



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN *SNOWBALL THROWING* DENGAN
PEMBERIAN *REWARD* DI TK DHARMA INDRIA II
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh
Novita Mifthy Hidayat
NIM 130210205051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017



**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN *SNOWBALL THROWING* DENGAN
PEMBERIAN *REWARD* DI TK DHARMA INDRIA II
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Novita Mifthy Hidayat

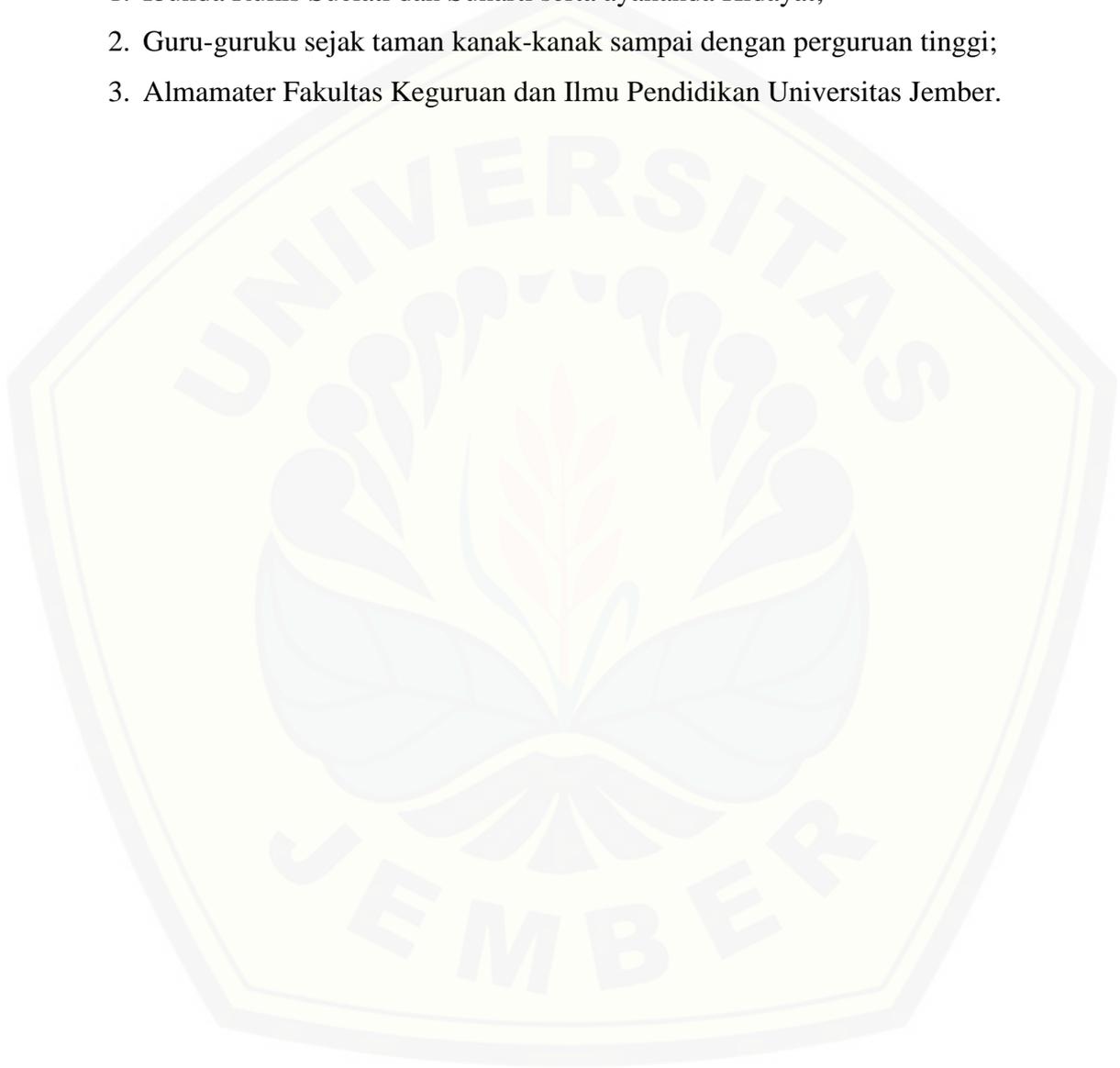
NIM 130210205051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Rukis Suciati dan Sunarti serta ayahanda Hidayat;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

Belajarlh dimanapun kamu berada, karena pengetahuan yang sesungguhnya ada
disetiap hembusan nafas dan langkah kalian *)

(Fariz Gobel)



*) http://www.katabijaklogs.com/2017/04/pendidikan-karakter_html

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Novita Mifthy Hidayat

NIM : 130210205051

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul *”Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Permainan Snowball Throwing dengan Pemberian Reward di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, April 2017

Yang menyatakan,

Novita Mifthy Hidayat

NIM 130210205051

SKRIPSI

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN *SNOWBALL THROWING* DENGAN
PEMBERIAN *REWARD* DI TK DHARMA INDRIA II
KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh
Novita Mifthy Hidayat
NIM 130210205051

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. H.Misno A. Lathif, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Permainan *Snowball Throwing* dengan Pemberian *Reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" karya Novita Mifthy Hidayat telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Anggota I

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. H.Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP 195508131981031003

Anggota II

Anggota III

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd
NIP 195909041981031005

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP 195610031982122001

Mengesahkan
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc, Ph.D
NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Permainan *Snowball Throwing* dengan Pemberian *Reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Novita Mifthy Hidayat, 13210205051; 2017: 63 halaman; Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Belajar anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Guru dapat mengemas pembelajaran dalam sebuah permainan agar anak lebih bersemangat dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di TK Dharma Indria II diketahui bahwa motivasi belajar anak kelompok B2 masih rendah. Berdasarkan persentase, 67,62% menunjukkan motivasi belajar anak masih rendah. Rendahnya motivasi belajar anak dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Guru lebih sering memberikan tugas berupa lembar kerja anak (LKA) daripada pembelajaran berupa permainan. Guru memberikan motivasi pada anak melalui pemberian semangat dan pujian berbentuk lisan saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian yaitu bagaimanakah penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 dan bagaimanakah peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode

pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I guru menjelaskan materi, guru mengajak anak untuk menyusun huruf melalui permainan *snowball throwing*, guru menjelaskan cara bermain, guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, guru mengambil bola kertas dan melemparnya pada salah satu anak di setiap kelompoknya, anak membaca isi bola kertas dan langsung berlari ke depan menyusun huruf membentuk nama benda sesuai soal, lalu anak memilih bola kertas dan melemparnya pada teman sekelompoknya, begitu seterusnya dan guru memberikan penghargaan berupa bintang pada setiap anak.

Siklus II guru menjelaskan materi, guru mengajak anak bermain *snowball throwing* dan yang menjadi juaranya akan mendapat hadiah. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, guru menjelaskan peraturan permainan, guru mencontohkan permainan dengan mengambil bola kertas dan melemparkannya pada salah satu anak dikelompoknya, anak membaca isi bola kertas dan langsung berlari mengambil gambar lalu dikelompokkan sesuai jenisnya dan mengulanginya hingga 3 kali, lalu anak mengambil bola kertas dan melempar pada teman sekelompoknya, begitu seterusnya. Guru mencatat perolehan bintang anak, anak menempelkan sendiri perolehan bintang pada papan bintang dan yang mendapatkan bintang paling banyak guru memberikan hadiah buku mewarnai.

Peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* diketahui nilai rata-rata belajar anak pada prasiklus 67,62 menjadi 83,33 pada siklus I dan 93,57 pada siklus II. Disimpulkan bahwa penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II

Saran yang berkaitan dengan penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* yaitu sebagai bahan masukan variasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak sehingga anak dapat bersemangat dalam belajarnya dan tujuan pembelajaran pun tercapai secara maksimal.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Permainan *Snowball Throwing* dengan Pemberian *Reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M. SC, Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember, juga selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku ketua Program Studi PG Paud Universitas Jember dan juga selaku Dosen Pembimbing Anggota II;
5. Drs. Misno A. Latif, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota;
6. Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing III;
7. Seluruh Dosen Program Studi PG Paud Universitas Jember;
8. Kepala sekolah, guru-guru, dan anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember;
9. Mama, Papa, Ibu, dan Kakak perempuanku Medika Silvyda Hidayat yang aku sayangi dan aku cintai, yang telah memberikan dukungan moril maupun materil, doa, dan nasehat untukku, dan selalu mengutamakan kebahagiaan, kesehatan, serta pendidikanku;

10. Teman spesialku Dodik Bagus Purwanto beserta kedua orang tuanya yang tidak pernah lelah memberiku semangat dan doa;
11. Sahabatku Dina Lisdiana, Elis Suryani, Frenti Kharisma S, Putri Rahayu SDR, Putri Septianita, Desi Agustin, Fina Roidatus, Irmawati Krisna Dewi, Wahyu Tri, Novia Kartikasari, Nenda Rafenda, Olyvia Putri, Maisatul Mardiyah, dan Agustina Lia yang selalu memberi semangat dan menemaniku dalam proses penyusunan skripsi ini;
12. Teman-teman KKMT POS DAYA TK Dharma Indria II Tahun 2013 yang telah memberikan dukungan dan berkontribusi menjadi observer dalam penelitian skripsi ini;
13. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2013 yang telah memberikan dukungan dan segala bantuan selama penyusunan skripsi ini;
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
15. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Reward	8
2.1.1 Pengertian <i>Reward</i>	8
2.1.2 Tujuan <i>Reward</i>	9
2.1.3 Indikator <i>Reward</i>	9
2.2 Permainan <i>Snowball Throwing</i>	10
2.2.1 Pengertian <i>Snowball Throwing</i>	10
2.2.2 Kelebihan dan kelemahan <i>Snowball Throwing</i>	10
2.2.3 Indikator <i>Snowball Throwing</i>	11
2.3 Motivasi Belajar	12
2.3.1 Pengertian Motivasi	12

2.3.2 Fungsi Motivasi	13
2.3.3 Macam-macam Motivasi	13
2.3.4 Prinsip-prinsip Motivasi	14
2.3.5 Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah	17
2.3.6 Indikator Motivasi Belajar	19
2.4 Hubungan Permainan <i>Snowball Throwing</i> dengan Pemberian <i>Reward</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	22
2.5 Penelitian yang Relevan	22
2.6 Kerangka Berfikir.....	23
2.7 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Tempat Waktu dan Subjek Penelitian.....	26
3.2 Definisi Operasional.....	26
3.2.1 <i>Reward</i>	27
3.2.2 <i>Snowball Throwing</i>	27
3.2.3 Motivasi Belajar.....	27
3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian.....	28
3.4.1 Pra Siklus	29
3.4.2 Siklus I	29
3.4.3 Siklus II.....	33
3.5 Data dan Sumber Data	33
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.6.1 Metode Observasi	33
3.6.2 Metode Wawancara	34
3.6.3 Metode Tes	35
3.6.4 Metode Dokumentasi.....	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	35
3.7.1 Langkah-langkah Analisis	36
3.7.2 Kriteria Penilaian	37

BAB.4 HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum Sekolah	38
4.2 Jadwal Penelitian	38
4.3 Pelaksanaan Penelitian	39
4.3.1 Prasiklus.....	39
4.3.2 Penelitian Siklus I.....	40
4.3.3 Penelitian Siklus II.....	44
4.4 Analisis Data	48
4.4.1 Analisis Data Penelitian.....	48
4.4.2 Analisis Motivasi Belajar	49
4.4.3 Analisis Ketuntasan Motivasi Belajar Anak.....	51
4.5 Pembahasan	52
4.6 Temuan Penelitian	55
4.6.1 Temuan Siklus I.....	55
4.6.2 Temuan Siklus II	55
BAB 5 PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Penilaian	37
4.1 Jadwal pelaksanaan penelitian di TK Dharma Indria II	38
4.2 Persentase kriteria motivasi belajar anak pada siklus I	48
4.3 Persentase kriteria motivasi belajar anak pada siklus II	49
4.4 Persentase kriteria motivasi belajar anak pada prasiklus dan siklus I.....	49
4.5 Persentase kriteria motivasi belajar anak pada siklus I dan II	49
4.6 Peningkatan motivasi belajar anak secara kelompok pada prasiklus, siklus I dan II	50
4.7 Ketuntasan motivasi belajar anak pada prasiklus, siklus I dan II.....	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan kerangka berpikir.....	23
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas.....	28
4.1 Grafik persentase kriteria motivasi belajar anak pada prasiklus, siklus I dan siklus II.....	51
4.2 Grafik persentase peningkatan motivasi belajar anak pada prasiklus, siklus I dan II	52
4.3 Grafik peningkatan ketuntasan motivasi belajar anak pada prasiklus, siklus I dan II.....	53
H.1 Foto dokumentasi pembelajaran siklus I.....	105
H.2 Foto dokumentasi pembelajaran siklus II	106

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	64
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	66
B.1 Pedoman Observasi	66
B.2 Pedoman Wawancara.....	66
B.3 Pedoman Dokumentasi	67
B.4 Pedoman Tes.....	67
C. Pedoman Observasi	68
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru	68
C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Setelah Penelitian	68
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak.....	70
C.2.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Setelah Penelitian	70
C.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru	71
C.3.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum Penelitian.....	71
C.3.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	73
C.3.3 Hasil Observasi kegiatan Guru Siklus II	75
C.4 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak	77
C.4.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak di Siklus I.	77
C.4.2 Lembar hasil Observasi kegiatan Belajar Anak di Siklus II..	79
D. Pedoman Wawancara	81
D.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan	81
D.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan	82
D.3 Hasil Wawancara Setelah Tindakan.....	83
E. Pedoman Tes.....	84
E.1 Pedoman Tes Unjuk Kerja	84
F. Alat Observasi Motivasi Belajar Anak dalam Bentuk Rating Scale	86

F.1 Alat Observasi Motivasi Belajar Anak melalui Permainan <i>Snowball Throwing</i> dengan Pemberian <i>Reward</i> dalam Bentuk Rating Scale.....	86
F.2 Hasil Observasi Motivasi Belajar Anak melalui Permainan <i>Snowball Throwing</i> dengan Pemberian <i>Reward</i> dalam Bentuk Rating Scale Siklus I	89
F.3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Anak melalui Permainan <i>Snowball Throwing</i> dengan Pemberian <i>Reward</i> dalam Bentuk Rating Scale Siklus II.....	93
G. Dokumentasi	97
G.1 Profil Sekolah	97
G.2 Daftar Nama Anak.....	98
G.3 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah	98
G.4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	99
G.4.1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Pra-Siklus	99
G.4.2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	100
G.4.3 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	101
G.5 Daftar Nilai Pra Siklus.....	102
H. Foto Dokumentasi	104
H.1 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I.....	104
H.2 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II	105
I. Surat Observasi	107
I.1 Surat Izin Penelitian	107
I.2 Surat Keterangan Penelitian.....	108
J. Daftar Riwayat Hidup.....	109

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan aset penting dalam komponen pembangunan nasional. Anak adalah pemegang masa depan atau sebagai penerus bangsa, karena di tangan merekalah kemana bangsa ini akan diarahkan (Mukhtar, 2013:1). Begitu pentingnya peran anak dalam pembangunan nasional, maka perlu diperhatikan perkembangan anak mulai lahir yang merupakan masa keemasan (*golden age*) sekaligus tahap terpenting dalam tahap kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia (Trianto, 2011:6). Masa-masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan aspek dasar perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, kognitif, sosial, bahasa, individu dan budaya anak (Morrison, 2012:259). Maka, pengembangan anak usia dini secara menyeluruh mencakup aspek dasar perkembangan anak tersebut perlu diperhatikan agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

“Undang-undang RI no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab I ayat 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut” (dalam Sujiono, 2012:8).

