

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
PEMBERIAN REWARD KARTU BERGAMBAR DI KELOMPOK B
PAUD AL-IQRA DESA PONTANG LEGON KECAMATAN
TIRTAYASA**

Nuryati¹, Aisyah²

Dosen PG PAUD STKIP Situs Banten¹
Mahasiswa PG PAUD STKIP Situs Banten²
Email : nuryatimama70@gmail.com¹
kiyaiarmin@gmail.com²

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian *reward* kartu bergambar anak di kelompok B PAUD Al-Iqra Desa Pontang Legon Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang hal ini dikarenakan kekurangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga anak kurang aktif dan kreatif. Motivasi yang diungkapkan Sadirman A.M (2000:74) adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskripti 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 siswa pada prasiklus dengan nilai rata-rata 6,31 (31,56%) Belum Berkembang setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 9,43(47,18%) Mulai Berkembang dan melakukan penelitian ke siklus II mengalami peningkatan 13,45 (67,18%) Berkembang Sesuai Harapan. Hal ini terjadi karena guru sudah mengetahui situasi anak sehingga pada kegiatan selanjutnya sudah mulai bias mengontrol anak. 2) Adanya peningkatan motivasi belajar anak setelah diterapkannya metode *reward* kartu bergambar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata yang menunjukkan kegiatan pada prasiklus dengan rata-rata 31,56% (Belum Berkembang), siklus I dengan rata-rata 47,18% (Mulai Berkembang) dan siklus II 67,18% (Berkembang Sesuai Harapan) dan memenuhi indikator yang diharapkan. Hasil penelitian ini secara praktis dapat diterapkan pada proses pembelajaran yaitu bahwa penggunaan media *reward* kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

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

IMPROVING STUDENT'S LEARNING MOTIVATION THROUGH GIVING REWARD PICTURE CARDS IN GROUP B PAUD AL-IQRA PONTANG LEGON VILLAGE, TIRTAYASA DISTRICT

Abstract; This study aims to increase learning motivation by giving reward cards with pictures of children in group B PAUD Al-Iqra, Pontang Legon Village, Tirtayasa District, Serang Regency, this is due to the lack of learning media carried out by teachers, so that children are less active and creative. The motivation expressed by Sadirman AM (2000:74) is a change in energy in a person which is characterized by the emergence of "feeling" and is preceded by a response to and goals. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) with Kurt Lewin's model. This study consisted of pre-cycle, cycle I and cycle II. Data collection techniques in this study used observation, interviews, and documentation. The data analysis technique in this study used qualitative and quantitative descriptions of percentages. The results of this study are as follows: 1) Giving a picture card reward has been proven to be successful. This can be seen in the results of the assessment of student observations in the pre-cycle with an average value of 6.31 (31.56%) Not Developed after Class Action Research was carried out in the first cycle there was an increase in the average class which increased to 9.43 (47, 18%) Starting to Develop and conducting research into the second cycle experienced an increase of 13.45 (67.18%) Developed according to expectations. This happens because the teacher already knows the child's situation so that in subsequent activities they can control the child. 2) There is an increase in children's learning motivation after the application of the picture card reward method. This can be seen from the average showing activity in the pre-cycle with an average of 31.56% (Not Developed), Cycle I with an average of 47.18% (Starting to Develop) and Cycle II 67.18% (Developing As Expected) and meet the expected indicators. The results of this study can be practically applied to the learning process, namely that the use of picture card reward media can increase children's learning motivation.

Keywords: Learning Motivation, Picture Card Reward.

PENDAHULUAN

Masalah utama dalam pendidikan adalah 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 di sekolah, sehingga merangsang atau menumbuhkan rasa anak untuk belajar secara efektif dan efisien. Oemar Hamalik (2008 :57) Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan pula 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 proses belajar anak jika semua hal yang mendukung di dalam sekolah digunakan dan dimanfaatkan dengan baik maka prestasi belajar anak akan meningkat dan dapat mencapai tujuan dengan semaksimal mungkin. Ngilim Purwanto (2010:84) 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 dipisahkan dari kehidupan manusia karena 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 diberikan 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 karena 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.

Ngilim Purwanto (2010: 60) Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. 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. 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 dan kemudi mobil yaitu belajar. Motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang untuk bergerak. 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 di kelas 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 Paud Al-Iqra Desa Pontang Legon 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.

