

PENGARUH REWARD KARTU BERGAMBAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI KELOMPOK B TK ISTANA BALITA SURABAYA

Rizki Amalia Nurmalitasari

e-mail : azkamel31@gmail.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Dosen Pembimbing: H.M.Husni Abdullah, M.Pd.I

e-mail: husniabdullah@yahoo.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar pada anak di kelompok B TK Istana Balita Surabaya. Hal ini terlihat dari sikap anak yang gaduh dan kurang bersemangat dalam bersaing untuk mendapatkan nilai baik saat kegiatan di kelas karena anak tidak pernah diberikan reward. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan motivasi belajar anak pada saat kegiatan di kelas khususnya di kelompok B TK Istana Balita dengan menggunakan reward kartu bergambar.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design*. Subyek penelitian ini berjumlah 22 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik non-parametrik uji *wilcoxon match pairs test*, dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka penelitian ini signifikan adanya pengaruh antara 2 variabel.

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan nilai Uji statistik dari perhitungan T_{tabel} Wilcoxon Matched Pairs diperoleh hasil $T_{hitung} = 0$ dan $T_{tabel} = 66$, $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 66$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa reward kartu bergambar berpengaruh terhadap motivasi belajar anak di Kelompok B TK Istana Balita Surabaya.

Kata Kunci: Reward, Kartu Bergambar, Motivasi Belajar.

Abstract

This research is motivated by the influence of picture cards rewards on motivation to learn kindergarten children Istana Balita in group B Palace Surabaya. On activities in the classroom, less applicable in this kindergarten existence of the reward system, resulting in less visible activities in classroom motivation within each child in activities. Lack of motivation in the child here seen from the attitude of rowdy children and lack of competitive spirit in the conduct of activities to get a good value. The provision is expected to reward or motivate the child in activities in the classroom, due to the presence of reward -motivated kid will surely raise the motivation of the other children in learning to competing for the award. The purpose of this study is to develop a child's motivation in classroom activities using picture cards reward.

This study used a research design time series design which is a form of research Quasi Experimental Design. Data collection methods used researcher is participant observation and documentation. The subjects of this study were 22 children. The data obtained in the field were analyzed using statistical data analysis techniques using non - parametric Wilcoxon matched pairs test trials, with the formula of $t < t$ table. If $t_{count} < t$ table, then this research significantly influence between two variable.

Results and discussion of research suggests that there are differences in the level of motivation of the child before treatment is given after the reward given picture cards and picture cards reward. Based on observations by researchers in group B Istana Balita Palace Surabaya, the value of a statistical test of Wilcoxon Matched Pairs ttable calculation results obtained t count = 0 and table = 66, because of $t < t$ table ($0 < 66$) then H_0 is rejected and H_a accepted. It can be concluded that the picture card rewards affect children's learning motivation in Group B Istana Balita Palace Surabaya.

Key word: Picture Cards, Reward, Motivation to learn.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena anak usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan latihan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dalam sepanjang hidupnya.

Proses belajar khususnya pada anak usia dini, cenderung belajar sambil bermain. Hal ini dikarenakan dalam bermain anak juga belajar, selain itu bermain adalah kebutuhan pokok anak usia dini. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.

Menurut Conny (2002:21), dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nyata.

Aktivitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung lancar, terkadang anak dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, terkadang terasa sulit dalam menangkap ilmu yang diberikan oleh guru. Dalam membimbing anak di kelas guru tidak selalu menemukan anak yang berperilaku sesuai harapannya. guru sering mengalami banyak masalah yang timbul, seperti tingkah laku anak yang mengganggu kegiatan pembelajaran, kurangnya antusias anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas, anak cenderung berbicara sendiri di kelas, berbicara dengan teman, anggota tubuh anak yang cenderung aktif tetapi tidak banyak bicara, tidak mendengarkan instruksi guru di depan kelas, kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan suara anak yang berbisik-bisik atau berteriak-teriak, dan sikap duduk yang tidak rapi di dalam kelas. Masalah-masalah seperti ini dapat menghambat kegiatan pembelajaran di kelas dan sering dijumpai di TK (Taman kanak-kanak) khususnya di Kelompok B.