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan (Mukhtar, 2013:3). Pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik (Anderson dalam Masitoh 2011:18). Jadi, pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

“Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mencuri *start* apa-apa yang seharusnya diperoleh pada jenjang pendidikan dasar, tetapi untuk memberikan fasilitasi pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial/emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut” (Direktorat PAUD, 2006:1) dalam Mukhtar (2013:3).

Pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan anak pada usia sekolah dasar, karena pada pendidikan anak usia dini atau pendidikan prasekolah anak belajar melalui bermain (Mukhtar, 2013:80). Saat bermain anak bisa sambil belajar dan menambah pengalaman baru baginya. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar anak usia dini adalah sambil bermain.

“Kecenderungan belajar anak usia dini memiliki tiga ciri, yaitu : konkret, integratif, dan hierarkis. Pembelajaran bagi anak usia dini harus memperhatikan karakteristik anak dan kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat/media, dan penilaian” (Trianto, 2011:10). Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini harus dibuat dengan semenarik mungkin agar anak tidak bosan saat pembelajaran tersebut berlangsung. Apabila anak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal. Sedangkan bila anak mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan maka anak akan bersemangat dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai.

Guru mempunyai tugas penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang semenarik mungkin agar anak dapat bersemangat dalam belajar (Masitoh, 2011:519). Guru harus menemukan cara untuk mendorong anak agar selalu bersemangat dalam belajar, tekun dalam belajar, dan dapat menyelesaikan tugas dari guru. Anak perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

“Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar” (Sardiman, 2005:75).

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap

dan keterampilan serta akan optimal kalau ada motivasi yang tepat (Sardiman, 2005:75). Maka kegagalan dalam belajar anak jangan begitu saja mempersalahkan pihak anak, mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat anak untuk belajar. Jadi, tugas guru bagaimana mendorong anak agar tumbuh motivasi dalam dirinya.

Salah satu usaha yang bisa dipakai guru untuk meningkatkan motivasi belajar anak yaitu menggunakan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* atau penghargaan. Permainan *snowball throwing* merupakan salah satu strategi jitu yang bisa diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini supaya pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. *Reward* atau penghargaan dapat menambah semangat anak dalam proses pembelajaran karena anak akan merasa lebih dihargai dengan adanya *reward*. Belajar melalui permainan akan membuat anak lebih semangat dalam melakukannya karena pada dasarnya anak usia dini merupakan masa bermain. Anak juga akan merasa senang apabila pekerjaannya diberi penghargaan oleh guru. Pemberian *reward* dengan menggunakan tanda bintang pada anak diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. *Reward* tidak begitu saja diberikan pada anak. Anak harus melalui proses pembelajaran dan setelah anak dapat melakukan tugas dengan baik dan benar maka anak berhak mendapatkan *reward* berupa tanda bintang. Penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* diharapkan dapat memberikan hasil positif bagi anak yaitu bersemangat dalam belajar.

Saat ini sering ditemukan dalam penyelenggaraan di PAUD masih belum memperhatikan secara penuh aspek-aspek perkembangan anak yang mempengaruhi proses belajarnya. Pada umumnya, guru memberikan kegiatan belajar dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan juga anak mengerjakan tugas dengan paksaan tanpa memperhatikan suasana hatinya. Anak dituntut selesai dalam mengerjakan semua tugas tanpa adanya semangat yang timbul dari dirinya sendiri maupun dari luar. Hal itulah yang menyebabkan engganannya seorang anak untuk kembali melakukan proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II Jember, motivasi belajar anak masih rendah. Hal tersebut

dibuktikan dengan masih ada anak yang enggan mengerjakan tugas dari guru. Bahkan ada anak yang tidak mau mengerjakan tugas dan hanya mau bermain. Data yang diperoleh setelah observasi awal, dari 21 anak, terdapat 9 anak yang selalu bersemangat dalam belajar dan 12 anak yang kurang bersemangat dalam belajar.

TK Dharma Indria II khususnya pada kelompok B2 kesehariannya mendapatkan tugas yang cukup bervariasi dari guru seperti mengelompokkan, menggambar, mewarnai, melipat, menggunting, menempel, kolase, menjahit, mencocok, dan lain sebagainya. Tugas-tugas dari guru tersebut berupa lembar kerja anak (LKA) dan ada yang berupa hasil karya. Tugas yang berupa lembar kerja anak (LKA) tersebut sering membuat anak bosan dan terkadang mengeluh dalam mengerjakannya. Disana juga terdapat 2 orang anak yang sulit dan sering menolak dalam mengerjakan tugas serta sering mengganggu temannya dalam mengerjakan tugas sehingga suasana kelas pun menjadi terganggu dan kurang kondusif.

Kurangnya motivasi anak dalam belajar disebabkan karena dalam proses pembelajaran kurang ada inovasi dalam merangsang motivasi belajarnya. Guru masih kesulitan memilih cara untuk menarik minat anak dan memotivasi anak. Guru tidak pernah memberikan tugas pada anak dalam bentuk permainan. Guru lebih sering memberikan tugas pada anak berupa lembar kerja anak (LKA). Guru memberikan motivasi pada anak melalui pemberian semangat dan pujian berbentuk lisan saja seperti bagus, hebat, pintar, dan lain sebagainya. Tugas dalam bentuk lembar kerja anak (LKA) sering membuat anak merasa bosan dan juga pujian berbentuk lisan tersebut sering diremehkan oleh anak sehingga kurang efektif dalam memotivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Permainan *Snowball Throwing* dengan Pemberian *Reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
- 1.3.2 meningkatkan motivasi anak kelompok B2 dalam belajar di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 setelah menggunakan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak antara lain:

- 1.4.1 Bagi Peneliti
 - a. menambah pengalaman penelitian dalam menulis karya ilmiah;

- b. menambah pengalaman mengajar terutama tentang peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- c. dapat menjadi rujukan dalam penelitian selanjutnya, terutama tentang penggunaan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak;
- d. menambah wawasan tentang motivasi belajar anak, dan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*.

1.4.2 Bagi Anak

- a. anak mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi;
- b. menambah pengetahuan anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak;
- c. anak dapat bersemangat dalam belajar memperoleh hasil yang terbaik.

1.4.3 Bagi Guru

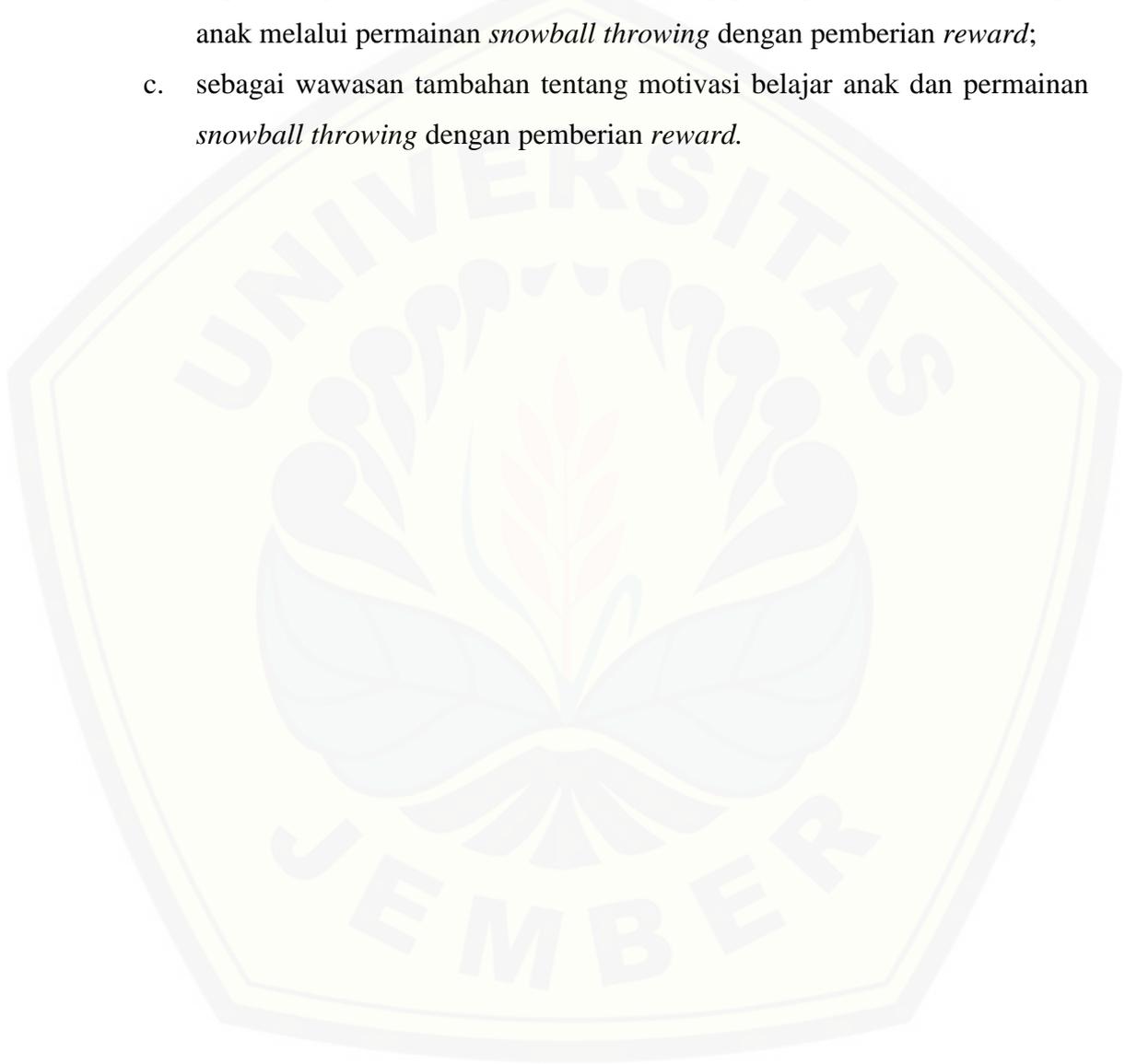
- a. mendapatkan inovasi baru dalam mengajar terutama tentang peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- b. menambah pengetahuan tentang motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- c. meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran
- d. mengetahui kekurangannya selama ini dalam mengajar, sehingga dapat dicari solusi untuk memperbaiki kekurangan.

1.4.4 Bagi Lembaga Sekolah

- a. meningkatkan profesionalitas pendidik
- b. menjadi masukan dalam meningkatkan motivasi belajar anak menggunakan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- c. meningkatkan kualitas peserta didik.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. memberikan informasi secara tertulis tentang peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- b. dapat menjadi referensi penelitian tentang peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- c. sebagai wawasan tambahan tentang motivasi belajar anak dan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: (1) *reward*; (2) *snowball throwing*; (3) motivasi belajar; (4) hubungan antara permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak; (5) implementasi permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar; (6) penelitian relevan; (7) kerangka berfikir; (8) hipotesis tindakan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 *Reward*

Reward atau penghargaan merupakan salah satu bentuk *reinforcement* yang bersifat positif karena diberikan untuk dapat meningkatkan perilaku (Baharuddin, 2010:72). Menurut Rahyubi (2012:71) munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberi penguat (*reinforcement*) berupa penghargaan (*reward*).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *reward* merupakan bentuk penguatan (*reinforcement*) yang bersifat positif karena dapat memperkuat perilaku seorang individu.

2.1.1 Pengertian *Reward*

Menurut Andriani (2013:10) *reward* adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah melakukan sesuatu dengan benar.

Indrakusuma dalam Ikranagara (2014:30) menyatakan penghargaan merupakan hadiah terhadap hasil-hasil yang baik dari anak dalam proses pendidikan. Purwanto (2006:182) menjelaskan penghargaan adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan.

Dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah alat yang bersifat mendidik untuk diberikan pada anak terhadap hasil yang baik, benar dan sesuai keinginan supaya anak merasa senang atas perbuatan atau pekerjaannya.

2.1.2 Tujuan *Reward*

Menurut Alma (2008:30) tujuan dari adanya *reward* yaitu :

- a. meningkatkan perhatian siswa;
- b. memperlancar atau memudahkan proses belajar;
- c. membangkitkan dan mempertahankan motivasi;
- d. mengontrol dan mengubah sikap suka mengganggu dan menimbulkan tingkah laku belajar yang produktif;
- e. mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar;
- f. mengarahkan kepada cara berfikir yang baik/*divergen* dan *inisiatif* pribadi.