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, nanti disayang Allah, nanti disayang mamah papah” itu yang saya temui ketika berada di Paud Al-iqra Desa Pontang Legon anak-anak masih ramai dengan sendirinya, belum bisa mengerjakan tugas secara mandiri dan menyelesaikan tepat waktu. Di Paud Al-Iqra Desa Pontang Legon kelompok terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelompok A dan kelompok B dan yang akan saya beri *treatment* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah kelas B 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 mengganggu temannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permasalahan pembelajaran di Kelompok B PAUD Al-iqra 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. 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.

Ganjaran merupakan alat pendidikan yang digunakan dalam proses belajarmengajar, 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.

KAJIAN KONSEPTUAL

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi, dilihat dari asal katanya berasal dari kata *motivation* yang erat kaitannya dengan istilah *motive* atau motif. Kedua istilah ini tidak bisa dipisahkan namun masih dapat dibedakan. Motif diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan organisme itu bertindak atau berbuat, dorongan itu tertuju tertuju oleh adanya unsur lain. Dalam hal ini tujuan sangat berkaitan erat dengan kebutuhan. Motivasi merupakan daya dukung yang dimiliki oleh setiap individu dalam melakukan suatu aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Sardiman A.M. (2000:74) motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald mengandung elemen pengertian yang penting antara lain :

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energy di dalam system "*neutphysiological*" yang ada pada organism manusia karena menyangkut perubahan energy manusia (walaupun manusia itu muncul dari diri dalam manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi akan dirangsang dengan munculnya, rasa /"*feeling*", afeksi seseorang . di dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan, jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/ terdorong oleh adanya unsur lain, dalam diri adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Menurut Oemar Hamalik (2008:108) dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran menerangkan tentang motivasi bahwa "*Motivatition is an energy*

change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction". Yang diartikan sebagai bahwa motivasi adalah suatu perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Apabila tujuan tercapai, maka ia merasa puas. Tingkah laku yang memberikan kepuasan terhadap suatu kebutuhan cenderung untuk diulang kembali, sehingga menjadi lebih kuat dan mantap.

2. Fungsi Motivasi

Dari uraian tentang pengertian dan macam-macam motivasi tampak jelas bahwa motivasi mendorong timbulnya perbuatan dan mempengaruhi serta mengubah perbuatan itu. Dengan demikian motivasi memiliki fungsi yang sangat besar bagi tindakan atau perbuatan seseorang. Tabrani Rusyan (2008:123) Fungsi-fungsi tersebut diantaranya:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- b. Mengarahkan aktivitas belajar khususnya bagi peserta didik.
- c. Menggerakkan mesin seperti mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

3. Bentuk-bentuk motivasi yang ada disekolah

Sardiman A.M. (2001:92) Ada beberapa cara untuk menumbuh kembangkan motivasi siswa di sekolah dalam kegiatan belajar mengajar: Memberi angka, Hadiah, Saingan / kompetisi, Ego – Involment, Memberi ulangan mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, Minat, tujuan yang diakui. Cara-cara diatas memberikan beberapa contoh yang harus diberikan untuk membangkitkan rangsangan pada motivasi belajar siswa disamping itu guru juga harus mempunyai cara atau metode dalam belajar mengajar tersendiri sehingga anak atau peserta didik tidak jenuh dalam pelajaran dan disamping itu pendidik harus juga memiliki rasa seni di dalam mengajar.

B. Reward / Ganjaran

1. Pengertian Reward/Ganjaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahwa *reward* adalah bisa berupa pujian, sugesti, pujian ataupun hadiah yang diberikan kepada siswa ketika waktu belajar atau mendapatkan prestasi.

Reward mencakup kemampuan-kemampuan berbeda, tetapi saling melengkapi dengan kecerdasan akademik yaitu kemampuan-kemampuan kognitif murni yang diukur dengan IQ. Banyak orang yang cerdas, dalam arti terpelajar tetapi tidak memiliki reward. Tanpa akal yang sehat, seseorang akan mudah dikuasai oleh nafsu yang mengalahkan daya nalar sehingga menjadi lebih emosional, dan sering terjadi salah langkah dan akhirnya menyesali perbuatannya.

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: 1) Meningkatkan perhatian anak; 2) Melancarkan atau memudahkan kegiatan pembelajaran di kelas; 3) Membangkitkan dan mempertahankan motivasi anak; 4) Mengontrol dan mengubah tingkah laku yang mengganggu kearah tingkah laku belajar, 5) Mengarahkan kepada cara berfikir yang baik.