Dari banyaknya masalah dalam kegiatan tersebut, maka diperlukan sikap guru yang lebih kreatif untuk menciptakan suasana atau keadaan di dalam kelas yang nyaman dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi anak, serta

kegiatan dapat berjalan atau berlangsung dengan lancar.

Menurut Euis Sunarti (2005:xix) Kriteria kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini, antara lain:

1. Materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan perkembangan anak.
2. Materi pembelajaran bersifat holistik, yaitu memperlihatkan seluruh potensi anak.
3. Kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.
4. Metode dan teknik pembelajaran yang bervariasi, yang dapat memacu semangat belajar anak, jauh dari kesan menjenuhkan.
5. Menciptakan suasana pembelajaran tidak menegangkan, yang dapat memacu motivasi belajar anak untuk berprestasi.
6. Anak didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu, agar anak termotivasi untuk mencari jawaban dan pemecahan masalah.

Dalam rangka memberikan motivasi kepada anak yang bertujuan untuk merubah perilaku anak dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru dapat melakukan dengan cara pemberian *reward* atau penghargaan.

Menurut Severe (2003:153), *reward* adalah hasil dari perilaku yang baik. *Reward* adalah alat paling bermanfaat untuk meningkatkan perilaku dan harga diri anak. *Reward* memberitahu anak bahwa mereka melakukan hal yang tepat. Pemberian *reward* atau penghargaan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi anak dalam kegiatan di kelas. Dengan pemberian *reward* Anak yang sudah termotivasi akan membangkitkan motivasi anak yang lain dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terbentuk persaingan dalam memperoleh nilai yang baik.

Penerapan pemberian *Reward* yang tepat dan benar pada anak merupakan salah satu faktor yang penting dalam membentuk anak menjadi makhluk sosial yang sehat dan bertanggung jawab dalam hidupnya kelak. Oleh karena itu pemberian *Reward* harus memperhatikan aspek perkembangan anak. Melalui pemberian *reward* tersebut diharapkan agar anak dapat termotivasi dalam kegiatan di kelas khususnya di TK kelompok B. Adanya motivasi dapat mendorong anak untuk mengikuti kegiatan di kelas dengan baik dan berimplikasikan pada hasil prestasi. Tanpa adanya motivasi dapat melemahkan semangat belajar anak. Hal ini berarti terjadi korelasi pemberian *reward* dengan peningkatan motivasi belajar anak.

Menurut Ns.Roymond (2008:79) manfaat pemberian *reward* dalam kegiatan pembelajaran, antara lain:

1. Meningkatkan perhatian Anak
2. Membangkitkan Motivasi Anak.
3. Memudahkan anak dalam belajar.
4. Mendorong tingkah laku produktif anak.
5. Mengontrol perilaku anak.

Ketika *reward* atau penghargaan diberikan dalam kegiatan di kelas kepada anak yang melakukan

kegiatan dengan baik, anak terlihat antusias dalam kegiatan tersebut, selanjutnya anak yang lain, yang awalnya terlihat kurang antusias tidak bersemangat menjadi terpengaruh untuk ikut serta berusaha mendapatkan *reward* atau penghargaan tersebut.

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011).

Menurut Sukardi (2009:4) penelitian adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol, dan mendasar pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya pengaruh penerapan *reward* kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak di kelas. Dalam penelitian eksperimen, peneliti sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan (Arikunto, 2006). Sesuai dengan pengertian eksperimen yang telah dijabarkan, dalam penelitian ini penulis memberikan *treatment* yaitu penerapan *reward* kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak di kelompok B.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian *Time Series Design* yang merupakan bentuk penelitian *Quasi Experimental Design* (Sugiyono, 2011:77).