Mulyasa (2011:78) berpendapat bahwa tujuan penggunaan *reward* yaitu :

- a. meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran;
- b. merangsang dan meningkatkan motivasi belajar;
- c. meningkatkan kegiatan belajar dan membina perilaku yang produktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *reward* ditujukan untuk memperbaiki perhatian dan perilaku anak dalam keberlangsungan proses belajar mengajar ke arah yang lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar anak.

2.1.3 Indikator *Reward*

Reward memiliki beberapa indikator sebagai acuan keberhasilan, yaitu sebagai berikut (Wantah dalam Zakiya, 2013:17-18):

- a) Mempunyai nilai mendidik
Reward yang diberikan untuk menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan oleh anak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Apabila anak mendapatkan suatu penghargaan, maka anak akan memperoleh kepuasan, dan kepuasan itu akan mempertahankan, memperkuat, dan mengembangkan tingkah laku yang baik.
- b) Memotivasi anak
Pengalaman anak mendapatkan penghargaan yang menyenangkan akan memperkuat motif untuk bertingkah laku baik, dan menghindari tingkah laku yang tidak disetujui atau dicela oleh

masyarakat. Dengan adanya penghargaan, dimasa mendatang anak akan berusaha sedemikian rupa untuk berperilaku lebih baik agar mendapat penghargaan.

c) Memperkuat perilaku sosial

Apabila anak menampilkan tingkah laku yang diharapkan masyarakat secara berkesinambungan dan konsisten, ketika perilaku itu dihargai anak merasa bangga. Kebanggaan itu akan menjadikan anak terus mengulangi dan bahkan meningkatkan kualitas penampilan perilaku itu.

2.2 Permainan *Snowball Throwing*

2.2.1 Pengertian *Snowball Throwing*

Kurniasih dalam Ernawati (2016:4) menyatakan *snowball throwing* (bola salju bergulir) merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran diantara sesama anggota kelompok. *Snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa untuk aktif terlibat (Suprijono, 2014:128).

Januwardana dalam Pelatun (2014:10) memaparkan bahwa metode *snowball throwing* adalah cara belajar melalui permainan yaitu saling lempar kertas yang berisi pertanyaan, mengajak siswa untuk selalu siap dan tanggap menerima pesan dari orang lain serta lebih responsif dalam menghadapi segala tantangan khususnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan *snowball throwing* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif melalui permainan dengan saling melempar bola pertanyaan dari kertas sehingga membuat anak aktif terlibat di dalamnya.

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan *Snowball Throwing*

Segala sesuatu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan seperti halnya *snowball throwing*. Annisa (2012:13) mengemukakan kelebihan dan kelemahan dari *snowball throwing*. Adapun kelebihan dari *snowball throwing* antara lain :

1. suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain
2. siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan

berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal yang diberikan pada siswa lain

3. membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa
4. siswa terlibat aktif dalam pembelajaran
5. pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik
6. pembelajaran menjadi lebih efektif
7. ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai

Berikut merupakan kelemahan dari *snowball throwing* :

1. sangat tergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi
2. ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik akan menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk mendiskusikan
3. memerlukan waktu yang panjang
4. murid yang nakal cenderung berbuat onar
5. kelas sering kali gaduh

Fathurrohman (2015:62) berpendapat bahwa *snowball throwing* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model kooperatif tipe *snowball throwing* sebagai berikut :

1. melatih kesiapan siswa
2. saling memberikan pengetahuan

Kekurangan model kooperatif tipe *snowball throwing* adalah sebagai berikut :

1. pengetahuan tidak luas hanya berkutat pada pengetahuan sekitar siswa
2. suasana kelas kurang efektif karena gaduh.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *snowball throwing* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat anak terlibat aktif di dalamnya. Kekurangan dari *snowball throwing* yaitu memerlukan waktu yang panjang dan membuat suasana kelas kurang efektif karena gaduh

2.2.3 Indikator *Snowball Throwing*

Snowball throwing memiliki beberapa indikator sebagai berikut (Sofianah, 2012:76) :

1. berkelompok
2. setiap siswa diberi pertanyaan

3. penilaian didasarkan kinerja kelompok dengan mengamati prestasi tiap individu
4. melatih kerjasama dan kepercayaan diri
5. penghargaan berorientasi pada kelompok

2.3 Motivasi Belajar

2.3.1 Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan suatu konstruk yang menjelaskan awal, arah, intensitas, dan kehadiran perilaku individu yang bertujuan (Robbins dalam Sagala, 2010:110). Motivasi adalah suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan (Schunk, 2012:6).

Majid (2015:308) menyatakan, “motivasi merupakan suatu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain, motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya sebuah tujuan”.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman (Morgan dalam Baharuddin, 2010:14). Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 1995:2). Menurut Suryabrata (dalam Rahyubi, 2012:4) mendefinisikan belajar merupakan upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan.

Berdasarkan pengertian motivasi dan belajar yang telah dijelaskan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang menggerakkan diri dalam proses mendapatkan perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan.

2.3.2 Fungsi Motivasi

Menurut Purwanto (1990:70) makin berharga tujuan bagi seseorang, makin kuat pula motivasinya. Jadi motivasi itu sangat berfungsi bagi tindakan/perbuatan seseorang. Berikut fungsi dari motivasi :

- a. motivasi itu mendorong manusia untuk berbuat/bertindak. Motivasi berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas
- b. motivasi itu menentukan arah perbuatan ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula terbentang jalan yang harus ditempuh
- c. motivasi itu menyeleksi perbuatan kita. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu.

Pernyataan Mc Donald dalam Hamalik (2011:158) terdapat tiga elemen penting dalam motivasi. Tiga elemen tersebut yaitu:

- a. motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi
- b. motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*
- c. motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

2.3.3 Macam-macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman (2005:86) melihat macam motivasi dari tiga sudut pandang, yang akan diuraikan sebagai berikut :

- a. motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
 1. motif-motif bawaan, ialah motif yang dibawa sejak lahir. Motivasi itu ada tanpa dipelajari dan seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis
 2. motif-motif yang dipelajari, ialah motif yang timbul karena dipelajari dan seringkali disebut dengan motif-motif yang di isyaratkan secara sosial.
- b. motivasi jasmaniah dan rohaniah
Motivasi jasmani seperti misalnya, refleks, insting otomatis, nafsu, sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.
- c. motivasi intrinsik dan ekstrinsik

1. motivasi intrinsik, adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu
2. motivasi ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Pendapat lain dari Santrock (2009:204) motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Berikut penjelasannya :

- a. motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*), adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (sebuah cara untuk mencapai suatu tujuan). Motivasi ekstrinsik sering kali dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti penghargaan dan hukuman
- b. motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*), adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi hal itu sendiri (sebuah tujuan itu sendiri).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri manusia dan motivasi ekstrinsik berasal dari luar atau dari lingkungan.

2.3.4 Prinsip-prinsip Motivasi

Motivasi adalah upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. Dalam memberikan motivasi, dapat berpacuan pada beberapa prinsip sebagai berikut (Surya, 2013:58-61):

- a. prinsip kompetensi;
- b. prinsip pemacu;
- c. prinsip ganjaran dan hukuman;
- d. kejelasan dan kedekatan tujuan;
- e. pemahaman hasil;
- f. pengembangan minat;
- g. lingkungan yang kondusif.

Prinsip kompetisi adalah prinsip mengenai persaingan untuk berlomba memperoleh yang terbaik. Menurut Surya, (2013:58) kompetisi inter pribadi atau *self competition* adalah kompetisi dalam diri pribadi sedangkan kompetensi antar pribadi adalah persaingan antara individu yang satu dengan individu yang lain.

Prinsip pemacu maksudnya adalah apabila ada pemacu, maka akan ada dorongan untuk melakukan sesuatu hal. Pemacu, dapat berupa informasi, nasehat, amanat, peringatan, percontohan, dsb, membuat individu untuk melakukan berbagai tindakan dan unjuk kerja yang sebaik mungkin (Surya, 2013:59).

Ganjaran dan hukuman merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi anak (Santoso, 2014:117). Pada prinsip ganjaran dan hukuman, ganjaran akan membuat seseorang lebih bersemangat dan lebih terdorong untuk melakukan sesuatu hal. Demikian pula hukuman yang diberikan dapat menyebabkan dorongan untuk tidak lagi melakukan tindakan salah yang akan menimbulkan hukuman tersebut.

Pada prinsip kejelasan dan kedekatan tujuan, seseorang akan lebih termotivasi untuk mengerjakan sesuatu hal apabila tujuannya jelas. Belajar akan berhasil bila tujuan telah jelas dan kegiatan belajarnya sudah diatur sedemikian rupa sehingga mudah mencapai tujuan belajarnya. (Harjanto, 2008:256). Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan penjelasan suatu tujuan dari tindakan yang akan dilakukan.

Pemahaman hasil maksudnya adalah hasil penilaian yang dicapai seseorang akan menjadi ukuran terhadap upaya yang telah dilakukannya, dan akan mempengaruhi upaya yang akan dilakukan selanjutnya. Trianto (2011:253) berpendapat bahwa, penilaian diharapkan juga bermanfaat agar peserta didik mengetahui kemajuan belajarnya dan lebih termotivasi untuk belajar.

Pada prinsip pengembangan minat, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 1995:180). Motivasi seseorang cenderung akan meningkat apabila yang bersangkutan memiliki minat yang besar dalam melakukan tindakannya.

Siswa hanya mungkin dapat belajar dengan baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut (Rahyubi, 2012:30). Lingkungan yang kondusif akan membuat anak nyaman berada lingkungan tersebut. Lingkungan yang kondusif juga akan membuat seseorang untuk lebih terdorong melakukan kegiatan dengan baik dan produktif.

Pendapat lain dari Halima (2009:8) prinsip motivasi belajar anak ada lima yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. dorongan keinginan untuk belajar;
- b. hadiah;
- c. umpan balik;
- d. peranan keluarga;
- e. kegiatan.

Dorongan keinginan untuk belajar menjadikan seseorang untuk bertindak dan melakukan sesuatu dalam mencapai tujuannya (Mulyono, 2012:159). Dorongan keinginan untuk belajar yaitu bila seseorang sudah menemukan keinginan atau tujuan dalam belajar, maka ia akan lebih aktif dalam proses belajar atau dalam proses mendapatkan apa yang ia ingin pelajari tersebut.

Pemberian hadiah untuk anak yang berprestasi akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi (Rachmawati, 2015:96). Hadiah bisa menjadi dorongan seseorang untuk lebih bersemangat dalam belajar karena dengan hadiah seseorang akan merasa senang dalam proses belajarnya.

Umpan balik digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan masukan dan transformasi yang ada dalam proses (Dimiyati & Mudjiono, 2002:193). Umpan balik akan membuat seseorang mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan usahanya dalam suatu kegiatan dan akan mempengaruhi usaha selanjutnya.

Suatu keluarga mampu memberikan fungsi pengasuhan, kasih sayang, dan dukungan kepada anak (Pikunas dalam Asmani, 2009:78). Dengan adanya peranan keluarga atau dorongan aktif dari keluarga akan membantu anak dalam proses belajarnya.

Kegiatan yang bervariasi akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajarannya tersebut. Ketika siswa dapat membuat pilihan tentang kegiatan di kelasnya, mereka memperoleh rasa memiliki akan aktivitas-aktivitas kelas (Schraw dalam Ormrod, 2009:70). Kegiatan yang beragam akan memberi kesempatan pada anak untuk dapat bereksplorasi dengan lingkungannya.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan prinsip motivasi sebagai dasar dalam usaha menimbulkan motivasi. Prinsip motivasi memudahkan dalam memilih motivasi yang tepat sesuai keadaan yang ada.

2.3.5 Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu (Sardiman dalam Novitasari, 2011:22):

- a. memberi angka;
- b. hadiah;
- c. saingan/kompetisi;
- d. *ego-involvement*;
- e. memberi ulangan;
- f. mengetahui hasil;
- g. pujian;
- h. hukuman;
- i. hasrat untuk belajar;
- j. minat;
- k. tujuan yang diakui.

Memberi angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai pencapaian kegiatan belajar anak. Pemberian angka dalam proses menilai bisa menjadi bahan komunikasi yang baik antara guru dan anak tentang kemajuan belajar dan menghasilkan pola akademis yang umum tentang anak (Uno, 2009:84). Angka-angka yang baik akan menjadi penyemangat bagi anak untuk lebih giat dalam proses belajarnya.

Hadiah merupakan apresiasi yang dapat diberikan guru pada anak. Hadiah yang diterima anak akan meningkatkan motivasi belajar (Thompson dalam Zakiya, 2013:19). Hadiah yang didapatkan anak terhadap hasil dari suatu pekerjaannya akan membuat anak merasa senang dan dapat menumbuhkan semangatnya dalam mengerjakan pekerjaan selanjutnya.

Saingan atau kompetisi memungkinkan anak berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik dan menambah semangatnya dalam kegiatan belajar. Guru perlu mengadakan persaingan antar peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah

dicapai sebelumnya (Rachmawati, 2015:96). Guru juga perlu mengajarkan persaingan yang sehat antar anak yaitu dengan mengerjakan tugas sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang terbaik.

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting (Dimiyati & Mudjiono, 2002:85). *Ego-involvement* disini maksudnya bila anak yang sadar akan arti pentingnya tugas yang diberikan guru akan membuat ia lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakannya.

Ulangan merupakan sarana motivasi bagi anak karena anak akan menjadi giat belajar saat mengetahui ada ulangan (Novitasari, 2011:23). Memberi ulangan atau ujian bagi anak akan membuat anak lebih bersungguh-sungguh dalam belajarnya. Memberi ulangan atau ujian bagi anak dapat diberikan dengan rentang waktu yang tidak terlalu dekat agar anak tidak merasa tertekan.

