini.
3) Guru menjelaskan pada anak tentang *reward* kartu bergambar.
4) Melakukan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah dibuat.
5) Recalling.
6) Kegiatan diakhiri dengan diskusi bersama dan diberikan pertanyaan seputar kegiatan yang sudah dibahas yang bisa menjawab dengan benar akan diberikan *reward* kartu bergambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Observing* atau pengamatan

Pada tahap pengamatan ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati seluruh proses pada saat belajar mengajar berlangsung. Pengamatan meliputi:

1) Memperhatikan setiap peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar, yang mempunyai tujuan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses pembelajaran.
2) Memperhatikan dan menulis semua gejala yang muncul di buku catatan.

d. *Reflecting* atau Refleksi

Pada tahapan ini peneliti dan pendidik bekerjasama untuk mengevaluasi semua kegiatan yang sudah dilakukan berdasarkan hasil observasi. Selanjutnya dilakukan analisis untuk mencari sampai tingkat mana kesuksesan dan mencari kendala yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan pemberian *reward* kartu bergambar. Jika hasil yang didapatkan masih belum memenuhi kriteria indikator yang diinginkan maka akan dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

4. Penelitian Siklus II

Penelitian siklus II ini adalah perbaikan dari siklus I. Siklus II mempunyai tahapan yang sama dengan tahapan pada siklus I yaitu diawali dengan *planning, acting,* pengamatan, dan *refleksi*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Perencanaan (*Planning)*

Perencanaan pada tahap siklus kedua ini yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1) Mengidentifikasi permasalahan pada siklus pertama, mencari dan menetapkan jalan keluar untuk memecahankan permasalahan tersebut.
2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan kegiatan di siklus pertama dan menggunakan media guna untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi pada proses belajar mengajar.
3) Menyiapakan dan membuat pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan juga lembar observasi.
4) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran.
5) Mempersiapkan media pembelajaran.
6) Mempersiapkan instrumen penialain untuk mengukur tingkat motivasi belajar anak.
7) Mempersiapkan instrumen observasi yang akan dinilai.
8) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) sesuai dengan RPPH.

b. Pelaksanaan (*Acting)*

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menerapkan perencanaan yang sudah dibuat di RPPH. Dimulai dari kegiatan awal, inti hingga ke kegiatan penutup:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan menanyakan kabar, menanyakan kegiatan yang telah dilakukan hari kemarin.
2) Guru menjelaskan pada anak bahwa nanti diakhir pembelajaran akan ada *reward* kartu bergambar bagi anak yang fokus dan bisa menjawab pertanyaan seputar tema.
3) Guru menjelaskan tema yang akan dibahas.
4) Melakukan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah dibuat.
5) Kegiatan diakhiri dengan diskusi bersama dan diberikan pertanyaan seputar kegiatan yang sudah dibahas yang bisa menjawab dengan benar akan diberikan *reward* kartu bergambar.
6) Kegiatan tanya jawab seputar perasaan hari ini, sudah bahagia dan senang apa belum.

c. Pengamatan (*Observing*)

Observing yang dilakukan oleh peneliti di antaranya:

1) Mengamati secara langsung pada saat proses kegiatan belajar.
2) Mencatat anak yang mengerjakan tugas dengan mandiri dan tepat waktu.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap akhir dari penelitian terdapat kolaborasi antara peneliti dan pendidik guna untuk mengevaluasi dan mencari jalan keluar dari hasil penelitian yang sudah dilakukan sudah mencapai target apa masih perlu perbaikan di siklus berikutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Penelitian akan lebih akurat jika dibantu dengan beberapa sumber data, adapun sumber data pada penelitian ini berasal dari lingkungan sekolah.[34] Diantaranya sumber data penelitian sebagai berikut:

a. Pendidik

Sumber data dari pendidik, pendidik sebagai observer pada saat peneliti melakukan praktik di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pemberian *reward* kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

b. Peserta Didik

Sumber data dari anak, anak sebagai objek dalam penelitian ini dan data yang diperoleh dari anak untuk motivasi belajar anak serta hasil belajar anak selama kegiatan belajar mengajar yang sedang terjadi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berjenis uraian dan narasi. Beberapa data termasuk dalam data kuantitatif yaitu mengenai: Kegiatan pada saat pelaksanaan tindakan kelas berlangsung.

d. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berkesinambungan dengan angka dan berwujud angka. Data tersebut meliputi:

[34]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Data semua anak atau jumlah yang tergolong pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik.
2) Data nilai/skor aktivitas pendidik
3) Data nilai/skor aktivitas anak

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dan diambil oleh peneliti adalah teknik observasi, wawancara, penilaian *performance*, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data digunakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan data sesuai yang diinginkan dan data yang diperoleh sesuai atau valid. Ada berbagai cara dalam pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan sengaja. Fokus dengan masalah pada saat proses kegiatan belajar mengajar dan kemudian peneliti menulis semua masalah-masalah selama kegiatan berlangsung.[35] Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kegiatan peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar maupun pendidik dalam pemberian *reward* kartu bergambar.

Observasi ini dilakukan di dalam kelas pada saat terlaksananya kegiatan belajar mengajar. Hasil yang sudah diperoleh maka akan

[35]Joko Subagyo, *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan sebagai bahan refleksi serta sebagai acuan pada perbaikan selanjutnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang menggunakan metode dengan cara tanya jawab dengan kepala sekolah serta guru kelas. Wawancara juga dapat diartikan suatu kegiatan yang berhadapan langsung antara orang yang bertanya atau interviewer dengan penerima pertanyaan atau responden dengan kegiatan yang dilakukan secara lisan.[36]

Responden dari kegiatan penelitian ini adalah pendidik kelas B3 di Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan motivasi belajar anak, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan melalui pemberian *reward* kartu bergambar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrument pengumpulan data mengenai peristiwa yang terjadi dan sudah didokumentasi. Dokumentasi dapat dijadikan sebagai alat untuk mencari data mengenai variabel melalui buku catatan, buku transkip, majalah, dan lain-lain.[37]

Manfaat dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengumpulkan foto, rekaman suara, video serta data yang diambil pada saat

[36] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 127.
[37] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran berlangsung dengan tujuan menunjukkan secara nyata serta mempermudah peneliti ketika menilai siswa.

G. Teknik Analisis Data

Ada dua jenis data yang diambil oleh peneliti yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil belajar anak melalui indiaktor dan penilaian yang akan dijelaskan secara kuantitatif presentase. Nilai hasil belajar anak yang sudah terkumpul akan terkumpul dihitung untuk dilihat skor dan juga bisa digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik khususnya pada motivasi belajar anak.[38]

Untuk data kualitatif dapat diperoleh melalui informasi yang dijelaskan dalam bentuk uraian atau tulisan yang menjelaskan aktivitas anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Untuk data kuantitatif bisa diperoleh data melalui rumus statistik yang dijelaskan di bawah ini:

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Motivasi Belajar

No.	Aspek Perkem-bangan	Indikator	Teknik Penilai-an	Bentuk Penilai-an	Instru-men Penilai-an	Bentuk Intrumen Penilaian
1.	Motivasi Belajar	1. Menye-lesaikan tugas dengan		Unjuk	Rubrik Penilaian	*Ratting*

[38]Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Perkem-bangan	Indikator	Teknik Penilai-an	Bentuk Penilai-an	Instru-men Penilai-an	Bentuk Intrumen Penilaian
		mandiri. 2. Menye-lesaikan tugas tepat waktu.	Non Tes	Kerja	Unjuk Kerja	*Scale*

1. Rumus Penilaian Siswa

$$\text{Nilai} = \frac{Sk \quad P}{Sk \quad M} \times 100$$

Tabel 3.2

Kriteria Nilai Siswa

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang sangat baik
51-75	BSH	Berkembang sesuai harapan
21-50	MB	Mulai berkembang
0-25	BB	Belum berkembang