$O_1 O_2 O_3 O_4 X O_5 O_6 O_7$

Gambar 3.1 *Time series desain*.

Keterangan:

$O_1 O_2 O_3 O_4$ = Sebelum menerima *treatment reward* kartu bergambar.

$O_5 O_6 O_7 O_8$ = Setelah menerima *treatment reward* kartu bergambar.

Menurut Sugiyono (2011: 115) bahwa desain ini kelompok yang digunakan tidak dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok tersebut diamati selama empat kali dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok. Bila hasil dari pengamatan selama empat kali tersebut berbeda, berarti kelompok tersebut labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok tersebut dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi *treatment*. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan di TK Istana Balita Surabaya dengan pertimbangan bahwa peneliti pernah

melakukan Program Pengalaman Lapangan di TK tersebut, sehingga peneliti telah mengenal dan mengerti bagaimana situasi dan kondisi yang ada di TK tersebut. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sesuai dengan keadaan yang ada di TK Istana Balita Surabaya.

Sasaran dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Istana Balita Surabaya pada kegiatan inti yang berjumlah 22 anak, yang terdiri atas 15 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *statistik non parametris*, dengan subyek 22 anak. Uji *statistik non parametris* yang digunakan dalam analisis data pada penelitian ini adalah uji tanda *Wilcoxon (Wilcoxon Matched Pairs Sign Rank Test)*. Menurut Hasan (2009:122) uji ini memperhatikan tanda perbedaan (positif dan negatif) serta memperlihatkan besarnya beda dalam menentukan apakah ada perbedaan nyata antara data pasangan yang diambil dari sampel. Uji statistiknya adalah $T_{hitung} =$ nilai terkecil dari nilai absolut hasil penjumlahan tanda jenjang. Dengan prosedur statistik sebagai berikut:

1. Menemukan formulasi hipotesis
 H_0 : Jumlah urutan tanda positif dengan jumlah urutan tanda negatif adalah sama
 H_a : Jumlah urutan tanda positif dengan jumlah urutan tanda negatif adalah beda.
2. Menentukan taraf nyata (α) dengan T tabelnya.
 Pengujian dapat berbentuk satu sisi atau dua sisi.
3. Menentukan criteria pengujian
 Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.
4. Menentukan nilai uji statistic (nilai T_{hitung})
 Tahap-tahap penentuan nilai uji statistiknya adalah sebagai berikut.
 - a. Menentukan tanda beda dan besarnya tanda beda antara pasangan beda.
 - b. Mengurutkan bedanya tanpa memperhatikan tanda atau jenjang.
 - 1) Angka 1 untuk beda terkecil dan seterusnya.
 - 2) Jika terdapat beda yang sama, diambil rata-ratanya.
 - 3) Beda nol tidak diperhatikan.
 - c. Memisahkan tanda beda positif dan negatif atau tanda jenjang.
 - d. Menjumlahkan semua angka positif dan negatif.
 - e. Nilai terkecil dan nilai absolute hasil penjumlahan merupakan nilai T_{hitung} .
5. Membuat kesimpulan
 Menyimpulkan H_0 diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pengukuran awal atau sebelum diberi perlakuan, anak diberi penjelasan terlebih dahulu oleh Guru mengenai tema. Kemudian peneliti mengambil data penilaian melalui pengamatan dan sesuai dengan instrumen lembar penilaian observasi yang sudah ada. Berikut adalah data sebelum diberi perlakuan yang diperoleh dari hasil penelitian di TK Istana Balita Surabaya:

a. Minggu I, 21 Mei 2013 sampai 22 Mei 2013:

Tabel 4.3

Kumpulan nilai *Baseline*

Poin 1-4, hari ke-1 sampai hari ke-2

No.	SUBYEK	Hari ke-1				Rata-rata	Hari ke-2				Rata-rata
		1	2	3	4		1	2	3	4	
1	ABR	1	1	2	2	1,5	1	1	2	1	1,25
2	ASY	2	3	1	1	1,75	1	1	1	2	1,25
3	ARL	1	2	1	1	1,25	1	1	1	2	1,5
4	BNI	1	3	1	1	1,5	3	2	1	1	1,75
5	BYN	1	2	1	2	1,5	1	2	1	1	1,25
6	DHA	1	2	1	1	1,25	1	1	1	1	1
7	DHL	1	1	1	2	1,25	1	2	1	2	1,5
8	DFI	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1,25
9	FRN	1	2	1	2	1,5	2	1	1	1	1,25
10	GRY	1	1	2	1	1,25	1	1	1	2	1,25
11	KNY	1	2	1	1	1,25	1	2	2	1	1,5
12	KVN	1	3	1	2	1,75	1	1	1	1	1
13	MLN	1	3	1	1	1,5	1	2	1	1	1,25
14	NVL	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1,5
15	NYL	1	2	1	2	1,5	1	1	1	2	1,25
16	RDT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	RKA	1	2	1	1	1,25	1	1	1	1	1
18	RAN	1	2	1	1	1,5	1	2	1	1	1,25
19	PTU	1	2	2	1	1,5	2	3	1	1	1,75
20	TTA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	ZHR	1	2	1	1	1,25	2	1	1	1	1,25
22	ZYA	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1,5

b. Minggu II, 23 Mei 2013 sampai 24 Mei 2013

Tabel 4.4

Kumpulan nilai *Baseline*

Poin 5-8, hari ke-3 sampai hari ke-4

No.	SUBYEK	Hari ke-1				Rata-rata	Hari ke-2				Rata-rata
		5	6	7	8		5	6	7	8	
1	ABR	1	1	2	1	1,25	1	2	1	1	1,25
2	ASY	1	2	2	1	1,5	2	1	1	1	1,25
3	ARL	1	2	1	1	1,25	1	2	1	2	1,5
4	BNI	1	2	2	2	1,75	2	2	1	1	1,5
5	BYN	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1,5
6	DHA	1	2	2	2	1,75	1	1	2	2	1,5
7	DHL	2	2	1	1	1,5	1	1	2	1	1,25
8	DFI	2	2	1	1	1,5	2	1	1	1	1,25
9	FRN	2	2	1	1	1,5	1	1	1	1	1
10	GRY	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1,5
11	KNY	1	2	2	1	1,5	1	2	2	2	1,75
12	KVN	2	1	2	1	1,5	1	1	2	2	1,5
13	MLN	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1,25
14	NVL	1	2	2	1	1,5	1	1	2	1	1,25
15	NYL	1	2	1	1	1,25	1	1	2	2	1,5
16	RDT	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1,25
17	RKA	2	1	1	1	1,25	1	2	1	2	1,5
18	RAN	1	2	2	1	1,5	1	1	2	2	1,5
19	PTU	2	1	2	2	1,75	2	1	1	2	1,5
20	TTA	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1,25
21	ZHR	2	1	2	1	1,5	2	2	1	1	1,5
22	ZYA	2	2	1	1	1,5	2	1	2	2	1,75

Pengambilan nilai poin *baseline* dimaksudkan untuk menentukan dasar nilai atau dasar kemampuan anak. Tabel di atas menunjukkan bahwa keadaan anak adalah stabil, kemudian setelah dilihat keadaan anak stabil barulah diberikan *treatment* kartu bergambar.

Setelah data nilai poin *baseline* diperoleh, kemudian dijumlahkan ke dalam tabel jumlah poin *baseline* untuk memudahkan dalam menghitung dan membandingkan perolehan nilainya atau melihat tingkat kestabilannya.