Hasil belajar yang baik akan menjadi semangat belajar bagi anak. Hasil belajar seseorang bergantung pada apa yang telah diketahui pembelajar, konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari (Suyono, 2015:127). Mengetahui hasil belajar akan mendorong anak untuk lebih giat belajar dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. (Sardiman, 2005:81). Pujian yang tepat akan membuat suasana yang menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar. Pujian yang diberikan pada anak dapat membuat anak merasa bangga sehingga anak akan cenderung mengulangi perbuatan yang akan mendapatkan pujian.

Hukuman membuat anak takut dan menghindari perbuatan yang menimbulkan hukuman tersebut. Menurut Uno, (2010:45) hukuman merupakan salah satu cara yang sempurna dan efektif untuk menangani tingkah laku. Hukuman juga menjadi pendorong bagi seseorang untuk mengerjakan sesuatu hal sebaik mungkin untuk menghindarkan diri dari hukuman.

Hasrat untuk belajar berarti ada kemauan dalam proses belajar (Sardiman, 2005:93). Kemauan yang timbul dari dalam diri akan membuat seseorang lebih

bersungguh-sungguh dalam belajar. Belajar dengan adanya kemauan dari dalam diri sendiri maka hasilnya akan lebih memuaskan.

Minat merupakan suatu sifat ketertarikan dalam suatu kegiatan tertentu (Sudjana, 1990:61). Minat membuat seseorang lebih memperhatikan hal yang diminatinya dan akan lebih semangat dalam proses mempelajarinya.

Memberi tahu anak tentang mengapa anak belajar, apa yang mereka pelajari, dan apa yang akan mereka pelajari dapat mengaktifkan motivasi anak (Dahar, 2011:127). Anak yang memahami tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran dan merasa tujuan tersebut sangat berguna dan menguntungkan maka akan timbul semangat belajar.

2.3.6 Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar anak dapat dilihat melalui sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Sudjana (1990:61) ada beberapa indikator dalam motivasi belajar anak, antara lain :

- a. minat dan perhatian anak terhadap pelajaran
- b. semangat anak untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya
- c. tanggungjawab anak untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya
- d. rasa senang dalam mengerjakan tugas dari guru
- e. reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus dari guru

Kelima indikator motivasi belajar tersebut akan dipakai dalam penelitian ini, lebih rinci dijelaskan sebagai berikut :

- a. Minat dan perhatian anak dalam pelajaran

Minat merupakan suatu sifat relatif menetap pada seseorang (Usman, 1997:27). Menurut Masitoh (2011:12.15) minat adalah sifat ketertarikan dalam memperhatikan suatu kegiatan tertentu. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah sifat ketertarikan yang relatif menetap pada suatu kegiatan tertentu.

Perhatian menurut Gazali (dalam Rahman, 2012:20) adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Slameto (1995:105) berpendapat bahwa perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan

rangsangan yang datang dari lingkungannya. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan perhatian adalah kegiatan aktif yang tertuju pada suatu objek akibat rangsangan dari lingkungan.

Minat dan perhatian merupakan hal yang saling berkaitan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:43) bahwa anak yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tersebut. Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan minat dan perhatian anak maka belajar akan lebih optimal bagi anak (Trianto, 2011:77).

Aspek-aspek yang dapat diamati tentang minat dan perhatian anak terhadap mata pelajaran antara lain (Sudjana, 1990:61):

1. mendengarkan penjelasan dari guru
2. memperhatikan dengan sungguh-sungguh
3. mencatat bagian-bagian penting yang dijelaskan oleh guru
4. tidak sering meninggalkan kelas.

b. Semangat anak untuk melakukan tugas-tugas belajarnya

Anak yang memiliki semangat belajar akan terlihat melalui aktifitas belajarnya dan akan membantu mencapai tujuan pengajaran (Martiningtyas, 2012:11).

Aspek-aspek yang dapat diamati tentang semangat anak untuk melakukan tugas-tugas belajarnya antara lain (Sudjana, 1990:62):

1. bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak dimengerti
2. bertanya kepada guru jika tidak memahami tugas dari guru
3. tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas dari guru
4. tidak bergurau dengan kawannya.

c. Tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya

Tanggung jawab anak untuk mengerjakan tugas-tugas belajarnya juga penting dalam kegiatan belajar mengajar karena tanpa adanya tanggung jawab maka tujuan belajar sulit tercapai (Sari, 2011:25).

Aspek-aspek yang dapat diamati tentang tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya antara lain (Sudjana, 1990:62):

1. langsung mengerjakan tugas dari guru
2. memberikan kontribusi pada kelompok belajarnya
3. tekun bekerja sama dengan kelompok belajarnya

4. tepat waktu dalam mengerjakan tugas belajarnya.

d. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
Rasa senang ini berhubungan dengan minat siswa terhadap pelajaran yang dapat menimbulkan keinginan kuat untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas atau kewajiban yang dibebankan padanya dengan sebaik mungkin (Amaliyah, 2013: 14)

Aspek-aspek yang dapat diamati tentang rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas dari guru antara lain (Sudjana, 1990:63):

1. tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
2. berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru
3. mengerjakan tugas sesuai dengan aturan pengerjaan
4. tidak mencontek pekerjaan teman, tetapi ikut memberi pendapat.

e. Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus dari guru

Sudjana (1990:63) berpendapat bahwa reaksi siswa dapat ditunjukkan dengan siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat. Adanya reaksi dari anak terhadap stimulus yang diberikan guru akan membuat pembelajaran tidak membosankan.

Aspek-aspek yang dapat diamati tentang reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru antara lain (Sudjana, 1990:64):

1. mendengarkan pertanyaan dari guru
2. memperhatikan pertanyaan dari guru
3. langsung menjawab pertanyaan dari guru
4. keseriusan anak dalam menjawab pertanyaan dari guru

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator dalam motivasi belajar akan digunakan sebagai acuan penilaian terhadap upaya peningkatan motivasi belajar.

2.4 Hubungan Permainan *Snowball Throwing* dengan Pemberian *Reward* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Snowball throwing adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju (Komalasari dalam Pelatun, 2014:31).

Penerapan *snowball throwing* dalam pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena dikemas dalam sebuah permainan lempar tangkap bola kertas yang diibaratkan sebagai bola salju.

Rahyubi (2012:71) munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberi penguat (*reinforcement*) berupa penghargaan (*reward*). Pemberian *reward* di dalam penerapan *snowball throwing* akan membuat anak lebih bersemangat dalam bermain karena dengan adanya *reward*, anak akan merasa dihargai dan terpacu untuk menyelesaikan permainan *snowball throwing* dengan sebaik mungkin.

2.5 Penelitian yang Relevan

Hasil-hasil penelitian sebelumnya oleh Ernawati (2016) diperoleh kesimpulan bahwa penerapan *snowball throwing* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III semester genap SDN 1 Tegal Badeng Timur Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana. Peningkatan motivasi belajar siswa pada Siklus I mencapai 69,62% dan pada Siklus II mencapai 88,96% atau dengan kata lain terjadi peningkatan sebesar 19,62%.

Penelitian oleh Annisa (2012) diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *mnemonic* melalui *snowball throwing* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Glanggang 01 Pasuruan mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar siswa pada Siklus I mencapai 59,38% dan pada Siklus II mencapai 70,21% dengan kata lain terjadi peningkatan sebesar 11,76%.

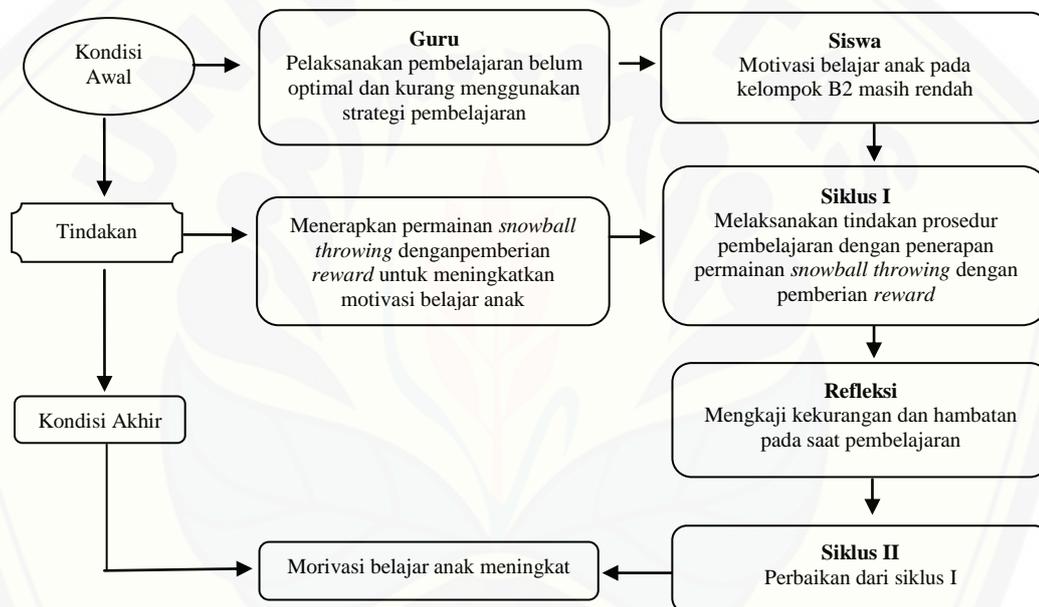
Berdasarkan hasil penelitian lainnya, yang dilakukan oleh Andriani (2013) diperoleh kesimpulan bahwa penerapan *reward* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas III A di MIN Tempel Ngaglik Sleman mengalami peningkatan. Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra tindakan mencapai 67,85%, Siklus I mencapai 72,41% (ada peningkatan sebesar 4,56%), dan pada Siklus II mencapai 77,31% (ada peningkatan sebesar 4,9%).

Jika penerapan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar anak, maka jika diterapkan pada kegiatan

pembelajaran di TK untuk mengembangkan motivasi belajar anak pada kelompok B2 TK Dharma Indria II diharapkan akan dapat meningkatkan motivasi belajar anak setinggi mungkin, mengingat terlihat adanya peningkatan motivasi belajar anak pada penelitian sebelumnya. Namun sejauh mana peningkatan yang dicapai perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan.

2.6 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir penerapan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar anak

Keterangan dari bagan kerangka berfikir di atas adalah sebagai berikut: Berdasarkan permasalahan yang dilatar belakangi oleh penerapan strategi pembelajaran oleh guru yang kurang efektif, sehingga anak mengalami kebosanan dalam pembelajaran dan enggan mengerjakan tugas dari guru, maka dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pertama, dilakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas, khususnya pada motivasi belajar anak, setelah diketahui penyebab rendahnya motivasi belajar anak dan didukung dengan hasil wawancara, maka dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, kemudian ditetapkan

permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* sebagai strategi atau cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dan untuk meningkatkan motivasi belajar anak berdasarkan teori dan sumber yang mendukung.

Hal yang mendasari permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dipilih dan diterapkan dalam pembelajaran, karena strategi atau cara tersebut dapat menarik minat siswa untuk belajar, membangkitkan semangat anak dalam berkonsentrasi menerima materi dan dalam mengerjakan tugas dari guru. Kegiatannya akan dilaksanakan dalam bentuk kelompok dengan tetap mengamati setiap individu atau setiap anak akan dinilai aktivitas belajarnya saat pembelajaran di kelas. Penilaian didasarkan pada beberapa indikator, yaitu : 1) minat dan perhatian dalam pelajaran, 2) semangat belajar anak, 3) tanggungjawab menyelesaikan tugas, 4) rasa senang dan puas terhadap tugas yang diberikan, 5) reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus dari guru. Permainan dilakukan dalam 3 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 7 anak. Guru menunjuk 1 anak pada setiap kelompok untuk memilih nomor soal yang akan dia kerjakan. Lalu anak yang telah memilih nomor tersebut berlari ke papan tulis untuk menempel huruf membentuk nama dari gambar benda yang telah dipilihnya sebagai soal. Jadi ada 3 anak yang bersama-sama menyelesaikan menyusun huruf pada setiap soalnya. Dari ketiga anak tersebut, yang pertama menyelesaikan tugasnya dengan benar akan mendapat bintang 4, sedangkan anak yang selesai kedua mendapatkan bintang 3, dan anak yang terakhir menyelesaikan tugasnya mendapat bintang 2. Apabila jawaban dari anak tersebut ada yang salah maka bintangnya akan dikurangi 1. Setelah anak selesai menyusun huruf, anak tersebut mengambil nomor soal selanjutnya untuk dilemparkan pada anggota kelompoknya yang lain. Begitu seterusnya hingga soal habis lalu bintang yang didapat oleh setiap anak akan diakumulasikan sesuai kelompoknya dan ditentukan kelompok mana yang menjadi pemenang, sehingga anak akan merasa bangga dan termotivasi untuk menjadi yang terbaik di kelas. Materi yang akan dipilih disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di TK, oleh karena itu pada saat melakukan observasi peneliti juga mengobservasi tentang tema dan subtema kelompok B semester 2 tahun pelajaran 2016/2017. Kegiatan yang akan

dilaksanakan yaitu kegiatan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* pada anak yang mampu mencapai indikator yang telah ditentukan. Tahapan yang akan dilaksanakan setelah terlaksana tindakan adalah merefleksikan hasil peningkatan motivasi belajar anak dari tindakan siklus I. Apabila peningkatan motivasi belajar anak masih belum mencapai target yang diinginkan, maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya, yaitu siklus II.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitiannya sebagai berikut, jika guru menerapkan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* maka motivasi belajar anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 ini diuraikan mengenai: 1) tempat, waktu, dan subjek penelitian, 2) definisi operasional, 3) jenis dan rancangan penelitian, 4) prosedur penelitian, 5) data dan sumber data, 6) teknik pengumpulan data, 7) teknik analisis data, dan 8) instrumen penilaian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Dharma Indria II, lokasinya di jalan Permadi nomor 62 Kampus Tegal Boto Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Waktu pelaksanaannya akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 21 anak, terdiri atas 14 perempuan dan 7 laki-laki. Beberapa pertimbangan yang mendasari pemilihan tempat penelitian di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember sebagai berikut:

1. adanya masalah pembelajaran khususnya dalam motivasi belajar anak kelompok B2 yang masih rendah;
2. kesediaan TK Dharma Indria II sebagai tempat penelitian;
3. belum pernah dilakukan penelitian sejenis untuk membantu guru memecahkan masalah pembelajaran khususnya motivasi belajar anak;
4. akses mudah dijangkau dan merupakan salah satu laboratorium PG PAUD Universitas Jember yang masih berada di dalam kawasan Universitas Jember.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi dari beberapa variabel yang berkaitan dengan penelitian. Menurut Masyhud (2014:55) definisi operasional perlu dilakukan secara cermat karena akan menjadi rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambil data yang sesuai dengan tuntutan penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini memuat variabel-variabel yang di teliti. Berikut adalah definisinya masing-masing.