Setelah mengetahui nilai dari siswa selanjutnya peneliti mencari nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penilaian Rata-rata

Untuk mencari rata-rata secara klasikal dari kumpulan nilai yang telah di dapat dari peserta didik tersebut, bisa memakai rumus mean yaitu sebagai berikut.[39]

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (mean)

∑x = Jumlah nilai seluruh anak

N = Jumlah anak

Setelah itu skor rata-rata yang telah di dapat bisa diklasifikasikan ke dalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas

Penilaian	**Nilai**	**Kriteria**
76-100	BSB	Berkembang sangat baik
51-75	BSH	Berkembang sesuai harapan

[39]Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

26-50	MB	Mulai berkembang
0-25	BB	Belum berkembang

3. Penilaian Ketuntasan Belajar

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas bisa dikatakan sukses apabila adanya peningkatan hasil belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti menghitung keberhasilan peserta didik apabila peserta didik memperoleh nilai dengan persentase hitungan yang menunjukkan 53-73% atau lebih. Presentase ketuntasan belajar pada siklus pertama dan siklus kedua bisa dihitung menggunakan rumus, di bawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Tuntas Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

Selanjutnya cara mengetahui persentase yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Kategori ini sama seperti yang dijelaskan Suharsimi Arikunto yang mempunyai presentase yang dijelaskan di bawah ini:[40]

Tabel 3.4

Persentase Ketuntasan Belajar

Penilaian	**Nilai**	**Kriteria**
76-100%	BSB	Berkembang sangat baik
51-75%	BSH	Berkembang sesuai harapan

[40]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

26-50%	MB	Mulai berkembang
0-25%	BB	Belum berkembang

4. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Penilaian terakhir dari kegiatan siswa dapat melalui kegiatan membagi nilai hasil yang di dapat dengan nilai hasil maksimum selanjutnya dikalikan dengan 100. Rumusan yang digunakan pada kegiatan siswa untuk nilai akhir aktivitas dipaparkan seperti dibawah ini:

a. Observasi Guru dan Siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya skor penilaian hasil observasi guru dan siswa yang telah dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria dibawah ini:

Tabel 3.5

Presentase Ketuntasan Observasi Guru dan Siswa

Penilaian	**Nilai**	**Kriteria**
76-100	BSB	Berkembang sangat baik
51-75	BSH	Berkembang sesuai harapan
26-50	MB	Mulai berkembang
0-25	BB	Belum berkembang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah alat yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari aktivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbarui pembelajaran yang sedang berlangsung.[41]

Penelitian tindakan kelas yang kegiatanya pemberian *reward* kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak kelompok B3 di Taman Kanak-Kanak Plus Gapuro Gresik bisa dikatakan sukses atau baik jika indikator yang ditargetkan sudah terpenuhi seperti yang sudah dijelaskan dibawah ini:

1. Nilai rata-rata anak mencapai 73 atau lebih, yang dinyatakan anak telah berkembang sesuai harapan dan penerapan yang digunakan dinyatakan telah berhasil.
2. Apabila presentase anak mencapai 73% atau lebih, anak telah berkembang sesuai harapan dan penerapan yang digunakan dinyatakan telah berhasil.
3. Skor perolehan hasil observasi aktivitas guru dan siswa mencapai 73 atau lebih dan dinyatakan mencapai berkembang sesuai harapan.

[41]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Tim Peneliti dan Tugasnya

PTK yang dilakukan peneliti adalah bekerjasama antara pendidik dengan peneliti (Kolaboratif).

Adapun rincian tugas pendidik dan peneliti adalah:

1. Identitas Pendidik

   Nama : Faridatul Fauziyah, S.Pd

   Jabatan : Wali kelas Kelompok B

   Tugas :

   1) Mempunyai tanggung jawab saat peneliti melakukan penelitian.
   2) Berperan dalam kegiatan observasi.
   3) Ikut dalam merefleksi pada siklus pertama dan kedua.

2. Identitas Peneliti

   Nama : Fatimatuz Zahroh

   NIM : D98215052

   Status : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

   Tugas :

   1) Membuat RPPH.
   2) Membuat lembar penelitian.
   3) Menyusun lembar observasi.
   4) Memberi nilai pada instrumen penilaian peserta didik.
   5) Memberi nilai pada lembar kerja peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Mengevaluasi diakhir kegiatan.
7) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar didalam kelas.
8) Berdiskusi bersama pendidik yang diajak kolaborasi.
9) Berdiskusi bersama pendidik, serta meminta panduan dalam penyusunan laporan hasil PTK (penelitian tindakan kelas).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

TK Plus Gapuro Gresik merupakan tempat yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian kelas ini adalah anak kelas B di rentan usia 5-6 tahun yang terdiri dari 16 siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Letak sekolah ini berada di dalam kampung dan menjadi lalu lintas orang yang ziarah wali Malik Ibrahim, sebagian besar orang tua siswa bermata pencaharian sebagai pekerja swasta (pabrik). Pembelajaran yang digunakan di TK tersebut menggunakan kelompok dengan sudut pengaman.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 2 siklus yang terdiri 2 kali pertemuan dalam satu siklusnya dan menyesuaikan dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Dari setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu, perencanaan (*planning*) merupakan tahapan awal untuk melakukan penelitian, selanjutnya penerapan atau pelaksanaan (*action*) yang menjadi tahapan pokok dari penelitian, setelah pelaksanaan maka yang dilakukan adalah evaluasi (*evaluation*) untuk melihat kembali kegiatan yang sudah dilakukan, tahapan terakhir yaitu refleksi (*reflection*) yang bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan apa masih harus diperbaiki lagi atau tidak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan *reward* kartu bergambar sebelumnya peneliti telah melakukan observasi (pra siklus) dan wawancara dengan guru kelas, hasil dari observasi anak-anak masih belum bisa mengerjakan tugasnya dengan mandiri menyelesaikan tugas pun belum bisa dengan tepat waktu karena itu peneliti akan menerapkan *reward* kartu bergambar kepada anak dengan tujuan anak termotivasi saat melakukan kegiatan.

Kegiatan anak sama seperti hari-hari biasa belajar hanya adanya penerapan *reward* kartu bergambar, tahapan penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

1. Tahap Pra siklus

Pada penelitian awal ini peneliti hanya melakukan observasi pra siklus yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 8 April 2019 kegiatan anak sudah mulai normal, pengamatan ataupun observasi ini berada dikelas B3 yang anak-anaknya masih kurang memiliki motivasi belajar di dalam dirinya seperti ramai pada saat mengerjakan tugas dan cenderung masih mencontoh pekerjaan milik temannya kadang juga mencontoh kegiatan yang sudah dicontohkan oleh guru di depan papan tulis dan menyelesaikan tugas pun tidak dengan tepat waktu.

Hasil dari pra siklus terdapat data yang sudah diperoleh peneliti yaitu data wawancara kepada guru kelas dan data observasi, data observasi diperoleh dari mengamati kegiatan anak pada saat itu, dari 16 anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan sesuai indikator mampu mengerjakan tugas dengan mandiri dan menyelesaikan tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tepat waktu ada 3 anak, anak yang mulai berkembang ada 5 anak dan yang belum berkembang ada 8 anak. Dari hasil wawancara kepada guru kelas juga guru belum pernah menerapkan pemberian *reward* kartu bergambar kepada anak sebagai alat pembelajaran yang seharusnya diterapkan.