Tabel 4.6 Kumpulan Nilai Eksperimen Poin 1-2
Hari ke-1 sampai hari ke-2

Tabel 4.5
Jumlah Rata-rata nilai Poin *Baseline*

No.	SUBYEK	Poin 1-4		Poin 5-8		Jumlah Poin
		1	2	1	2	
1	ABR	1,5	1,25	1,25	1,25	5,25
2	ASY	1,75	1,25	1,5	1,25	5,75
3	ARL	1,25	1,5	1,25	1,5	5,5
4	BNI	1,5	1,5	1,75	1,5	6,5
5	BYN	1,5	1,25	1	1,5	5,25
6	DHA	1,25	1	1,75	1,5	5,5
7	DHL	1,25	1,5	1,5	1,25	5,5
8	DFI	1	1,25	1,5	1,25	5
9	FRN	1,75	1,25	1,5	1	5,5
10	GRY	1,25	1,25	1	1,5	5
11	KNY	1,25	1,5	1,5	1,75	6
12	KVN	1,75	1	1,5	1,5	6
13	MLN	1,5	1,25	1	1,25	5
14	NVL	1	1,5	1,5	1,25	5,25
15	NYL	1,5	1,25	1,25	1,5	5,5
16	RDT	1	1	1	1,25	4,25
17	RKA	1,25	1	1,25	1,5	4,75
18	RAN	1,5	1,25	1,5	1,5	5,75
19	PTU	1,5	1,75	1,75	1,5	6,5
20	TTA	1	1	1	1,25	4,25
21	ZHR	1,25	1,25	1,5	1,5	5,5
22	ZYA	1	1,5	1,5	1,75	5,75

N o.	SUB YEK	Hari Ke-1				Rata-rata	Hari ke-2				Rat a-rata
		1	2	3	4		1	2	3	4	
1	ABR	3	2	2	3	2,5	2	3	3	3	2,75
2	ASY	3	3	3	2	2,75	3	3	2	3	2,75
3	ARL	1	2	2	2	1,75	2	2	3	3	2,5
4	BNI	2	2	3	2	2,25	3	2	3	2	2,5
5	BYN	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2,5
6	DHA	2	2	3	3	2,5	2	3	3	3	2,75
7	DHL	2	3	3	3	2,75	3	3	2	3	2,75
8	DFI	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2,25
9	FRN	2	3	3	3	2,75	3	3	3	3	3
10	GRY	2	2	3	3	2,5	2	3	3	3	2,75
11	KNY	2	2	3	2	2,25	3	2	3	3	2,75
12	KVN	3	3	3	2	2,75	2	3	3	3	2,75
13	MLN	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2,25
14	NVL	1	2	2	2	1,75	2	2	3	2	2,25
15	NYL	3	2	2	3	2,5	3	3	3	3	3
16	RDT	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2,75
17	RKA	2	2	3	2	2,25	2	3	3	3	2,75
18	RAN	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2,5
19	PTU	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	TTA	2	2	3	2	2,25	3	2	3	3	2,75
21	ZHR	3	2	2	3	2,5	3	2	3	3	2,75
22	ZYA	3	2	3	3	2,75	3	3	3	3	3

Setelah jumlah poin *baseline* dihitung, hal yang selanjutnya dilakukan adalah melakukan *treatment* reward kartu bergambar. *Treatment* ini adalah *treatment* langsung, dimana setelah setiap pemberian *treatment* langsung dilakukan *post test*.

Setelah diperoleh data skor sebelum perlakuan, maka selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada subyek penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan inti, pemberian perlakuan dilakukan selama 8 kali pertemuan yang dilakukan di kelompok B. Berikut adalah rincian kegiatan selama perlakuan.