3.2.1 *Reward*

Reward adalah bentuk penghargaan berbentuk bintang dengan ukuran 4x5 cm yang diberikan pada anak kelompok B2 TK Dharma Indria II sebagai penghargaan setelah melakukan sesuatu dengan baik dan benar.

3.2.2 *Snowball Throwing*

Snowball throwing adalah model pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan dengan saling melempar bola pertanyaan dari kertas sehingga membuat anak aktif terlibat di dalamnya.

3.2.3 Motivasi Belajar

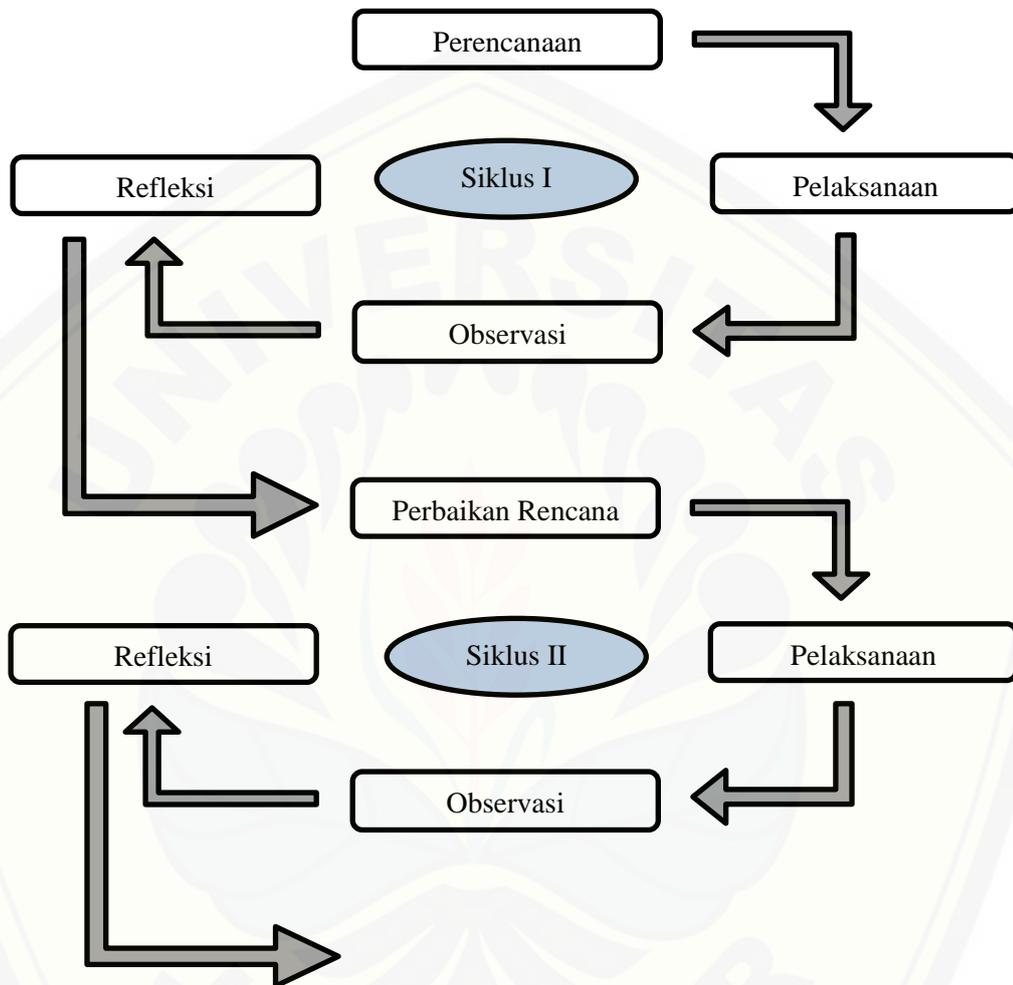
Motivasi belajar adalah dorongan semangat belajar anak kelompok B2 TK Dharma Indria II berupa minat dan perhatian, semangat dan tanggungjawab mengerjakan tugas, senang mengerjakan tugas, dan reaksi terhadap stimulus guru.

3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Menurut Elfanany (2013:18) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi guru di lapangan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani, 2008:1.15). diharapkan dengan menggunakan jenis penelitian ini, permasalahan yang terjadi di kelas dapat diperbaiki dan hasil belajar anak menjadi meningkat.

Penelitian ini menggunakan rancangan model skema Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Sukardi (2013:214) model ini dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart pada tahun 1998 dengan menggunakan 4 komponen penelitian tindakan yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi,

dan refleksi dalam sistem spiral yang saling terkait. Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan model skema Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

(Kemmis dan Mc Taggart dalam Sukardi, 2014:73).

3.4 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian mengikuti alur siklus yang ada. Berikut ini adalah masing-masing penjelasannya.

3.4.1 Pra Siklus

Penelitian ini diawali dengan meminta izin kepada pihak sekolah terlebih dahulu. Izin dilakukan dengan menyertakan surat izin observasi yang ditujukan kepada kepala sekolah TK Dharma Indria II. Selanjutnya yaitu observasi yang dilakukan pada kelompok B2 untuk mengetahui kegiatan belajar dan mengajar guru dan anak di kelas. Langkah selanjutnya setelah proses kegiatan belajar mengajar di kelas adalah wawancara terhadap guru kelompok B2 dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang pembelajaran di kelas dan motivasi belajar anak, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak, nilai perkembangan anak kelompok B2 TK Dharma Indria II yang berkaitan dengan tingkat motivasi belajar anak, profil sekolah, daftar nama guru, dan perangkat pembelajaran yang terdiri atas kurikulum TK, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Berdasarkan hasil observasi mengenai penilaian motivasi belajar anak berdasarkan persentase didapatkan 57,14% menunjukkan motivasi belajar anak rendah, yaitu 4 anak dengan persentase 19,05% menunjukkan motivasi belajar anak sangat rendah dan 5 anak dengan persentase 23,81% menunjukkan motivasi belajar anak rendah. Hasil observasi tersebut akan menjadi dasar untuk diterapkannya siklus I pada penelitian.

3.4.2 Siklus I

Berdasarkan refleksi pada pra siklus, tampak bahwa motivasi belajar anak kelompok B2 TK Dharma Indria II masih rendah sehingga dilanjut ke siklus I. Pelaksanaan siklus I bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Beberapa perencanaan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi rencana kegiatan mingguan (RKM), rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar kerja anak (LKA) dan lembar penilaian anak;
2. persiapan dan pembuatan media untuk permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
3. pembuatan instrumen penelitian untuk persiapan penelitian tindakan kelas. Instrumen penelitian yang dibuat terdiri atas lembar observasi terhadap guru dan anak, pedoman wawancara terhadap guru, serta pedoman tes unjuk kerja.

b. Pelaksanaan

Siklus I ini dilakukan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan penerapan dari perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut.

1. Kegiatan pendahuluan
 - a) guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam;
 - b) guru dan anak berdoa bersama sebelum kegiatan pembelajaran;
 - c) guru mengabsen anak;
 - d) guru menyanyi lagu pembukaan bersama anak;
 - e) guru menanyakan kabar anak;
 - f) guru melakukan apersepsi;
 - g) guru menyampaikan tema yang akan dipelajari hari ini.
2. Kegiatan inti
 - a) guru mulai menjelaskan dan melakukan tanya jawab mengenai tema pada hari ini;
 - b) guru menunjukkan media yang akan dipakai untuk menjelaskan materi pada anak;
 - c) guru mulai menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran;
 - d) guru menjelaskan cara mengerjakan lembar kerja anak (LKA) mengelompokkan gambar;

- e) guru menjelaskan pada anak bahwa tugas yang kedua yaitu belajar sambil bermain permainan *snowball throwing* atau lempar bola salju
 - f) guru menjelaskan penilaian dalam permainan tersebut yaitu berupa *reward* berbentuk bintang kepada anak;
 - g) guru menjelaskan aturan permainannya yaitu permainan dilakukan dalam 3 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 7 anak. Guru menunjuk 1 anak pada setiap kelompok untuk memilih nomor soal yang akan dia kerjakan. Lalu anak yang telah memilih nomor tersebut berlari ke papan tulis untuk menempel huruf membentuk nama dari gambar benda yang telah dipilihnya sebagai soal. Jadi ada 3 anak yang bersama-sama menyelesaikan menyusun huruf pada setiap soalnya. Dari ketiga anak tersebut, yang pertama menyelesaikan tugasnya dengan benar akan mendapat bintang 4, sedangkan anak yang selesai kedua mendapatkan bintang 3, dan anak yang terakhir menyelesaikan tugasnya mendapat bintang 2. Apabila jawaban dari anak tersebut ada yang salah maka bintangnya akan dikurangi 1. Setelah anak selesai menyusun huruf, anak tersebut mengambil nomor soal selanjutnya untuk dilemparkan pada anggota kelompoknya yang lain. Begitu seterusnya hingga soal habis lalu bintang yang didapat oleh setiap anak akan diakumulasikan sesuai kelompoknya dan ditentukan kelompok mana yang menjadi pemenang;
 - h) guru mengumumkan kelompok mana yang menjadi pemenang dan memberi selamat serta tetap memotivasi kelompok yang belum menjadi pemenang
 - i) anak diperbolehkan untuk cuci tangan lalu makan dan minum setelah permainan selesai. .
3. Kegiatan penutup
- a) guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran hari ini;

- b) guru menyebutkan siapa kelompok yang mendapatkan menjadi pemenang dalam pembelajaran hari ini;
- c) guru tetap memberi semangat pada semua anak, baik yang belum mendapat *reward* maupun sudah mendapat *reward*;
- d) guru menutup pembelajaran dengan memotivasi, menyanyi, berdoa, dan mengucapkan salam kepada anak.

c. Observasi

Tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah kegiatan observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap subjek observasi (Ekawarna, 2013:2). Observasi pada kegiatan ini merupakan upaya pengamatan dan pemrolehan data proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Observasi yang akan dilakukan terhadap guru berkaitan dengan kesesuaian perencanaan pembelajaran dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Observasi yang akan dilakukan terhadap anak yaitu kegiatan belajar anak serta motivasi belajar anak.

d. Refleksi

Tahap akhir dari kegiatan siklus I yaitu refleksi. Refleksi adalah mengulas data secara kritis, terutama yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas, baik pada diri anak, suasana kelas, maupun pada diri guru (Muslich, 2011:92). Refleksi dilakukan untuk mengkaji keberhasilan dan kekurangan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, termasuk pengkajian terhadap seberapa besar keefektifan penerapan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Hasil refleksi akan dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus selanjutnya apabila belum mencapai hasil yang diharapkan.

3.4.3 Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. Siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan pada siklus I. Pelaksanaan siklus II juga terdiri atas 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

3.5 Data dan Sumber Data

Data didapat dari hasil observasi, wawancara, dan hasil tes unjuk kerja. Data dari hasil observasi yaitu berupa kegiatan belajar mengajar guru dan anak dengan menerapkan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, yaitu pendapat guru tentang pembelajarannya baik sebelum maupun sesudah penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*, motivasi belajar anak dan kendala-kendala selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Data yang diperoleh dari tes unjuk kerja berupa penilaian terhadap keaktifan anak dalam merespon pertanyaan dan stimulus dari guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sumber data penelitian ini adalah guru dan semua anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember, berjumlah 21 anak. Mereka terdiri atas 14 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, dan metode tes unjuk kerja. Berikut ini adalah masing-masing penjelasannya.

3.6.1 Metode observasi

Observasi adalah instrumen untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas (Mulyasa, 2009:69). Penelitian ini menggunakan metode observasi karena dengan metode observasi dapat mengidentifikasi permasalahan saat proses

pembelajaran yang dilakukan sebelum dan saat penelitian dengan cara mengamati secara langsung aktivitas anak dan kendala yang dihadapi guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan aktivitas belajar anak dalam bentuk minat dan perhatian terhadap pelajaran, semangat dan tanggungjawab mengerjakan tugas, senang mengerjakan tugas, dan reaksi terhadap stimulus guru. Alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa *rating scale* yang berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat. Penelitian ini dibantu oleh 4 pengamat, 1 pengamat dari guru kelompok B2 dan 3 pengamat lainnya oleh teman sejawat. Pengamat 1 mengamati motivasi belajar anak, sedangkan pengamat 2, 3 dan 4 mengamati penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam proses pembelajaran.

3.6.2 Metode wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai proses bertemu muka antara para guru, peneliti dan para anak, yang direncanakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan (Sukardi, 2013:122). Metode wawancara digunakan dalam penelitian ini karena dengan metode ini peneliti mendapatkan informasi mengenai kegiatan pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah dilakukan penelitian. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari guru kelas B2 TK Dharma Indria II mengenai kegiatan pembelajaran di kelas sebelum penelitian meliputi metode dan media yang digunakan guru, kendala atau permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Wawancara yang dilakukan sesudah penelitian digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar anak setelah diterapkannya permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

3.6.3 Metode tes

Tes merupakan instrumen pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan dan latihan untuk mengukur potensi atau kemampuan anak (Masyhud, 2014:215). Penelitian ini menggunakan tes berupa tes unjuk kerja untuk

mengetahui tingkat motivasi belajar anak setelah penerapan pemberian *reward*. Tes unjuk kerja dilakukan bertujuan untuk menilai tingkat motivasi belajar anak dalam bentuk minat dan perhatian terhadap pelajaran, semangat dan tanggungjawab mengerjakan tugas, senang mengerjakan tugas, dan reaksi terhadap stimulus guru. terdiri unjuk kerja dalam penelitian ini berupa bentuk lembar kerja yang diberikan pada setiap anak meliputi mengelompokkan gambar sesuai profesi dan unjuk kerja merangkai huruf membentuk nama benda sesuai gambar yang dikemas dalam permainan *snowball throwing*. Proses pengambilan data dari tes unjuk kerja dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung.