Dari penjelasan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa motivasi belajar anak masih rendah dan peneliti akan melakukan penerapan *reward* motivasi belajar yang akan memungkinkan meningkatnya motivas belajar anak kelompok B TK Plus Gapuro Gresik. Berikut ini tabel 4.1 yang memperlihatkan motivasi belajar anak sebelum diterapkan siklus:

Tabel 4.1

Hasil Observasi Pra Siklus Motivasi Belajar

No	**Nama Anak**	**Aspek Penelitian**								**JML**	**KET**
		Menyelesaikan tugas mandiri				**Menyelesaikan tugas tepat waktu**					
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**		
1.	Ega		√			√				37,5	MB
2.	Fatimah		√				√			50	MB
3.	Haifa		√			√				37,5	MB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Irsyad	√				√				25	BB
5.	Naufal			√			√			62,5	BSH
6.	Nawaf		√			√				37,5	MB
7.	Naila	√					√			37,5	MB
8.	Naurah		√			√				37,5	MB
9.	Puput	√				√				25	BB
10.	Raisya		√				√			50	MB
11.	Reza		√					√		62,5	BSH
12.	Rafif	√				√				25	BB
13.	Syifak	√				√				25	BB
14.	Vino		√				√			50	MB
15.	Zaza			√			√			62,5	BSH
16	Zami		√			√				37,5	MB
Total Nilai		662									
Rata-rata		41,37									

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

1. Jumlah anak : 16 anak
2. Jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) : 0
3. Jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH): 18,75%
4. Jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) : 56,25%
5. Jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) : 25,00%

Nilai rata-rata anak yang motivasi belajar yang mulai meningkat pada anak kelompok B3 TK Plus Gapuro Gresik.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{587}{16}$$

= 36,68

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa yang dalam peningkatan motivasi belajar anak, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{16} \times 100 = 18{,}75\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk menghitung presentase siswa yang tidak tidak tuntas dapat menggunakan rumus: = 100% - siswa yang tuntas

= 100% - 18,75% = 81,25%

Berdasarkan tebel 4.1 yang di atas menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar anak kelompok B pada pra siklus terdapat 41,37 dan siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan presentase yang diperoleh 0% pada tahap pra siklus ini, terdapat 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 18,75%, ada 9 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 52,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang (BB) terdapat 4 anak dengan presentase 25,00%. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh hanya 18,75%.

Karena data yang diperoleh pada pra siklus masih menunjukkan banyak siswa yang masih belum termotivasi dalam belajar sehingga belum bisa mengerjakan tugas dengan mandiri dan tepat waktu maka diperlukan peningkatan motivasi belajar melalui pemberian *reward* kartu bergambar pada anak dengan 2 siklus, siklus I dan II untuk pembelajaran pada kegiatan selanjutnya dan sebagai tolak ukur tercapainya motivasi belajar yang diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap Siklus 1

Tahap siklus pertama dilakukan dalam 2 kali pertemuan, pada hari Rabu tanggal 17 April 2019 dan hari Kamis tanggal 18 April 2019 dengan tema alam semesta dan sub tema matahari. Silkus akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan awal yang dilakukan adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang sudah divalidasi oleh dosen ahli. Setelah itu rencana pembelajaran diberikan kepada guru kelas dan dapat digunakan.

Kegiatan kedua membuat instrumen observasi hasil belajar siswa untuk menilai *performance* pada saat kegiatan berlangsung kemudian divalidasikan kepada dosen ahli setelah itu dapat diaplikasikan lembar observasi.

Selanjutnya membuat instrumen lembar observasi siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung untuk menilai kegiatan siswa dan divalidasikan kepada dosen ahli terlebh dahulu dan instrumen lebar observasi siswa dapat diaplikasikan.

Membuat *reward* kartu bergambar dengan 2 macam sesuai dengan tema dan tema di sekolah yaitu alam semesta dan sub tema matahari sehingga yang digunakan oleh guru adalah matahari tersenyum dan matahari menangis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menyiapkan sumber belajar siswa dan lembar kerja sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, menyiapkan tempat duduk anak menjadi 2 kelompok dan menyiapkan sudut pengaman (balok).

b. Pelaksanaan

Tahap selanjutnya yaitu pelaksaan atau penerapan yang seuai dengan RPPH yang telah dibuat dan kegiatan pembelajaran ini bersifat fleksibel (dapat berubah) sesuai kondisi dikelas yang terjadi. Pelaksanaan ini menyesuaikan dengan pihak TK, siklus I dilakukan dengan 2 kali pertemuan dalam satu minggu. Pelaksanaan tindakan kelas pada pertemuan 1 dan 2 dijabarkan sebagai berikut:

1) Siklus 1 pertemuan 1

Pertemuan 1 dilakukan pada hari Rabu tanggal 17 April 2019 pada pukul 06.30 – 10.00 WIB. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama sebagai berikut:

Pukul 06.45 – 08.00 sebelum masuk ke kelas masing-masing siswa mengaji terlebih dahulu sesuai dengan jilid nya.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal sebelum pembelajaran dilakukan di dalam kelas ±15 menit dengan pembukaan oleh guru kelas dan berputar putar dan menyanyi bersama setelah itu duduk dan guru menyampaikan salam, absensi dan *ice breaking* serta tepuk semangat dan ceria agar anak senang, lalu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan apersepsi atau menanyakan kegiatan atau tema apa yang telah dilakukan pada hari kemarin dan guru menyampaikan tema yang akan dilakukan pada hari ini.

Guru menjelaskan tema dilakukan 15 menit, tema pada hari ini alam semesta dan sub tema matahari dalam kegiatan ini juga menggunakan media sebagai penunjang setelah itu guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai tema.

Guru juga menjelaskan bahwa nanti ada pemberian *reward* kartu bergambar dan guru menunjukkan, *reward* kartu bergambar tersebut ada 2 yang disesuaikan dengan tema matahari, *reward* yang diberikan kepada anak juga berbentuk matahari dan anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu akan diberikan *reward* dengan matahari tersenyum, dan untuk yang tidak sesuai dengan indikator maka diberikan *reward* matahari menangis.

b) Kegiatan Inti

Sebelum siswa mengerjakan tugas sesuai dengan RPPH guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh siswa, guru memulai pembukaan dengan membaca hafalan surat-surat pendek dan bacaan shalat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang “matahari bersinar” lalu menjelaskan tentang manfaat matahari dan tanya jawab seputar matahari.

Setelah penjelasan tentang pemberian *reward* kepada siswa bersifat fleksibel (sesuai dengan kondisi) kelas pada saat itu, *reward* akan diberikan kepada siswa ketika mulai ramai dan mengerjakan tugas dengan melihat milik temannya untuk mengembalikan kondusif dan efektif kelas.

Guru mengajak siswa duduk dengan melingkar lalu menjelaskan tentang aturan-aturan pada saat kegiatan berlangsung, adapun beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa yaitu, mewarnai di buku paket matahari yang pantulan cahayanya sama, menebali dan menulis huruf matahari dalam bahasa Arab, dan tugas yang terakhir anak menulis suasana sesuai yang ada di buku paketnya (pagi, siang, sore dan malam).

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru untuk menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan siswa pada hari itu dan menanyakan perasaan siswa tak lupa guru memberikan *reward* kartu bergambar kepada anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu pemberian *reward* di pegang siswa lalu diletakkan pada rak tempat bukunya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa, mengulas kembali tema dan sub tema selanjutnya membaca doa bersama dan salam penutup.

2) Pertemuan 2 siklus 1

Pertemuan ke 2 siklus I dilakukan pada hari Kamis pada tanggal 18 April 2019 pukul 06.30-10.00 WIB. Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pada hari Kamis di awali dengan kegiatan *outdoor* semua siswa berbaris berdoa bersama dan praktek sholat bersama-sama di lapangan sekolah.

Kegiatan awal sebelum pembelajaran dilakukan di dalam kelas ±15 menit dan berputar putar dan menyanyi bersama setelah itu duduk dan guru menyampaikan salam, absensi dan *ice breaking* agar anak menjadi semangat, lalu kegiatan apersepsi atau menanyakan kegiatan atau tema apa yang telah dilakukan pada hari kemarin dan guru menyampaikan tema yang akan dilakukan pada hari ini.