Tabel 4.7
Kumpulan Nilai Eksperimen Poin 5-8
Hari ke-1 sampai hari ke-2

No.	SUBY EK	Hari Ke-1				Rata-rata	Hari ke-2				Rata-rata
		5	6	7	8		5	6	7	8	
1	ABR	2	2	3	2	2,25	2	3	3	2	2,5
2	ASY	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2,25
3	ARL	2	2	3	2	2,25	2	3	2	3	2,5
4	BNI	2	2	3	2	2,25	2	2	3	3	2,5
5	BYN	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2,25
6	DHA	2	3	2	2	2,25	2	3	2	2	2,25
7	DHL	2	2	3	2	2,25	2	2	3	3	2,5
8	DFI	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2,25
9	FRN	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2,5
10	GRY	2	2	3	2	2,25	3	2	2	2	2,25
11	KNY	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2,25
12	KVN	2	2	3	2	2,25	3	3	2	2	2,5
13	MLN	2	2	3	2	2,25	2	3	3	2	2,5
14	NVL	3	2	2	2	2,25	2	2	2	2	2
15	NYL	1	2	2	2	1,75	2	3	2	2	2,25
16	RDT	1	2	1	2	1,5	2	3	2	1	2
17	RKA	2	2	1	2	1,75	2	2	2	2	2
18	RAN	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2,25
19	PTU	2	2	2	1	1,75	2	2	2	1	1,75
20	TTA	2	3	2	2	2,25	2	2	3	2	2,25
21	ZHR	2	2	3	2	2,25	2	2	2	2	2
22	ZYA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2,25

No.	SUBY EK	Hari ke-3				Rat a-rata	Hari ke-4				Rat a-rata
		1	2	3	4		1	2	3	4	
1	ABR	3	3	2	3	2,75	3	3	3	3	3
2	ASY	3	3	3	2	2,75	3	3	2	3	2,75
3	ARL	3	3	2	3	2,75	3	3	3	3	3
4	BNI	1	3	2	3	2,25	3	2	3	3	2,75
5	BYN	3	2	3	3	2,75	3	3	3	3	3
6	DHA	3	2	3	3	2,75	2	3	3	3	2,75
7	DHL	2	3	3	3	2,75	2	3	3	3	2,75
8	DFI	3	1	2	3	2,25	2	3	2	3	2,5
9	FRN	3	2	3	3	2,75	3	3	2	3	2,75
10	GRY	3	2	3	3	2,75	3	2	3	3	2,75
11	KNY	1	3	3	3	2,5	2	3	2	3	2,5
12	KVN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	MLN	2	3	2	3	2,5	2	3	3	3	2,75
14	NVL	2	3	3	1	2,25	2	2	3	2	2,25
15	NYL	3	3	2	3	2,75	3	3	3	3	3
16	RDT	3	1	3	3	2,5	3	2	3	3	2,75
17	RKA	3	2	1	3	2,25	3	2	2	3	2,5
18	RAN	3	3	2	3	2,75	3	2	3	2	2,5
19	PTU	3	2	3	3	2,75	3	3	3	3	3
20	TTA	1	3	3	2	2,25	2	3	3	3	2,75
21	ZHR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	ZYA	3	2	3	3	2,75	3	3	3	3	3

No.	SUBYE K	Hari ke-3				Rat a-rata	Hari ke-4				Rat a-rata
		5	6	7	8		5	6	7	8	
1	ABR	2	3	3	3	2,75	2	3	3	3	2,75
2	ASY	2	3	2	2	2,25	2	2	3	3	2,5
3	ARL	2	2	3	2	2,25	2	3	3	3	2,75
4	BNI	2	3	2	2	2,25	3	2	3	3	2,75
5	BYN	2	2	3	2	2,25	2	3	3	3	2,75
6	DHA	3	3	2	2	2,5	3	2	3	3	2,75
7	DHL	2	3	3	2	2,5	2	3	3	3	2,75
8	DFI	2	3	3	2	2,5	3	2	3	3	2,75
9	FRN	2	3	3	2	2,5	3	2	3	3	2,75
10	GRY	3	3	2	2	2,5	3	2	3	2	2,5
11	KNY	2	3	3	2	2,5	3	3	2	2	2,5
12	KVN	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2,5
13	MLN	2	3	2	2	2,25	3	2	3	3	2,75
14	NVL	2	3	2	2	2,25	2	3	2	2	2,25
15	NYL	2	3	2	3	2,5	3	3	3	2	2,75
16	RDT	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2,25
17	RKA	2	3	2	2	2,25	3	3	2	2	2,5
18	RAN	2	2	1	2	1,75	2	2	3	3	2,5
19	PTU	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2,25
20	TTA	3	2	2	2	2,25	2	2	3	3	2,5
21	ZHR	2	2	3	2	2,25	2	3	3	2	2,5
22	ZYA	3	2	2	2	2,25	2	2	3	2	2,25