3.6.4 Metode dokumentasi

Mulyasa (2009:69) menyatakan dokumentasi merupakan pengumpul data untuk mengumpulkan data tentang peristiwa untuk kejadian-kejadian yang telah didokumentasikan. Metode dokumentasi dipergunakan untuk mendapatkan informasi atau data yang dapat menunjang pengumpulan data penelitian. Metode dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan data informasi yang berkaitan dengan penelitian meliputi daftar nama anak, nilai perkembangan anak, daftar nama guru, profil sekolah, perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RKH) dan hasil motivasi belajar anak pada pra siklus.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Masyhud (2015:50) teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan teknik menganalisis data dengan menggunakan angka-angka sebagai teknik utamanya. Masyud (2015:57) juga menjelaskan pengertian teknik analisis data deskriptif yaitu, teknik menganalisa data dengan memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan.

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes unjuk kerja, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi, dan hasil tes unjuk kerja.

Data dari hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*. Data dari hasil observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan anak dalam pembelajaran. Tes unjuk kerja yang telah diperoleh melalui analisis data deskriptif kuantitatif juga dianalisis secara kualitatif, untuk digunakan dalam menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh.

3.7.1 Langkah-langkah Analisis Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian terdiri atas tiga langkah. Berikut langkah-langkah analisis data:

- a. merekap hasil dari tes unjuk kerja;
- b. memberi skor kepada setiap anak dengan disesuaikan pada indikator dan kriteria penelitian yang telah ditentukan;
- c. mengolah skor dengan rumus sebagai berikut:

1) Analisis data individu

Rumus:

$$pi: \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi : prestasi individu

srt : skor riil tercapai

si : skor ideal yang dapat dicapai individu

(Masyhud, 2014:284-286)

2) Rumus persentase ketuntasan belajar

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

P : angka persentase

(Sudijono, 2001:40)

3) Analisis data kelas/kelompok

Rumus:

$$pk : \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Ket :

pk : prestasi individu kelas/kelompok

$srtk$: skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)

sik : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2014: 286)

3.7.2 Kriteria Penilaian

Berikut ini adalah kriteria penilaian motivasi belajar anak dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok kelas.

Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat Tinggi	91-100
Tinggi	71-90
Cukup	41-70
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

(Masyhud, 2014:299)

Keberhasilan dari peningkatan motivasi belajar anak melalui pemberian *reward* ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu :

- nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai nilai ≥ 71 maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*;
- nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes unjuk kerja, jika mencapai nilai ≥ 71 , maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan motivasi belajar anak melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*.

BAB.5 PENUTUP

Bab 5 ini diuraikan mengenai: 1) kesimpulan, dan 2) saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 5.1.1 Penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I guru menjelaskan materi, guru mengajak anak untuk menyusun huruf melalui permainan *snowball throwing*, guru menjelaskan cara bermain lalu membagi kelas menjadi 3 kelompok, guru mengambil bola kertas dan melemparnya pada salah satu anak di setiap kelompoknya, anak membaca isi bola kertas dan langsung berlari ke depan menyusun huruf membentuk nama benda sesuai soal, kemudian anak memilih bola kertas dan melemparnya pada teman sekelompoknya, begitu seterusnya dan guru memberikan penghargaan berupa bintang pada setiap anak. Siklus II guru menjelaskan materi, guru mengajak anak bermain *snowball throwing* dan yang menjadi juaranya akan mendapat hadiah. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, guru menjelaskan peraturan permainan dan mencontohkan permainan dengan mengambil bola kertas dan melemparkannya pada salah satu anak dikelompoknya, anak membaca isi bola kertas dan langsung berlari mengambil gambar lalu dikelompokkan sesuai jenisnya dan mengulanginya hingga 3 kali, lalu anak mengambil bola kertas dan melempar pada teman sekelompoknya, begitu seterusnya. Guru mencatat perolehan bintang anak, anak menempelkan sendiri perolehan bintang

pada papan bintang dan yang mendapatkan bintang paling banyak guru memberikan hadiah buku mewarnai.

5.1.2 Melalui Penerapan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B2 di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata prasiklus sebesar 67,62 siklus I 83,33, dan pada siklus II meningkat menjadi 93,57.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya guru kelompok B2 dapat menggunakan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar anak;
- b. hendaknya guru kelompok B2 juga menerapkan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam mengembangkan kemampuan yang lain pada anak;

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru-guru untuk mencoba menerapkan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* dalam kegiatan pembelajaran
- b. Kepala sekolah hendaknya dapat memperhatikan, mendukung dalam memberikan fasilitas untuk membantu upaya guru dalam membantu perkembangan anak khususnya dalam hal motivasi belajar.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Peneliti lain hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai acuan penelitian sejenis lainnya.
- b. Peneliti lain hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis.



DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. 2008. *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Amaliyah, R. 2013. Pengaruh Dukungan Sosial Orang Tua terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Mts. Al-Hidayah Mangl. *Skripsi*. Jember: Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Andriani, S. 2013. “Penerapan *Reward* sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III A Di MIN Tempel Ngaglik Sleman”. *Skripsi Online*.
<http://digilib.uin-suka.ac.id/9251/2/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. [21 Desember 2016].
- Annisa, D. 2012. Penerapan Strategi Belajar Mnemonic Dan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa IPA Pokok Bahasan Panca Indra Kelas IV di SDN Glanggang 1 Pasuruan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Asmani, J. 2009. *Manajemen Strategis PAUD*. Jogjakarta: Diva Press.
- Baharuddin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dahar, R. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.
- Elfanany, B. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Ernawati, K. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Semester Genap SDN 1 Tegal Badeng Timur Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi Online*.
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/7493/5116>. [25 Maret 2017].
- Halima. 2009. Meningkatkan Motivasi Belajar Anak melalui Kegiatan Diluar Kelas (Lingkungan Sekitar) di PAUD Mawar 01 Suco Lor Maesan Bondowoso Tahun 2009-2010. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru pada Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah.

- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ikranagara, P. 2014. "Pemberian *Reward* dan *Punishment* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Kejobong Purbalingga". Skripsi Online.
<http://eprints.uny.ac.id/13568/1/Pramudya%20Ikranagara.pdf>. [21 Desember 2016].
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martiningtyas, W. 2012. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V melalui model Pembelajaran *Quantum Teaching* pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Daur Air di SDN Sumberdanti 01 Sukowono, Jember Tahun Pelajaran 2011-2012. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Masitoh. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, M. Sulthon. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Masyhud, M. Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Morrison, G. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Mukhtar, L. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novitasari, Ika. 2011. Study Deskriptif Motivasi Belajar Anak *Slow Learner* di Sekolah Inklusi. *Skripsi*. Jember: Psikologi Universitas Muhammadiyah.

- Ormrod, J. 2009. *Psikologi Pendidikan Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Pelatun, S. 2014. Penerapan Metode *Snowball Throwing* dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas III MI Pembangunan UIN Jakarta. Skripsi Online. repository.uinjkt.ac.id/dspace/.../3/SITI%20NURKHOYAH%20PELATUN-FITK.pdf. [25 Maret 2017].
- Purwanto, N. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, T. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahman, F. 2012. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Metode *Eksperimen dan Course Review Horay* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Kebonsari 04 Jember Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, S. 2014. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Santrock, J. 2009. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, R. 2011. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi melalui Model *Course Review Horay* pada Siswa Kelas IV SDN Kesilir 02 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2010-2011. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Schunk, D. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sudjana. 1990. *Faktor-faktor Keberhasilan Belajar Siswa*. Surabaya: CV. Citra Media.
- Sujiono, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teory dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sofianah, D. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V A Tema Bangga Menjadi Bangsa Indonesia di SDN Kebonsari 1 Jember. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surya, M. 2013. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, U. 1997. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardhani, I. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Tebuka.
- Zakiya. 2013. Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini melalui Pemberian Penghargaan di PAUD Melati Bondowoso Tahun Ajaran 2012-2013.. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru pada Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah.

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>N :jumlah frekuensi/banyaknya individu (Sudijono, 2001:40) – Analisis data kelas Rumus : $Pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$ Ket : Pk :Prestasi kelas $srtk$:Skor riil tercapai kelas (Jumlah skor tercapai seluruh kelas) sik :Skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas 100 : Konstanta (Masyhud. 2014:286)</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

Sebelum Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Proses pembelajaran kelompok B2 sebelum tindakan.	Guru dan anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Setelah Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> .	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Informasi mengenai motivasi belajar anak sebelum dilakukan tindakan.	Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2	Informasi tentang cara yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak.	Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
3	Informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak.	Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Setelah Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Tanggapan guru tentang pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> .	Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2	Kekurangan dan kelebihan permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> dalam meningkatkan motivasi belajar anak.	Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
3	Informasi mengenai motivasi belajar anak setelah dilakukan tindakan.	Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Profil sekolah TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	Dokumen
4	Rencana perangkat pembelajaran harian (RPPH) TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	Dokumen
5	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Berkaitan dengan motivasi belajar anak (sebelum tindakan).	Dokumen
6	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Berkaitan dengan motivasi belajar anak (setelah dilakukan tindakan).	Dokumen

B.4 Pedoman Tes

Tes Unjuk Kerja

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Skor hasil tes peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 melalui permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> .	Anak kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI**C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru****C.1.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Setelah Penelitian**

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
PENDAHULUAN			
1	Guru mengucapkan salam, berdoa bersama anak, dan menanyakan kabar anak		
2	Guru menarik perhatian anak		
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
4	Guru menjelaskan materi sesuai tema		
5	Guru menjelaskan permainan <i>snowball throwing</i>		
6	Guru memberi contoh cara bermain <i>snowball throwing</i>		
7	Guru menjelaskan cara penilaian permainan <i>snowball throwing</i>		
8	Guru membagi anak dalam 3 kelompok		
9	Guru mengamati dan menilai anak saat bermain <i>snowball throwing</i>		
10	Guru mengumumkan perolehan bintang dari permainan <i>snowball throwing</i>		
11	Guru meminta masing-masing anak untuk menempel perolehan bintang pada papan bintang		
KEGIATAN PENUTUP			
12	Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dipelajari		
13	Guru memberikan penguatan dan reward pada anak		
14	Guru menutup pembelajaran dengan doa		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

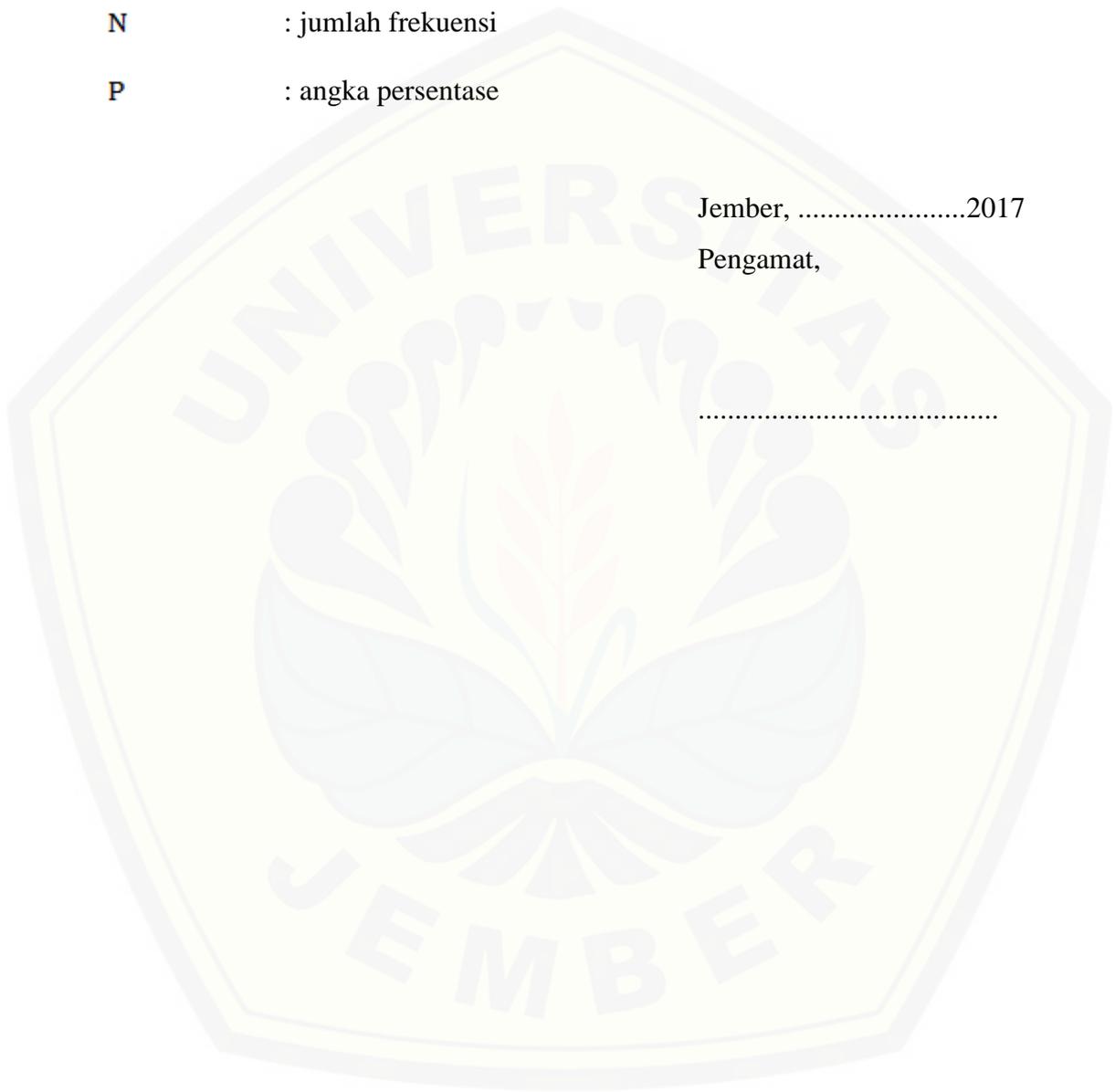
N : jumlah frekuensi

P : angka persentase

Jember,2017

Pengamat,

.....