Guru menjelaskan tema dilakukan 15 menit, tema pada hari ini alam semesta dan sub tema matahari dalam kegiatan ini juga menggunakan media sebagai penunjang setelah itu guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai tema.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru juga menjelaskan bahwa nanti ada pemberian *reward* kartu bergambar dan guru menunjukkan, *reward* kartu bergambar tersebut ada 2 yang disesuaikan dengan tema matahari *reward* yang diberikan kepada anak juga berbentuk matahari dan anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu akan diberikan *reward* dengan matahari tersenyum dan untuk yang tidak sesuai dengan indikator maka diberikan *reward* matahari menangis.

b) Kegiatan Inti

Sebelum siswa mengerjakan tugas sesuai dengan RPPH guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh siswa, guru memulai pembukaan dengan membaca hafalan surat-surat pendek dan bacaan shalat.

Guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang “matahari bersinar” lalu menjelaskan tentang manfaat matahari dan tanya jawab seputar matahari.

Setelah penjelasan tentang pemberian *reward* kepada siswa bersifat fleksibel (sesuai dengan kondisi) kelas pada saat itu, *reward* akan diberikan kepada siswa ketika mulai ramai, dan mengerjakan tugas dengan melihat milik temannya untuk mengembalikan kondusif dan efektif kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru mengajak siswa untuk berdiri dengan melingkar lalu berputar-putar dahulu sehingga siswa menjadi semangat, setelah itu siswa diajak duduk bersama dan guru menjelaskan tentang aturan-aturan pada saat kegiatan berlangsung, ada 3 jenis kegiatan yang akan dilakukan menjumlahkan dan pengurangan di buku paket, mewarnai kaligrafi dan menempel huruf matahari yang diacak.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru untuk menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan siswa pada hari itu dan menanyakan perasaan siswa tak lupa guru memberikan *reward* kartu bergambar kepada anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu pemberian *reward* di pegang siswa lalu diletakkan pada rak tempat bukunya siswa, mengulas kembali tema dan sub tema selanjutnya membaca doa bersama dan salam penutup.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan kepada guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang sudah dipersiapkan. Berikut ini merupakan hasil dari observasi pada siklus I:

1) Hasil Observasi Guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil observasi dilakukan oleh guru kelas untuk menilai peneliti yang sebagai guru pada saat melaksanakan penelitian. Penelitian jumlah skor akan di total lalu dibagi skor maksimal dibagi 100, berikut ini hasil skor yang diperoleh pada siklus I:

Tabel 4.2

Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggali pengetahuan tentang materi yang telah dibahas untuk membangun materi yang baru yang akan dibahas		√		
2.	Mengajukan pertanyaan yang menantang		√		
3.	Mendemonstrasikan yang terkait tentang materi pembelajaran		√		
4.	Menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran		√		
5.	Kemampuan menyesuaikan materi dengan indikator pembelajaran		√		
6.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut		√		
7.	Mengkondisikan dan penguasaan kelas		√		
8.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan			√	
9.	Memberikan kesempatan/memancing siswa untuk bertanya		√		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif		√		
11.	Menghasilkan pesan yang menarik		√		
12.	Menggunakan bahasa lisan yang jelas dan lancar		√		
13.	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar			√	
14.	Menciptakan partisipasi yang aktif siswa melalui interaksi guru, siswa dan sumber belajar		√		
15.	Menciptakan suasana kelas yang ceria dan antusiasme siswa dalam belajar		√		
16.	Mengamati berjalannya kegiatan dan menilai kegiatan siswa yang berlangsung			√	
17.	Menghargai siswa tanpa membedakan suku, adat istiadat dan gender			√	
18.	Berperilaku yang dapat diteladani oleh peserta didik dan masyarakat			√	
19.	Menampilkan diri sebagai orang yang arif dan berwibawa			√	
20.	Berperilaku jujur tegas dan manusiawi		√		
21.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap siswa		√		
22.	Melakukan kegiatan evaluasi bersama siswa			√	
23.	Memberikan pemberian *reward* sesuai dengan penilaian selama hari itu			√	
24.	Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat		√		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	belajar				
25.	Menanyakan tentang perasaan siswa, kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini dan berdoa bersama dilanjutkan dengan salam.			√	
Total hasil		59			

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

$= \frac{59}{100} \times 100$

Nilai = 59

2) Hasil Observasi Anak

Hasil observasi dilihat dari acuan penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti. Penelitian jumlah skor akan di total lalu dibagi skor maksimal dibagi 100, berikut ini hasil skor yang diperoleh pada siklus I:

Tabel 4.3

Hasil Observasi Anak Siklus I

No	**Aspek yang Diamati**	**Penilaian**			
		1	**2**	**3**	**4**
1.	Anak membalas ucapan salam guru dan melakukan berdoa bersama.			√	
2.	Anak menjawab kabar dan mengangkat tangan		√		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	ketika melakukan presensi.				
3.	Anak melakukan apersepsi (mengulas kembali kegiatan minggu lalu)		√		
4.	Anak mengikuti kegiatan sebelum pembelajaran dengan guru		√		
5.	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang tema dan sub tema		√		
6.	Anak menyimak penjelasan dari guru		√		
7.	Anak mampu berinteraksi baik dengan teman sebaya			√	
8.	Anak mentaati semua peraturan yang ada dikelas		√		
9.	Anak tidak gaduh saat kegiatan berlangsung		√		
10.	Anak melakukan pergantian tugas dengan arahan guru			√	
11.	Anak bertanggung jawab dengan tugas masing-masing		√		
12.	Anak membantu guru untuk menyiapkan alat-alat yang digunakan kegiatan			√	
13.	Anak duduk melingkar saat kegiatan akan dimulai dan akan pulang		√		
14.	Anak merapikan tempat pensil dan buku paketnya sesuai di tempat semula			√	
15.	Anak mengapresiasi pemberian *reward* kartu bergambar			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16.	Anak bersemangat pada saat melakukan kegiatan		√		
17.	Anak mampu mengendalikan emosi dan dirinya sendiri		√		
18.	Anak mampu memecahkan masalah dan memecahkan berbagai konsep sederhana		√		
19.	Anak mampu menggerakkan fisik sebagai kelincahan dan keseimbangan			√	
20.	Anak mampu menulis tanggal, bulan dan tahun dengan benar		√		
21.	Anak mampu bekerjasama dengan teman sebaya pada saat bermain		√		
22.	Anak mampu menunjukkan *reward* yang diberikan guru		√		
23.	Anak mendengarkan guru pada saat *recalling*			√	
24.	Anak mengungkapkan perasaannnya tentang kegiatan hari ini		√		
25.	Anak melakukan doa bersama dengan guru		√		
Total hasil		58			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{58}{100} \times 100$$

Nilai = 58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pemberian *Reward* Kartu Bergambar

Berdasarkan dari hasil yang telah diperoleh dari kegiatan anak sehari-hari dengan ditambahi pemberian *reward* kartu bergambar memiliki nilai keseluruhan 987,5 dengan rata-rata 61,68.

Presentasi ketuntasan belajar anak terdapat peningkatan dari pra siklus, dengan rincian terdapat 2 anak yang memperoleh (BSB) Berkembang Sangat Baik, 6 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH). 5 anak yang Mulai Berkembang (MB) dan 3 anak dengan Belum Berkembang (BB). Berikut ini nilai dari hasil pembelajaran siswa pada siklus I:

Tabel 4.4

Hasil Observasi Siklus I Motivasi Belajar

No	**Nama Anak**	**Aspek Penelitian**								**JML**	**KET**
		Menyelesaikan tugas mandiri				**Menyelesaikan tugas tepat waktu**					
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**		
1.	Ega		√				√			50	Tidak Tuntas
2.	Fatimah			√				√		75	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.	Haifa			√				√		75	Tuntas
4.	Irsyad		√			√				37,5	Tidak Tuntas
5.	Naufal				√			√		8,75	Tuntas
6.	Nawaf		√				√			50	Tidak Tuntas
7.	Naila		√					√		75	Tuntas
8.	Naurah			√				√		75	Tuntas
9.	Puput	√					√			37,5	Tidak Tuntas
10.	Raisya		√				√			50	Tidak Tuntas
11.	Reza			√				√		75	Tuntas
12.	Rafif		√				√			50	Tidak Tuntas
13.	Syifak	√					√			37,5	Tidak Tuntas
14.	Vino			√				√		75	Tuntas
15.	Zaza				√			√		87,5	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16	Zami		√				√			50	Tidak Tuntas
Total Nilai		987									
Rata-rata		61,68									

Keterangan:

1. Jumlah anak : 16 anak
2. Jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) : 12,50%
3. Jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 37,50%
4. Jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) : 31,25
5. Jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) : 18,75%

Nilai rata-rata anak yang motivasi belajar yang mulai meningkat pada anak kelompok B3 TK Plus Gapuro Gresik.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{987}{16}$$

$$= 61,68$$

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa yang dalam peningkatan motivasi belajar anak, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{8}{16} \times 100 = 50{,}00\%$$

Berdasarkan tabel 4.4 yang di atas menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar anak kelompok B siklus I dengan rata-rata 61,68. Dengan rincian 2 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase yang diperoleh 12,50%. 6 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 37,50%, ada 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 31,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang terdapat 3 anak dengan presentase 18,75%.