Setelah pemberian *treatment* dilakukan hasil nilainya dimasukkan ke dalam poin eksperimen, kemudian dari tabel eksperimen dimasukkan ke dalam tabel jumlah poin eksperimen.

Formulasi hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penerapan *reward* kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak di kelompok B Tk Istana Balita Surabaya.

H_a : Ada pengaruh Signifikan Penerapan *Reward* Kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak di kelompok B Tk Istana Balita Surabaya.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai T_{hitung} . Selanjutnya T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $N=22$. Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon bahwa nilai T_{tabel} adalah 66.

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian diatas, diketahui $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 66$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hipotesis penelitian diterima.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam pemberian *reward* kartu bergambar terhadap motivasi belajar anak di Kelompok B TK Istana Balita Surabaya.

Pemberian *reward* kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar anak, karena media yang dibuat dengan bentuk yang menarik serta dengan tokoh kartun yang lucu sehingga digemari oleh anak-anak. Pemberian *reward* ini dapat merubah perilaku anak, karena dapat memunculkan motivasi dalam diri anak untuk menciptakan rasa keberhasilan.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi anak sebelum diberikan *treatment reward* kartu bergambar dan sesudah diberikan *reward* kartu bergambar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok B TK Istana Balita Surabaya, nilai Uji statistik dari perhitungan T_{tabel} Wilcoxon Matched Pairs diperoleh hasil $T_{hitung} = 0$ dan $T_{tabel} = 66$, karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 66$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa *reward* kartu bergambar berpengaruh terhadap motivasi belajar anak di Kelompok B Tk Istana Balita Surabaya.

B. Saran

Berdasarkan keadaan yang ditemui di lapangan, maka diberikan beberapa saran untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak dengan menggunakan *reward* kartu bergambar, diantaranya:

1. Demi memacu motivasi anak dalam kegiatan di kelas alangkah baiknya menggunakan *reward* kartu bergambar.
2. *Reward* yang diberikan pada anak dibuat menarik, lucu, dan berwarna-warni.

3. Pemberian *reward* kartu bergambar tidak hanya untuk dapat meningkatkan motivasi anak melainkan untuk hal yang lain, misalnya: untuk mengukur tingkat kepercayaan diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reni. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Anitah, Sri. 2009. *Tehnologi Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan UNS.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asra, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- A, Sardiman. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarata: CV.Rajawali.
- Djiwandono, Sri Esti. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Feldman, William. 2003. *Mengatasi Gangguan Belajar Pada Anak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Habsari, Sri. 2005. *Bimbingan dan Konseling*. Grasindo: Jakarta.
- Hasibuan. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Erlangga: Jakarta.
- Khazim, Muhammad Nabil. 2010. *Mendidik Anak Tanpa Kekerasan*. Pustaka Al-Kautsar: Jakarta.
- Karakteristik Anak Usia Dini*. Peraturan Pemerintah No. 58 Tahun 2009.
- Roymond dan Simamora. 2008. *Buku Ajar pendidikan dalam keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Semiawan, Conny R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT.Indeks.
- Severe, Sal. 2003. *Bagaimana Bersikap pada Anak Agar Anak Prasekolah Anda Bersikap Baik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Sunarti, Euis dan Purwani, Rulli. 2005. *Ajarkan anak Keterampilan hidup sejak dini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tadjab. 1994. *Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Karya Abditama.
- Thoifuri. 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RaSAIL.