C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak

C.2.1 Lembar Pedoman Observasi Kegiatan Belajar Anak Setelah Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam		
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi		
3	Bernyanyi dan bertepuk tangan		
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran		
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran		
6	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru		
6	Menunjukkan kemauan bermain <i>snowball throwing</i>		
7	Menempel perolehan bintang sesuai perolehannya masing-masing		
8	Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru		
III	Penutup		
9	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru		
10	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang		
	Jumlah		

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi

P : angka persentase

Jember,2017

Pengamat,

.....

C.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru

C.3.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Sebelum Penelitian

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Ketrampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak		√
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
II	Ketrampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan media yang bervariasi		√
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Ketrampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		√
IV	Ketrampilan penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal	√	
V	Ketrampilan Menutup Pelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		7	3

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi

P : angka persentase

Maka persentase yang diperoleh yaitu

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$$

Kesimpulan:

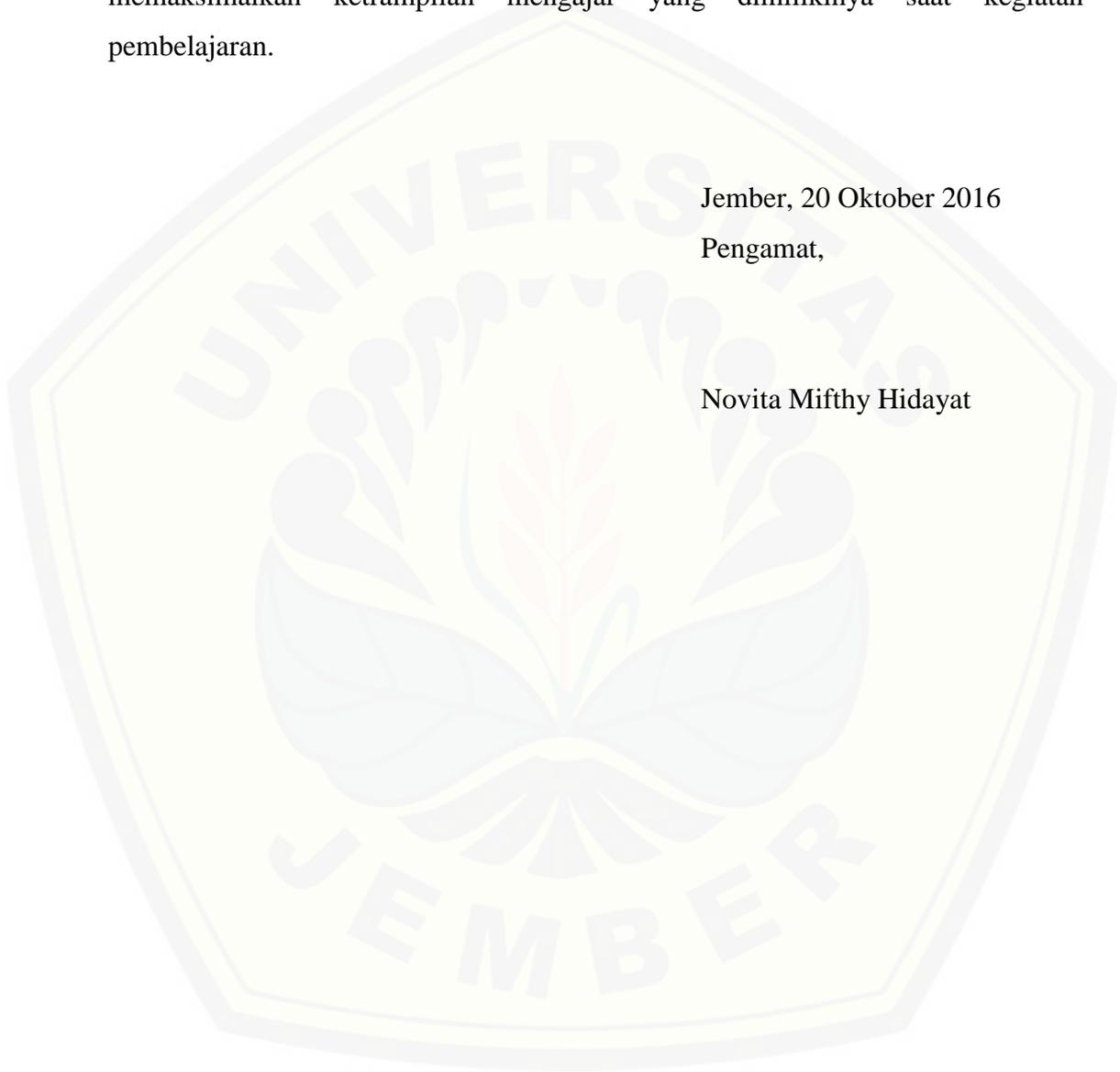
Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru sebelum penelitian atau saat pra siklus diperoleh sebesar 70%. Artinya dari 10

kegiatan yang sudah direncanakan, 7 kegiatan sudah dilaksanakan oleh guru dan 3 kegiatan tidak dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan pembelajaran secara maksimal sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru belum memaksimalkan ketrampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

Jember, 20 Oktober 2016

Pengamat,

Novita Mifthy Hidayat



C.3.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Nama Guru : Novita Mifthy Hidayat

Sekolah : TK Dharma Indria II

Kelompok : B2

Pengamat : Misriwati, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
PENDAHULUAN			
1	Guru mengucapkan salam, berdoa bersama anak, dan menanyakan kabar anak	✓	
2	Guru menarik perhatian anak		✓
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
4	Guru menjelaskan materi sesuai tema	✓	
5	Guru menjelaskan permainan <i>snowball throwing</i>	✓	
6	Guru memberi contoh cara bermain <i>snowball throwing</i>		✓
7	Guru menjelaskan cara penilaian permainan <i>snowball throwing</i>		✓
8	Guru membagi anak dalam 3 kelompok	✓	
9	Guru mengamati dan menilai anak saat bermain <i>snowball throwing</i>	✓	
10	Guru mengumumkan perolehan bintang dari permainan <i>snowball throwing</i>	✓	
11	Guru meminta masing-masing anak untuk menempel perolehan bintang pada papan bintang		✓
KEGIATAN PENUTUP			
12	Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dipelajari	✓	
13	Guru memberikan penguatan dan reward pada anak	✓	
14	Guru menutup pembelajaran dengan doa	✓	
Jumlah		10	4

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi

P : angka persentase

Maka persentase yang diperoleh yaitu

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{10}{14} \times 100\% = 71,43 \%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{4}{14} \times 100\% = 28,57 \%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 71,43 %. Artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan 10 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru dan 4 kegiatan yang tidak dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 31 Maret 2017

Pengamat

Misriwati, S.Pd

C.3.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama Guru : Novita Mifthy Hidayat

Sekolah : TK Dharma Indria II

Kelompok : B2

Pengamat : Misriwati, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	
		Ya	Tidak
PENDAHULUAN			
1	Guru mengucapkan salam, berdoa bersama anak, dan menanyakan kabar anak	✓	
2	Guru menarik perhatian anak	✓	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
4	Guru menjelaskan materi sesuai tema	✓	
5	Guru menjelaskan permainan <i>snowball throwing</i>	✓	
6	Guru memberi contoh cara bermain <i>snowball throwing</i>	✓	
7	Guru menjelaskan cara penilaian permainan <i>snowball throwing</i>	✓	
8	Guru membagi anak dalam 3 kelompok	✓	
9	Guru mengamati dan menilai anak saat bermain <i>snowball throwing</i>	✓	
10	Guru mengumumkan perolehan bintang dari permainan <i>snowball throwing</i>	✓	
11	Guru meminta masing-masing anak untuk menempel perolehan bintang pada papan bintang	✓	
KEGIATAN PENUTUP			
12	Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dipelajari	✓	
13	Guru memberikan penguatan dan reward pada anak	✓	
14	Guru menutup pembelajaran dengan doa	✓	
Jumlah		14	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi

P : angka persentase

Maka persentase yang diperoleh yaitu

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{0}{13} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 100 %. Artinya semua kegiatan telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 4 April 2017

Pengamat

Misriwati, S.Pd

C.4 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak

C.4.1 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak pada Siklus I

Lembar Observasi Kegiatan Belajar Anak

Nama Guru : Novita Mifthy Hidayat

Sekolah : TK Dharma Indria II

Kelompok : B2

Pengamat : Misriwati, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam	√	
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi	√	
3	Bernyanyi dan bertepuk tangan	√	
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran	√	
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran		√
6	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru		√
7	Menunjukkan kemauan bermain <i>snowball throwing</i>	√	
8	Menempel perolehan bintang sesuai perolehannya masing-masing		
9	Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru	√	
III	Penutup		
10	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru		√
11	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang	√	
	Jumlah	7	3

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi

P : angka persentase

Maka persentase yang diperoleh yaitu

$$\text{Hasil Pengamatan "Ya"} = \frac{8}{11} \times 100\% = 72,73 \%$$

$$\text{Hasil Pengamatan "Tidak"} = \frac{3}{11} \times 100\% = 27,27 \%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan belajar anak diperoleh data sebesar 72,73 % artinya dari 11 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, 8 kegiatan dilakukan oleh anak dan ada 3 kegiatan yang masih belum dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran belum berjalan dengan maksimal dan belum optimal sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 31 Maret 2017

Pengamat,

Misriwati, S.Pd

C.4.2 Lembar Hasil Observasi Kegiatan Belajar Anak pada Siklus II

Lembar Observasi Kegiatan Belajar Anak

Nama Guru : Novita Mifthy Hidayat

Sekolah : TK Dharma Indria II

Kelompok : B2

Pengamat : Misriwati, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam	✓	
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi	✓	
3	Bernyanyi dan bertepuk tangan	✓	
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran	✓	
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran	✓	
6	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru	✓	
7	Menunjukkan kemauan bermain <i>snowball throwing</i>	✓	
8	Menempel perolehan bintang sesuai perolehannya masing-masing		
9	Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru	✓	
III	Penutup		
10	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru	✓	
11	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang	✓	
	Jumlah	10	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

 f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya N : jumlah frekuensi P : angka persentase

Maka persentase yang diperoleh yaitu

Hasil Pengamatan “Ya” $= \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$

Hasil Pengamatan “Tidak” $= \frac{0}{11} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan belajar anak diperoleh data sebesar 100 % artinya semua kegiatan telah dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran berjalan dengan maksimal dan optimal sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 4 April 2017

Pengamat,

Misriwati, S.Pd



LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA**D.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak, kendala yang dihadapi, dan informasi mengenai tingkat motivasi anak sebelum tindakan.

Responden :Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Nama Guru : Misriwati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah tingkat motivasi belajar anak saat ini?	Beberapa anak ada yang masih rendah tingkat motivasi belajarnya, kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas, dan terkadang mengeluh saat mengerjakan tugas.
2	Cara apa yang biasa dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak ?	Menggunakan pujian secara lisan
3	Pernakah anda menggunakan permainan dalam pembelajaran?	Hampir tidak pernah, setiap harinya tugas yang diberikan pada anak berupa lembar kerja anak (LKA) dan hasil karya
4	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak?	Kendala yang dihadapi adalah ketika guru memberikan tugas pada anak dan guru memotivasi anak untuk semangat mengerjakannya dengan cara memberikan pujian secara lisan, beberapa anak meremehkan pujian tersebut dan masih kurang bersemangat dan suka mengeluh saat mengerjakan tugas

Jember, 20 Oktober 2016

Narasumber,

Pewawancara

Misriwati, S.Pd

196803142007012017

Novita Mifthy H

NIM 130210205051

D.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah tindakan kelas, keefektifan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*, kekurangan dan kelebihan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*.

Responden : Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama : Misriwati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak ?	
2	Apa saja kekurangan dan kelebihan permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak?	
3	Bagaiamanakah motivasi belajar anak setelah tindakan?	

Narasumber,

Misriwati, S.Pd

196803142007012017

Jember

Pewawancara,

Novita Mifthy H

NIM.130210205051

D.3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah tindakan kelas, keefektifan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*, kekurangan dan kelebihan permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward*.

Responden : Guru kelompok B2 TK Dharma Indria II Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama : Misriwati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak ?	Sangat efektif karena permainan tersebut belum pernah dilakukan anak di kelas ini dan dengan adanya permainan tersebut anak dapat belajar sambil bermain dengan antusias.
2	Apa saja kekurangan dan kelebihan permainan <i>snowball throwing</i> dengan pemberian <i>reward</i> yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak?	Kekurangannya yaitu suasana kelas menjadi ramai dan gaduh. Kelebihannya yaitu anak dapat belajar di dalam permainan ini dengan lebih bersemangat dan antusias.
3	Bagaiamanakah motivasi belajar anak setelah tindakan?	Motivasi belajar anak meningkat karena kegiatan belajarnya dikemas dalam sebuah permainan dan anak juga diberi <i>reward</i> . Jadi, anak lebih bersemangat dalam melakukannya.