Karena data yang diperoleh pada siklus I masih menunjukkan ada 8 siswa yang masih belum termotivasi dalam belajar sehingga belum bisa mengerjakan tugas dengan mandiri dan tepat waktu maka diperlukan peningkatan motivasi belajar melalui perbaikan dalam siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan serta pelaksanaan siklus I mulai dari (kegiatan awal, inti dan penutup) yang dilaksanakan oleh guru dan anak dengan baik tetapi masih ada kekurangan yang ada di dalamnya, karena masih adanya kekurangan maka dilakukan refleksi sebagai tolak ukur sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perbaikan untuk kegiatan berikutnya agar tercapai penelitian yang diinginkan.

Presentase nilai observasi guru dan siswa belum mencapai nilai 73. Presentase observasi guru memperoleh nilai 59 dan presentase nilai siswa 58.

Hasil penelitian ini pada siklus I ini sudah menunjukkan peningkatan motivasi belajar anak dibuktikan dengan anak yang sudah mengerjakan tugas dengan mandiri dan dikumpulkan tepat waktu, hasil data pra siklus maupun siklus I berbeda.

Meskipun nilai rata-rata sudah menunjukkan peningkatan tetapi belum memenuhi kriteria nilai yang diharapkan. Peneliti dan guru kelas melakukan diskusi tentang perbaikan pada siklus berikutnya, ada beberapa hal yang ditemukan pada siklus I ini, yaitu:

1) Masih ada beberapa tahapan yang dilupakan atau dilompati pada RPPH.
2) Anak masih belum terbiasa diberikan pemberian *reward* kartu bergambar sehingga pada saat pembagian *reward* ada beberapa anak mendapatkan kartu bergambar menangis yang tidak mau menunjukkan *reward* nya ketika pulang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pada siklus I belum dinyatakan sepenuhnya berhasil, ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk siklus II, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Sebelum melakukan kegiatan guru harus mengamati RPPH dengan seksama agar pada saat pelaksanaan tidak ada yang tertinggal atau terlupakan.
2) Guru harus membuat suasana kelas menjadi asik dan nyaman sehingga anak tidak gaduh pada saat pembelajaran.
3) Suara guru pada saat pembelajaran berlangsung harus lebih keras dan jelas
4) Guru tidak menjelaskan berbagai peraturan sebelum melakukan kegiatan seperti menekankan bahwa tidak boleh ramai, mengerjakan tugas dengan mandiri dan tepat waktu serta tertib.

3. Tahap Siklus II

Tahap pada siklus II ini dilakukan karena data hasil dari siklus I sudah ada peningkatan namun belum sesuai dengan nilai yang diharapkan sehingga masih ada perbaikan dalam pembelajaran, adapun tahapan pada siklus II ini sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada siklus I anak masih bingung dengan diberikan *reward* karena guru belum memberikan peraturan yang jelas mengenai pemberian *reward* sehingga anak cenderung masih mengerjakan kegiatan dengan melihat milik teman sebelahnya dan terlambat mengumpulkan tugas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan awal yang dilakukan adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang sudah divalidasi oleh dosen ahli. Setelah itu rencana pembelajaran diberikan kepada guru kelas dan dapat digunakan.

Kegiatan kedua membuat instrumen observasi hasil belajar siswa yang sama dengan siklus sebelumnya dengan tujuan untuk menilai *performance* pada saat kegiatan berlangsung, kemudian divalidasikan kepada dosen ahli setelah itu dapat diaplikasikan lembar observasi.

Selanjutnya membuat instrumen lembar observasi siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung untuk menilai kegiatan siswa dan divalidasikan kepada dosen ahli terlebh dahulu dan instrumen lebar observasi siswa dapat diaplikasikan.

Membuat *reward* kartu bergambar dengan 2 macam sesuai dengan tema dan tema di sekolah yaitu alam semesta dan sub tema matahari sehingga yang digunakan oleh guru adalah maahari tersenyum dan matahari menangis.

Menyiapkan sumber belajar siswa dan lembar kerja sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, menyiapkan tempat duduk anak menjadi 2 kelompok dan menyiapkan sudut pengaman (mainan).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan I siklus II

Pertemuan ke 1 siklus II dilakukan pada hari Kamis pada tanggal 25 April 2019 pukul 06.30-10.00 WIB. Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pada hari Kamis dilakukan sampai pukul 07.00 sebelum masuk ke dalam kelas siswa berkumpul di lapangan sekolah duduk bersama untuk berdoa dan melakukan gerakan-gerakan yang dipimpin oleh guru kelas dengan bergiliran.

Selanjutnya siswa masuk kedalam kelas untuk mengaji Qiroaty sesuai dengan jilidnya sampai pukul 07.30 dilanjutkan siswa istirahat dan masuk kelas pada pukul 07.45.

Kegiatan awal sebelum pembelajaran dilakukan di dalam kelas ±15 menit dan berputar putar dan menyanyi bersama setelah itu duduk dan guru menyampaikan salam, absensi dan *ice breaking* agar anak menjadi semangat, lalu kegiatan absensi atau menanyakan kegaiatan atau tema apa yang telah dilakukan pada hari kemarin dan guru menyampaikan tema yang akan dilakukan pada hari ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru menjelaskan tema pada hari ini alam semesta dan sub tema matahari dalam kegiatan ini juga menggunakan media sebagai penunjang setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tema.

Guru juga menjelaskan bahwa nanti ada pemberian *reward* kartu bergambar dan guru menunjukkan, *reward* kartu bergambar tersebut ada 2 yang disesuaikan dengan tema matahari *reward* yang diberikan kepada anak juga berbentuk matahari dan anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu akan diberikan *reward* dengan matahari tersenyum dan untuk yang tidak sesuai dengan indikator maka diberikan *reward* matahari menangis.

Pada siklus I guru belum menjelaskan dengan jelas berbagai peraturan sebelum kegiatan, guru memberikan peraturan-peraturan dalam kegiatan, adapun itu peraturannya siswa tidak boleh ramai ketika ibu guru berbicara di depan dan menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tidak boleh melihat milik temannya dan menyelesaikan tugas dengan waktu maka anak itu yang akan diberikan *reward* kartu bergambar berupa matahari senyum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Kegiatan Inti

Sebelum siswa mengerjakan tugas sesuai dengan RPPH, guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh siswa, guru memulai pembukaan dengan membaca hafalan surat-surat pendek dan bacaan shalat.

Guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang "matahari bersinar" lalu menjelaskan tentang manfaat matahari dan tanya jawab seputar matahari.

Setelah penjelasan tentang pemberian *reward* kepada siswa bersifat fleksibel (sesuai dengan kondisi) kelas pada saat itu, *reward* akan diberikan kepada siswa ketika mulai ramai dan mengerjakan tugas dengan melihat milik temannya untuk mengembalikan kondusif dan efektif kelas.