3. Fungsi Reward

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

- a. *Reward* mempunyai nilai yang mendidik, sebagaimana *reward* mensyaratkan 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:

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

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. Kartu bergambar merupakan media yang dapat dilihat langsung oleh mata dan mempunyai peranan penting untuk memperjelas pengertian gambar dan menghindari 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 :

- a. Memunculkan daya tarik bagi anak.
- 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 :
 - 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.

METODE

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian Kurt Lewin Rochiati Wiriaatmadja (2009: 24) 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*. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena ingin menerapkan *Reward* kartu bergambar di KB Al-Iqra Kec. Tirtayasa, serta ingin 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. Subjek pada PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini adalah peserta didik pada kelompok B di Kelompok Bermain Al-Iqra Kec. Tirtayasa, yang berjumlah 16 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian di kelas pada anak kelompok B Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon mulai dari pra siklus sampai dengan siklus II dapat digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 4.5
Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa dari kegiatan
pra siklus, siklus I, siklus II

No	Nama Siswa	Perolehan Nilai					
		Pra siklus	%	Siklus I	%	Siklus II	%
1	AR	5	25	8	40	12	60
2	AU	5	25	7	35	11	55
3	AM	6	30	9	45	11	55
4	HI	5	25	7	35	12	60
5	GH	5	25	9	45	12	60
6	JA	5	25	7	35	11	55

7	MF	5	25	7	35	14	70
8	MTA	7	35	11	55	15	75
9	MA	7	35	11	55	15	75
10	MM	5	25	9	45	13	65
11	MH	9	45	9	45	13	65
12	MZ	6	30	10	50	13	65
13	GP	10	50	14	70	18	90
14	HP	10	50	14	70	18	90
15	SA	6	30	10	50	14	70
16	AI	5	25	9	45	13	65
Jumlah nilai		101	505	151	755	215	1.075
Nilai rata-rata		6,31	31,56	9,43	47,18	13,43	67,18
Nilai tertinggi		10	50	14	70	18	90
Nilai terendah		5	25	7	35	11	55

Kriteria Hasil Persentasi:

- 0-25% : Belum Berkembang (BB)
- 26-50% :Mulai Berkembang (MB)
- 51-75% : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 76-100% :Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Hasil Pembahasan Pra Siklus

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada pra siklus yang dilakukan, disesuaikan dengan aspek setiap siklus yang telah diterima disusun sebelumnya, aspek rencana kegiatan, tindakan, observasi dan refleksi. dalam pelaksanaan penelitian pra siklus, peneliti belum melakukan rencana dan pelaksanaan tindakan peneliti hanya melakukan kegiatan observasi dan refleksi. Hal ini untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa tentang motivasi belajar siswa. penelitian pra siklus dilakukan pada hari senin tanggal 8 Februari 2021. Observasi dimaksudkan untuk gambaran tentang kemampuan motivasi belajar siswa pada pembelajaran, merencanakan metode pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran. Dilakukan

situasi asli baik guru maupun siswa dalam kegiatan belajar dan mengajarnya, karena peneliti tidak memberikan saran atau lainnya, sehingga peneliti mengetahui penguasaan tingkat awal motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Pada kondisi awal kemampuan motivasi anak di PAUD Al-Iqra Desa Pontang Legon Kecamatan Tirtayasa masih rendah. hal ini terlihat pada anak yang kurang fokus dalam menerima materi, anak asyik main sendiri, kurang semangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada pra siklus, penelitian dapat menjawab pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Reward Kartu Bergambar pada anak kelompok B di Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon ?

Proses pembelajaran untuk mengetahui motivasi belajar siswa dikelompok B Kober Al-Iqra pada pra siklus belum menggunakan media kartu bergambar, sehingga anak dalam proses pembelajaran belum aktif, hanya mendengarkan dan melihat apa yang guru lakukan. Dengan melihat proses pembelajaran yang dilakukan maka dapat dilihat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelompok B Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon masih melakukan proses pembelajaran yang monoton dan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media dalam proses peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Apakah ada peningkatan motivasi belajar melalui pemberian reward kartu bergambar anak kelompok B di Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon?

Berdasarkan penelitian awal, jumlah anak yang belum mampu mencapai keberhasilan dari 16 anak semua memiliki kriteria cukup nilai rata-rata 6,31(31,56%). Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa masih rendah.

B. Pembahasan hasil penelitian siklus I

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I, peneliti dapat menjawab pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan reward kartu bergambar pada anak kelompok B di Kober Al-Iqra Desa PontangLegon ?

Proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dikelompok B Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon pada siklus I

menggunakan media kartu bergambar, sehingga anak dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan semangat anak lebih fokus dalam pembelajaran ketika reward diberikan kepada anak yang ramai, pemberian reward bersifat fleksibel (kapan saja) pada saat anak mengerjakan tugas anak sudah menunjukkan peningkatan disbanding dengan pra siklus, reward diberikan pada anak yang mengerjakan tugas secara mandiri, dan tepat waktu serta tertib dengan kartu bergambar matahari tersenyum dan guru memberikan motivasi kata-kata verbal “anak-anak hari ini mendapatkan nangis, besok harus mendapatkan senyumnya, biar mataharinya bersinar dan tersenyum”. Dan ada anak yang mendapatkan kartu bergambar matahari nangis ia malu dan berbicara “besok aku harus dapat senyum”. Dapat disimpulkan, proses belajar yang dilakukan di Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon sudah menggunakan media pembelajaran berupa reward kartu bergambar.

- b. Apakah ada peningkatan motivasi belajar melalui reward kartu bergambar anak kelompok B di Kober Al-Iqra?

Hasil belajar anak tentang motivasi belajar perolehan nilainya adalah 151 dari 16 anak dan nilai rata-rata adalah 9,43 atau hanya 47,18%. Hal ini berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran hal ini termasuk pada kategori baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus II, peneliti dapat menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan reward kartu bergambar pada anak kelompok B di kober Al-Iqra Desa Pontang Legon ?

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 bervariasi, sehingga anak bersemangat dan tidak monoton ataupun bosan, peneliti 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, fokus dan bersemangat pada kegiatannya dikarenakan mereka merasa termotivasi dengan adanya *reward* kartu bergambar kecuali 1 anak yaitu Ahmad Rohyani 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*.

- b. Apakah ada peningkatan motivasi belajar melalui reward kartu bergambar anak kelompok B di Kober Al-Iqra Desa Pontang Legon?

Motivasi belajar anak meningkat hal ini dibuktikan melalui hasil nilai adalah 215 dari 16 anak dan nilai rata-rata adalah 13,45 (67,18%), hasil tertinggi 18 (90%) dan nilai terendah 11 (55%). Hal ini berdasarkan dari observasi dalam pembelajaran termasuk kedalam sangat baik. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini disudahi pada tiga tahapan atau tiga siklus, karena peneliti sudah merasa bahwa tujuan yang diharapkan sudah tercapai dengan optimal. Berbagai data tersebut membuktikan bahwa pemberian reward kartu bergambar anak dapat meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B di Kober Al-Iqra

K.ESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan penelitian peningkatan motivasi belajar anak melalui pemberian *reward* kartu bergambar anak di kelompok B Paud Al-Iqra Desa Pontang Legon Kec. Tirtayasa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan *Reward* Kartu Bergambar, berdasarkan data awal tentang motivasi siswa pada prasiklus dengan nilai rata-rata 6,31 dengan persentase 31,56% dari jumlah siswa 16 orang siswa, namun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 9,43 dengan persentase 47,18% dari siklus I ke siklus II yaitu 13,45 dengan persentase 67,18%.

2. Upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dapat disimpulkan berhasil karena terjadi perubahan dari proses pembelajaran kearah yang lebih baik dan positif sehingga hasil pembelajaran menjadi optimal.
Dengan demikian pemberian *reward* kartu bergambar kepada anak dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: BumiAksara
- Bahri Djamarah Syaiful, (2011), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Pt. RienekaCipta
- Daniel Goleman, (1997). *Reward untuk mencapai puncak prestasi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Effendi Usman dan Juhaya S. Praja (1985). *Pengantar Psikologi*, Bandung: Angkasa
- Hamalik Oemar, (2008). *kurikulum dan pembelajaran*, Jakarta: PT BumiAksara,
- Huda Miftahul (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: PustakaPelajar
- Ihsan Hamdani Ihsan dan Hasan Fuad, (2002). *Filsafat Pendidikan Islam*, Bandung: Cv. Pustaka Setia
- Muslich Mansur (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: BumiAksara
- Purwanto M. Ngalim (2010). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rochiati Wiriaatmadja (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sardiman, (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar*, Jakarta: Raja GrafindoPersada
- Syah Muhibin (2000). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wlodkowski J. Raymond dan Judith H. Jaynes (2004). *Motivasi Belajar*, Jakarta: Cerdas Pustaka.