Guru mengajak siswa duduk dengan melingkar lalu menjelaskan tentang aturan-aturan pada saat kegiatan berlangsung. Adapun beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa di antaranya menjumlahkan dan pengurangan gambar matahari, mengguting dan menempel gambar matahari dan mengecap dan membuat matahari dari bentuk wortel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru untuk menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan siswa pada hari itu dan menanyakan perasaan siswa, dan tak lupa guru juga memberikan *reward* kartu bergambar kepada anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat, siswa yang sudah mendapatkan *reward* menunjukkan kedepan setelah itu ditaruh di tempat absensinya, sehingga anak akan melihat apa yang sudah diperoleh pada hari itu dan anak merasa bangga juga mempertahankan agar tetap mendapat *reward* senyum, mengulas kembali tema dan sub tema selanjutnya membaca doa bersama dan salam penutup.

2) Pertemuan 2 Siklus II

Pertemuan ke 2 siklus II dilakukan pada hari Jum'at pada tanggal 26 April 2019 pukul 06.30 – 09.30 WIB. Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pada hari Jum'at dilakukan sampai pukul 07.00 sebelum masuk kedalam kelas siswa berkumpul di lapangan sekolah duduk bersama untuk berdoa dan betepatan dengan hari Jum'at siswa melakukan praktik shalat bersama-sama di lapangan sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya siswa masuk ke dalam kelas untuk mengaji Qiroati sesuai dengan jilidnya sampai pukul 07.30 dilanjutkan siswa istirahat dan masuk ke dalam kelas pada pukul 07.45.

Kegiatan awal sebelum pembelajaran dilakukan di dalam kelas ±15 menit dan berputar putar dan menyanyi bersama setelah itu duduk dan guru menyampaikan salam, absensi dan *ice breaking* agar anak menjadi semangat, lalu kegiatan absensi atau menanyakan kegaiatan atau tema apa yang telah dilakukan pada hari kemarin dan guru menyampaikan tema yang akan dilakukan pada hari ini.

Guru menjelaskan tema pada hari ini alam semesta dan sub tema matahari dalam kegiatan ini juga menggunakan media sebagai penunjang setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tema.

Guru juga menjelaskan bahwa nanti ada pemberian *reward* kartu bergambar dan guru menunjukkan, *reward* kartu bergambar tersebut ada 2 yang disesuaikan dengan tema matahari, *reward* yang diberikan kepada anak juga berbentuk matahari dan anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat waktu akan diberikan *reward* dengan matahari tersenyum, dan untuk yang tidak sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan indikator maka diberikan *reward* matahari menangis.

Pada siklus I guru belum menjelaskan dengan jelas peraturan sebelum kegiatan, guru memberikan peraturan-peraturan dalam kegiatan. Adapun peraturan sebelum siswa melakukan kegiatan ialah, siswa tidak boleh ramai ketika guru berbicara di depan, menyelesaikan tugas dengan mandiri/tidak boleh melihat milik temannya dan menyelesaikan tugas tepat waktu, maka siswa tersebut yang akan diberikan *reward* kartu bergambar berupa matahari senyum.

b) Kegiatan Inti

Sebelum siswa mengerjakan tugas sesuai dengan RPPH guru menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh siswa, guru memulai pembukaan dengan membaca hafalan surat-surat pendek dan bacaan shalat.

Guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang "matahari bersinar" lalu mendemonstrasikan manfaat matahari dan tanya jawab seputar matahari.

Setelah penjelasan tentang pemberian *reward* kepada siswa bersifat fleksibel (sesuai dengan kondisi) kelas pada saat itu, *reward* akan diberikan kepada siswa ketika mulai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ramai dan mengerjakan tugas dengan melihat milik temannya untuk mengembalikan kondusif dan efektif kelas.

Guru mengajak siswa duduk dengan melingkar lalu menjelaskan tentang aturan-aturan sebelum kegiatan berlangsung, yaitu: siswa pada saat mengerjakan kegiatan tidak boleh bekerjasama mengerjakan tugas dengan temannya dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Adapun ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa di antaranya mengkolase gambar matahari dan mewarnai matahari dengan teknik usap abur.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru untuk menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan siswa pada hari itu dan menanyakan perasaan siswa tak lupa guru memberikan *reward* kartu bergambar kepada anak yang menyelesaikan tugas dengan mandiri dan tepat, siswa yang sudah mendapatkan *reward* menunjukkan ke depan setelah itu ditaruh di tempat absensinya sehingga anak akan melihat apa yang sudah diperoleh pada hari itu dan anak merasa bangga juga mempertahankan agar tetap mendapat *reward* senyum, mengulas kembali tema dan sub tema selanjutnya membaca doa bersama dan salam penutup.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan observasi dilakukan kepada guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang sudah dipersiapkan. Berikut ini merupakan hasil dari observasi pada siklus II:

1) Hasil Observasi Guru

Hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas untuk menilai peneliti yang bertindak sebagai guru pada saat melaksanakan penelitian. Penelitian jumlah skor akan di total lalu dibagi skor maksimal dibagi 100, berikut ini hasil skor yang diperoleh pada siklus II:

Tabel 4.5

Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggali pengetahuan tentang materi yang telah dibahas untuk membangun materi yang baru yang akan dibahas			√	
2.	Mengajukan pertanyaan yang menantang			√	
3.	Mendemonstrasikan yang terkait tentang materi pembelajaran			√	
4.	Menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran			√	
5.	Kemampuan menyesuaikan materi dengan indikator			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pembelajaran				
6.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut			√	
7.	Mengkondisikan dan penguasaan kelas				√
8.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan			√	
9.	Memberikan kesempatan/memancing siswa untuk bertanya			√	
10.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif			√	
11.	Menghasilkan pesan yang menarik			√	
12.	Menggunakan bahasa lisan yang jelas dan lancar				√
13.	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar			√	
14.	Menciptakan partisipasi yang aktif siswa melalui interaksi guru, siswa dan sumber belajar			√	
15.	Menciptakan suasana kelas yang ceria dan antusiasme siswa dalam belajar			√	
16.	Mengamati berjalannya kegiatan dan menilai kegiatan siswa yang berlangsung				√
17.	Menghargai siswa tanpa membedakan suku, adat istiadat dan gender				√
18.	Berperilaku yang dapat diteladani oleh peserta didik dan masyarakat				√
19.	Menampilkan diri sebagai orang yang arif dan berwibawa			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

20.	Berperilaku jujur tegas dan manusiawi			√	
21.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap siswa			√	
22.	Melakukan kegiatan evaluasi bersama siswa			√	
23.	Memberikan pemberian *reward* sesuai dengan penilain selama hari itu				√
24.	Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar				√
25.	Menanyakan tentang perasaan siswa, kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini dan berdoa bersama dilanjutkan dengan salam.				√
Total hasil		83			

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

$= \frac{83}{100} \times 100$

Nilai = 83

2) Hasil Observasi Anak

Hasil observasi dilihat dari acuan penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti. Penelitian jumlah skor akan di total lalu dibagi skor maksimal dibagi 100, berikut ini hasil skor yang diperoleh pada siklus II:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6

Hasil Observasi Anak Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Anak membalas ucapan salam guru dan melakukan berdoa bersama.				√
2.	Anak menjawab kabar dan mengangkat tangan ketika melakukan presensi.			√	
3.	Anak melakukan apersepsi (mengulas kembali kegiatan minggu lalu)			√	
4.	Anak mengikuti kegiatan sebelum pembelajaran dengan guru			√	
5.	Anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang tema dan sub tema			√	
6.	Anak menyimak penjelasan dari guru			√	
7.	Anak mampu berinteraksi baik dengan teman sebaya				√
8.	Anak mentaati semua peraturan yang ada dikelas			√	
9.	Anak tidak gaduh saat kegiatan berlangsung			√	
10.	Anak melakukan pergantian tugas dengan arahan guru			√	
11.	Anak bertanggung jawab dengan tugas masing-masing			√	
12.	Anak membantu guru untuk menyiapkan alat-alat yang digunakan kegiatan				√
13.	Anak duduk melingkar saat kegiatan akan dimulai dan akan pulang			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

14.	Anak merapikan tempat pensil dan buku paketnya sesuai di tempat semula			√	
15.	Anak mengapresiasi pemberian *reward* kartu bergambar				√
16.	Anak bersemangat pada saat melakukan kegiatan			√	
17.	Anak mampu mengendalikan emosi dan dirinya sendiri			√	
18.	Anak mampu memecahkan masalah dan memecahkan berbagai konsep sederhana			√	
19.	Anak mampu menggerakkan fisik sebagai kelincahan dan keseimbangan			√	
20.	Anak mampu menulis tanggal, bulan dan tahun dengan benar			√	
21.	Anak mampu bekerjasama dengan teman sebaya pada saat bermain				√
22.	Anak mampu menunjukkan *reward* yang diberikan guru				√
23.	Anak mendengarkan guru pada saat *recalling*			√	
24.	Anak mengungkapkan perasaannnya tentang kegiatan hari ini			√	
25.	Anak melakukan doa bersama dengan guru				√
Total hasil		82			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$= \frac{82}{100} \times 100$

Nilai = 82

3) Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pemberian *Reward* Kartu Bergambar.

Berdasarkan dari hasil yang telah diperoleh dari kegiatan anak sehari-hari dengan ditambahi pemberian *reward* kartu bergambar memiliki nilai keseluruhan 1,275 dengan rata-rata 79,68.

Presentasi ketuntasan belajar anak terdapat peningkatan daari pra siklus, dengan rincian terdapat 5 anak yang memperoleh (BSB) Berkembang Sangat Baik, 10 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH). 1 anak yang Mulai Berkembang (MB) dan tidak ada anak dengan Belum Berkembang (BB). Berikut ini nilai dari hasil pembelajaran siswa pada siklus II:

Tabel 4.7

Hasil Observasi Siklus II Motivasi Belajar

No	Nama Anak	Aspek Penelitian								JML	KET
		Menyelesaikan tugas mandiri				Menyelesaikan tugas tepat waktu					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Ega			√				√		75	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Anak	Aspek Penelitian								JML	KET
		Menyelesaikan tugas mandiri				Menyelesaikan tugas tepat waktu					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
2.	Fatimah				√			√		75	Tuntas
3.	Haifa			√				√		75	Tuntas
4.	Irsyad			√				√		75	Tuntas
5.	Naufal				√				√	100	Tuntas
6.	Nawaf			√				√		75	Tuntas
7.	Naila				√			√		87,5	Tuntas
8.	Naurah			√				√		75	Tuntas
9.	Puput			√				√		75	Tuntas
10.	Raisya				√			√		87,5	Tuntas
11.	Reza				√				√	100	Tuntas
12.	Rafif			√				√		75	Tuntas
13.	Syifak		√				√			50	Tidak Tuntas
14.	Vino			√				√		75	Tuntas
15.	Zaza				√				√	100	Tuntas
16	Zami			√				√		75	Tuntas
Total Nilai		1,275									
Rata-rata		79,68									

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

1. Jumlah anak : 16 anak
2. Jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) :31,25 %
3. Jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 62,50%
4. Jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) : 6,25%
5. Jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) : 0%

Nilai rata-rata anak yang motivasi belajar yang mulai meningkat pada anak kelompok B3 TK Plus Gapuro Gresik.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{1,2}{16}$$

= 79,68

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa yang dalam peningkatan motivasi belajar anak, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{15}{16} \times 100 = 93,75\%$$

Berdasarkan tabel 4.7 yang di atas menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar anak kelompok B siklus II dengan rata-rata 79,68. Dengan rincian 5 siswa yang Berkembang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sangat Baik (BSB) dengan presentase yang diperoleh 31,25%. 10 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 62,50%, ada 1 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 6,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang dengan presentase 0%.

d) Refleksi

Pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I terdapat beberapa perbedaan yaitu, pada siklus I ketika guru menjelaskan berbagai peraturan sebelum kegiatan kepada anak kurang dengan suara yang keras dan kurang menjelaskan secara rinci kepada siswa, dan pemberian *reward* kartu bergambar masih baru diterapkan kepada anak sehingga mereka masih cenderung bingung, pada siklus I ini juga sudah disediakan tempat papan namun anak karena belum terbiasa maka ia langsung menaruhnya di rak buku, sedangkan pada siklus II setelah melakukan perbaikan. Guru menjelaskan kepada anak dengan suara yang jelas dan menjelaskan peaturan dengan rinci kepada anak sehingga anak mudah memahami, dan pada siklus II ini anak sudah mulai mengenal pemberian *reward* kartu bergambar dan anak-anak termotivasi untuk mendapatkan *reward* dengan gambar tersenyum, pada siklus II ini anak juga dapat menaruh *reward* nya di papan yang sudah disediakan oleh guru kelas sehingga mereka bangga dengan apa yang sudah diperoleh.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

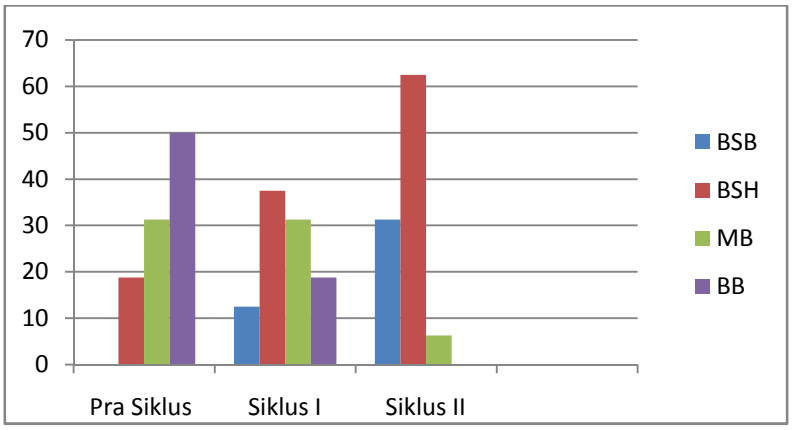
Pada siklus I pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar terdapat 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 31,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang terdapat 3 anak dengan presentase 18,75%.

Pada siklus II pemberian reward untuk meningkatkan motivasi belajar terdapat 1 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 6,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang dengan presentase 0%.

Berdasarkan pengamatan pemberian *reward* kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar cukup berhasil. Dapat dibuktikan bahwa data pada pra siklus yang masih cukup rendah dan dilakukan pemberian *reward* pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan. Namun belum mencapai nilai target dan pada siklus II sudah tercapai dan hanya 1 anak yang masih mulai berkembang. Berikut ini grafik dari pra siklus, siklus I dan siklus II:

Grafik 4.1

Grafik Presentase Peningkatan Motivasi Belajar



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan

Hasil penelitian pra siklus yang dilakukan sebelum pelaksanaan menunjukkan bahwa motivasi belajar anak masih terhitung rendah dan anak cenderung belum bisa menyesaikan tugasnya secara mandiri, sering kali ketika sudah istirahat masih ada beberapa anak yang belum selesai mengerjakannya, karena mereka berbicara sendiri dengan temannya sehingga tugasnya lama terselesaikan, dan dari guru kelasnya juga belum pernah memberikan *reward* kepada anak berupa non-verbal guru sering kali memberikan motivasi berupa verbal saja, sedangkan dunia anak merupakan dunia nyata dimana semua hal harus nyata, dan *reward* merupakan alat pembelajaran yang seharusnya ada, maka pada penelitian ini peneliti akan menerapkan *reward* kartu bergambar kepada anak dengan menggunakan 2 siklus yang setiap 1 siklusnya terdapat 2 pertemuan hal ini berdasarkan kebijakan dari pihak sekolah.

Siklus I pemberian *reward* kartu bergambar dilakukan seperti hari-hari sekolah biasanya anak namun perbedaannya anak diberikan pemberian reward yang sebelumnya tidak diberikan oleg guru kelas, anak masih cenderung bingung karena belum terbiasa, pada siklus I ini suara guru masih kurang jelas dan lantang sehingga pada saat pemberian peraturan kepada anak kurang terdengar secara jelas pada saat pertengahan guru menjelaskan ada Ega, Nawaf, Irysad dan Puput yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan guru pada saat menjelaskan maka pada saat ini *reward* diberikan kepada anak agar yang ramai kembali fokus, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemberian *reward* ini bersifat fleksibel (kapan saja) dan pada saat anak mengerjakan tugas juga sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Ada anak yang mengerjakan tepat waktu secara mendiri dan ada yang mengerjakan mandiri dengan mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, pada saat pulang pemberian *reward* diberikan kepada anak yang hari itu sudah mulai mengerjakan tugas secara mandiri dan tepat waktu dan tertib, sebelum pulang guru juga memberikan motivasi berupa verbal "anak-anak hari ini yang mendapatkan nangis besok harus mendapatkan senyumnya biar mataharinya bersinar dan senyum", ada beberapa anak yang mendapatkan gambar nangis ia malu dan berbicara "besok aku harus dapat senyum".

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dimana sudah menemukan apa yang harus diperbaiki lagi, pada siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I yang kegiatan anak-anak juga diberikan lebih menarik dan bervarian, sehingga anak bersemangat dan tidak monoton ataupun bosan, guru menjelaskan peraturan-peraturan *reward* juga menggunakan suara yang keras dan jelas, sehingga anak mendengarkan dengan seksama, pada saat pemberian tugas semua anak mengerjakan dengan mandiri dan fokus pada kegiatannya kecuali 1 anak yaitu syifak anak ini cenderung memang diam dan tidak banyak bicara namun ia kurang konsentrasi, sehingga pada siklus II ini ia memnita bantuan kepada temannya untuk membantu tugasnya. Siklus II ini anak-anak sudah mulai termotivasi dan ia harus mendapatkan *reward*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peran guru dalam motivasi belajar anak sangatlah penting dimana kotivasi merupakan hal yang utama ketika anak akan melaksanakan belajar, motivasi yang diberikan berupa verbal maupun non-verbal kepada anak, dan *reward* kartu bergambar merupakan motivasi non-verbal. Pembelajaran yang asik dan menarik itu juga membuat anak termotivasi dan semangat karena menemukan hal-hal yang baru.

Penerapan *reward* kartu bergambar ini di harpakan mampu meningkatkan motivasi belajar anak dengan pemberian 2 macam kartu bergambar dengan disesuaikan tema kebetulan tema yang digunakan pada saat itu alam semesta dan sub tema matahari peneliti menggunakan matahari senyum dan menangis berikut ini data pra siklus, siklus I dan siklus II:

Pada pra siklus menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar anak kelompok B pada pra siklus terdapat 36,68 dan belum ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan presentase yang diperoleh 0% pada tahap pra siklus ini, terdapat 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 18,75%, ada 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 31,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang terdapat 8 anak dengan presentase 50,00%. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh hanya 18,75%.

Pada siklus I menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar anak kelompok B siklus I dengan rata-rata 61,68. Dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rincian 2 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase yang diperoleh 12,50%. 6 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 37,50%, ada 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 31,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang terdapat 3 anak dengan presentase 18,75%.

Pada siklus I perolehan nilai observasi guru masih 59 dan nilai observasi anak 58, sedangkan nilai yang harus dicapai pada perolehan observasi guru dan anak 73.

Pada siklus II menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar anak kelompok B siklus II dengan rata-rata 79,68. Dengan rincian 5 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase yang diperoleh 31,25%. 10 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 62,50%, ada 1 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 6,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang dengan presentase 0%. Berbagai data tersebut membuktikan bahwa pemberian *reward* kartu bergambar anak dapat meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B di TK Plus Gapuro Gresik.

Pada siklus II perolehan nilai observasi guru dan anak sudah meningkat dan mencapai nilai yang telah ditentukan, nilai observasi guru 83 dan nilai observasi anak 82.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemberian *Reward* Kartu Bergambar Anak Kelompok B di TK Plus Gapuro Gresik. Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemberian *reward* kartu bergambar kepada anak dinyatakan berhasil digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dilihat dari anak yang mulai mengerjakan tugas secara mandiri dan tepat waktu, hasil nilai pada pra siklus dengan rata-rata 41,37 siklus I dengan rata-rata 61,68 dan siklus II 79,68.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan juga dalam pemberian *reward* kartu bergambar hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar anak sebagai berikut. Pada pra siklus belum ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan presentase yang diperoleh 0%, 3 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 18,75%, ada 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 31,25%, Belum Berkembang terdapat 8 anak dengan presentase 50,00%. presentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh hanya 18,75%. siklus I dengan 2 siswa Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase yang diperoleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12,50%. 6 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 37,50%, ada 5 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 31,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang terdapat 3 anak dengan presentase 18,75%. Siklus II ada 5 siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 31,25%. 10 siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 62,50%, ada 1 siswa yang Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 6,25%, dan yang terkahir siswa yang Belum Berkembang dengan presentase 0%.

B. Saran

Penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar melalui pemberian *reward* kartu bergambar dilakukan oleh peneliti masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, meskipun sudah mengalami peningkatan pada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mempunyai harapan pada penelitian berikutnya yaitu:

1. Pemberian *reward* ini sebaiknya menggunakan papan pohon untuk menempelkan kartu *reward* sehingga anak menjadi tertarik dan semangat setiap harinya.
2. Penerapan *reward* kartu bergambar ini diterapkan pada anak sejak dini sehingga anak sudah terbiasa karena *reward* juga penting dalam pendidikan sebagai motivasi belajar anak agar lebih giat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abd. Rachman Abror. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993.

Akbar, Sa'dun Akbar *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008.

Amirulloh Syarbini dan Heri Gunawan. *Mencetak Anak Hebat.* Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.

Anisa, P.U. *"Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS di Kelas V C SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan"*, Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Anitah, Sri. *Tehnologi Pembelajaran.* Fakultas Ilmu Pendidikan UNS, 2009.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta, 2005.

Armani, Arief. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam.* Jakarta: Intermasa, 2002.

Asra, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD.* Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2007.

Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.

Basrowi dan Suwandi. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.* Bogor: Ghalia Indonesia, 2008.

Departemen Agama Republik Indonesia. *al-Qur'an dan Terjemahnya.* Bandung: Syaamil Cipta Media, 2005.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dimyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta:PT Rineka Cipta, 1999.

Djiwandono, sri esti. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Grasindo, 2002.

E. Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010.

Hamzah B Uno et al. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional.* Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: Bumi Aksara,2011.

Hasibuan. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.

http://syukrillah.wordpress.com/2014/05/27/hadis-ingin-dapat-dunia-dan-akhirat-harus-dengan-ilmu/amp/ diakses pada tanggal 19 Maret 2019

Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga, 1978.

Khazim, Muhammad Nabil. *Mendidik Anak Tanpa Kekerasan.* Jakarta: Pustaka Al-Kaustar, 2010.

Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

M. Ngalim Purwanto. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset,1985.

Mulyasa. *Menjadi Gruru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Nadiyah, K.R. *"Pengaruh Penggunaan Kartu Bergambar Bintang Terhadap Motivasi Belajar Pengetahuan Anak Kelompok B TK ABA 11 Sidokumpul Paciran Lamongan"*, Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ngalim, Purwanto, MP. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.

Purwanto Ngalim. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

Roymond dan Simamora. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan. Jakarta: EGC,2008.*

Subagyo Joko. *Metode Penelitian, dalam Teori dan Praktek.* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Suharsimi Arikunto *et al*. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

Syaiful bahri djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Thoifuri. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RaSAIL 2008.

Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT INDEKS, 2009.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id