Narasumber,

Jember, 4 April 2017

Pewawancara,

Misriwati, S.Pd

Novita Mifthy H

196803142007012017

NIM.130210205051

LAMPIRAN E. PEDOMAN TES

E.1 Pedoman Tes Unjuk Kerja

1. Indikator minat dan perhatian anak terhadap pelajaran
 - a) Guru meminta anak untuk mendengarkan penjelasan dari guru
 - b) Guru meminta anak untuk memperhatikan dengan sungguh-sungguh
 - c) Guru meminta anak untuk mengingat bagian-bagian penting yang dijelaskan oleh guru
 - d) Guru meminta anak untuk tidak sering meninggalkan kelas
2. Indikator semangat anak untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
 - a) Guru meminta anak untuk bertanya pada guru bila ada yang tidak dimengerti
 - b) Guru meminta anak untuk bertanya pada guru bila tidak memahami tugas dari guru
 - c) Guru meminta anak untuk tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas dari guru
 - d) Guru meminta anak untuk tidak bergurau dengan kawannya saat mengerjakan tugas dari guru
3. Indikator tanggungjawab anak dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
 - a) Guru meminta anak untuk langsung mengerjakan tugas dari guru
 - b) Guru meminta anak untuk memberikan kontribusi pada kelompok belajarnya
 - c) Guru meminta anak untuk saling membantu apabila di kelompok belajarnya ada yang membutuhkan bantuan saat mengerjakan tugas
 - d) Guru meminta anak untuk tepat waktu dalam mengerjakan tugas belajarnya
4. Indikator rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
 - a) Guru meminta anak untuk tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
 - b) Guru meminta anak untuk berpartisipasi mengerjakan tugas dari guru
 - c) Guru meminta anak untuk mengerjakan tugas sesuai aturan pengerjaan
 - d) Guru meminta anak untuk tidak mencontek pekerjaan teman, tetapi ikut memberikan pendapat

5. Indikator reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus dari guru
 - a) Guru meminta anak untuk mendengarkan pertanyaan dari guru
 - b) Guru meminta anak untuk memperhatikan pertanyaan dari guru
 - c) Guru meminta anak untuk langsung menjawab pertanyaan dari guru
 - d) Guru meminta anak untuk serius dalam menjawab pertanyaan dari guru



Keterangan :

4) Analisis data individu

Rumus:

$$pi: \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi : prestasi individu*srt* : skor riil tercapai*si* : skor ideal yang dapat dicapai individu

(Masyhud, 2014:284-286)

5) Rumus persentase ketuntasan belajar

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

p : angka persentase*f* : frekuensi yang sedang dicari persentasenya*N* : jumlah frekuensi/banyaknya individu

(Sudijono, 2001:40)

6) Analisis data kelas/kelompok

Rumus:

$$pk: \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Ket :

pk : prestasi individu kelas/kelompok*srtk* : skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)*sik* : skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2014: 286)

Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat Tinggi	91-100
Tinggi	71-90
Cukup	41-70
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Kriteria Penilaian Motivasi Belajar Anak melalui Permainan *Snowball Throwing* dengan Pemberian *Reward*

Indikator	Skor	Keterangan
Minat dan perhatian dalam belajar	4	Anak memenuhi 4 atau semua aspek yang diamati
	3	Anak memenuhi 3 dari 4 aspek yang diamati
	2	Anak memenuhi 2 dari 4 aspek yang diamati
	1	Anak hanya memenuhi 1 dari 4 aspek yang diamati
Semangat belajar	4	Anak memenuhi 4 atau semua aspek yang diamati
	3	Anak memenuhi 3 dari 4 aspek yang diamati
	2	Anak memenuhi 2 dari 4 aspek yang diamati
	1	Anak hanya memenuhi 1 dari 4 aspek yang diamati
Tanggungjawab menyelesaikan tugas	4	Anak memenuhi 4 atau semua aspek yang diamati
	3	Anak memenuhi 3 dari 4 aspek yang diamati
	2	Anak memenuhi 2 dari 4 aspek yang diamati
	1	Anak hanya memenuhi 1 dari 4 aspek yang diamati
Senang dan puas terhadap tugas	4	Anak memenuhi 4 atau semua aspek yang diamati
	3	Anak memenuhi 3 dari 4 aspek yang diamati
	2	Anak memenuhi 2 dari 4 aspek yang diamati
	1	Anak hanya memenuhi 1 dari 4 aspek yang diamati
Reaksi terhadap stimulus guru	4	Anak memenuhi 4 atau semua aspek yang diamati
	3	Anak memenuhi 3 dari 4 aspek yang diamati
	2	Anak memenuhi 2 dari 4 aspek yang diamati
	1	Anak hanya memenuhi 1 dari 4 aspek yang diamati

Lampiran F.2 Hasil Observasi Motivasi Belajar Anak melalui Permainan *Snowball Throwing* dengan pemberian *Reward* dalam Bentuk Rating Scale pada Siklus I

No	Nama	Indikator																				Skor	Nilai	Kualifikasi								
		Minat dan perhatian dalam belajar				Semangat belajar				Tanggung jawab menyelesaikan tugas				Senang dan puas terhadap tugas				Reaksi terhadap stimulus guru						SR	R	C	T	ST				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4											
1	Tyo	√				√				√					√					√					7	35		√				
2	Ayu			√												√									√	19	95					√
3	Komang				√											√									√	20	100					√
4	Azka			√												√									√	19	95					√
5	Alif				√											√									√	20	100					√
6	Rara				√		√									√									√	16	80				√	
7	Kayla			√			√									√									√	14	70			√		
8	Nabila				√			√								√									√	18	90				√	
9	Fika				√				√							√									√	18	90				√	
10	Aldi				√				√							√									√	19	95					√
11	Angel			√			√									√									√	14	70			√		
12	Lia				√				√							√									√	19	95					√
13	Intan				√				√							√									√	20	100					√
14	Callysta				√				√							√									√	20	100					√
15	Dema			√				√								√								√	14	70			√			
16	Alfi				√				√							√									√	20	100					√
17	Bela				√				√							√									√	18	90				√	
18	Nindya			√			√									√									√	14	70			√		
19	Syifa				√			√								√									√	18	90				√	
20	Ganes				√			√								√									√	15	75				√	
21	Firman	√					√									√									√	8	40				√	
Jumlah skor tercapai		71				67				70				70				72				350	1750	0	2	4	6	9				
Jumlah skor maksimum		84				84				84				84				84				420	2100									
Skor rata-rata		84,52				79,76				83,33				83,33				85,71				83,33	83,33									
Kategori		Tinggi				Tinggi				Tinggi				Tinggi				Tinggi				Tinggi	Tinggi									

1. Hasil pengolahan skor secara individu menggunakan rumus :

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan

Penghitungan dilakukan kepada 21 anak

2. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus :

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100 = \frac{1750}{2100} \times 100 = 83,33$$

3. Hasil analisis motivasi belajar anak secara klasikal menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- a. Indikator minat dan perhatian dalam belajar :

$$P = \frac{71}{84} \times 100\% = 84,52\%$$

- b. Indikator semangat belajar :

$$P = \frac{67}{84} \times 100\% = 79,76\%$$

- c. Indikator tanggung jawab menyelesaikan tugas :

$$P = \frac{70}{84} \times 100\% = 83,33\%$$

- d. Indikator senang dan puas terhadap tugas :

$$P = \frac{70}{84} \times 100\% = 83,33\%$$

- e. Indikator reaksi terhadap stimulus guru :

$$P = \frac{72}{84} \times 100\% = 85,71\%$$

4. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{15}{21} \times 100\% = 71,43\%$$

b. Persentase anak belum tuntas belajar

$$P = \frac{6}{21} \times 100\% = 28,57\%$$

Kriteria penilaian motivasi belajar anak

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat Tinggi	91-100
Tinggi	71-90
Cukup	41-70
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Kesimpulan kriteria keberhasilan pada proses pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* baik secara individu maupun kelompok yang dilakukan pada siklus I yaitu:

1. Secara individu terdapat 15 anak yang mendapat nilai ≥ 71 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 71,43% dan terdapat 6 anak yang memperoleh nilai ≤ 71 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 28,57%
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 83,33 dan mencapai ≥ 71 artinya pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil tetapi perlu ditingkatkan.

Jember, 31 Maret 2017

Pengamat 1

Pengamat 2

Frenti Kharisma Sari

Dwi Agustin

Pengamat 3

Peneliti

Ika Nur Sabekti

Novita Mifthy Hidayat

Guru Kelompok B2

Mengetahui
Kepala TK Dharma Indria II

Misriwati, S.Pd

Elok Budi Mastutik, S.Pd

1. Hasil pengolahan skor secara individu menggunakan rumus :

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan

Penghitungan dilakukan kepada 21 anak

2. Hasil pengolahan skor rata-rata kelas menggunakan rumus :

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100 = \frac{1965}{2100} \times 100 = 93,57$$

3. Hasil analisis motivasi belajar anak secara klasikal menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

- a. Indikator minat dan perhatian dalam belajar :

$$P = \frac{81}{84} \times 100\% = 96,43\%$$

- b. Indikator semangat belajar :

$$P = \frac{75}{84} \times 100\% = 89,29\%$$

- c. Indikator tanggung jawab menyelesaikan tugas :

$$P = \frac{76}{84} \times 100\% = 90,48\%$$

- d. Indikator senang dan puas terhadap tugas :

$$P = \frac{82}{84} \times 100\% = 97,62\%$$

- e. Indikator reaksi terhadap stimulus guru :

$$P = \frac{79}{84} \times 100\% = 94,05\%$$

4. Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

a. Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{19}{21} \times 100\% = 90,48\%$$

b. Persentase anak belum tuntas belajar

$$P = \frac{2}{21} \times 100\% = 9,52\%$$

5. Hasil analisis keefektifan relatif menggunakan rumus :

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX1 + MX2}{2}\right)} \times 100$$

$$ER = \frac{93,57 - 83,33}{\left(\frac{83,33 + 93,57}{2}\right)} \times 100$$

$$ER = \frac{10,24}{88,54} \times 100$$

$$ER = 11,56$$

Kriteria penilaian motivasi belajar anak

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat Tinggi	91-100
Tinggi	71-90
Cukup	41-70
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Kesimpulan kriteria keberhasilan pada proses pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* baik secara individu maupun kelompok yang dilakukan pada siklus I yaitu:

c. Secara individu terdapat 19 anak yang mendapat nilai ≥ 71 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 90,48% dan terdapat

2 anak yang memperoleh nilai ≤ 71 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 9,52%

- d. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 93,57 dan mencapai ≥ 71 artinya pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar anak kelompok B2 melalui permainan *snowball throwing* dengan pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil dengan baik.

Jember, 4 April 2017

Pengamat 1

Pengamat 2

Frenti Kharisma Sari

Dwi Agustin

Pengamat 3

Peneliti

Ika Nur Sabekti

Novita Mifthy Hidayat

Mengetahui

Guru Kelompok B2

Kepala TK Dharma Indria II

Misriwati, S.Pd

Elok Budi Mastutik, S.Pd

LAMPIRAN G. DOKUMENTASI**Lampiran G.1 Profil Sekolah**

Nama sekolah	TK Dharma Indria II
Alamat	Jl. Permadi no.62 kampus tegal boto Sumbersari Kabupaten Jember
No sekolah	002052423007
Propinsi	Jawa Timur
Otonomi daerah	Jember
Kecamatan	Sumbersari
Desa/kelurahan	Sumbersari
Jalan dan nomor	Jalan Perma no.62
Kode pos	68121
Telepon	Kode Wilayah : 0331 Nomor: 335109
Faximile/fax	Kode Wilayah :-- Nomor: --
Daerah	√ Perkotaan Pedesaan
Status sekolah	Negeri √ Swasta
Kelompok sekolah	√ Inti Model Filial Terbuka
Akreditasi	A
Surat keputusan	Nomor : TGL :
Penerbit SK	Dinas Pendidikan Kab.Jember
Tahun berdiri	Tahun
Tahun perubahan	Tahun
Kegiatan belajar mengajar	√ Pagi Siang pagi dan Siang
Bangunan sekolah	√ Milik sendiri bukan milik sendiri
Lokasi sekolah	Universitas Jember
Jarak ke pusat kecamatan	1 km
Jarak ke pusat otoda	1 km
Terletak pada lintasan	Desa Kecamatan √ Kab/Kota Provinsi
Organissi penyelenggara	√ Pemerintah Organisasi

Lampiran G.2 Daftar Nama Anak**Daftar Nama Anak Kelompok B2 TK Dharma Indria II
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama	Nama panggilan	Jenis kelamin	
			L	P
1	Adnan Fawwas Putra Prasetyo	Tyo	√	
2	Dian Ayu Rizki Putri B	Ayu		√
3	Nyoman Radhitya Tri Permana	Komang	√	
4	Azka Maulana Putra Yulistio	Azka	√	
5	Shabrina Alifiatul Firdausi	Alif		√
6	Khalifah Haura Insyiyah	Rara		√
7	Kayla Al Ghisna Luaili	kayla		√
8	Nabila Uzulia Hasna	Nabila		√
9	Fika Nur Masuroh	Fika		√
10	Muhammad Aldi Dwi M.P	Aldi	√	
11	Angel Calesta Putri Wibowo	Angel		√
12	Dian Aprilia Puspita Sari	Lia		√
13	Intan Nur Aini	Intan		√
14	Callysta Zuhairina Salsabila	Callysta		√
15	Dema Ahmad Athallah Syarif	Dema	√	
16	Alfi Firdaus Ramadhan	Alfi	√	
17	Salsabila Nafisah N	Bela		√
18	Nindya Meilani	Nindya		√
19	Ainun Syifa Azzahra	Syifa		√
20	Ganes Digdy Hario Putri	Ganes		√
21	Muhammad Firman Maulana A	firman	√	
Jumlah			7	14

Lampiran G.3 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah**Daftar Guru TK Dharma Indria II
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama	NIP	Gol	Jabatan
1	Elok Budi Mastutik, S.Pd	196208111987022001	IVa	Kepala Sekolah
2	Misriwati, S.Pd	196803142007012017	IIIa	Guru kelompok B2
3	Wiwik Susiliwati, S.Pd			Guru kelompok B1
4	Hastuti Eko Wardhani, S.E			Guru kelompok A1
5	Miftah Fardiyah			Guru kelompok A2
6	Sulastri			Guru kelompok A1
7	Maryama			Guru kelompok B2

LAMPIRAN G.4 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Lampiran G.4.1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Prasiklus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Tema/Sub tema : Binatang “kelinci” Semester : I Hari/Tanggal : Kamis, 20 Oktober 2016

Indikator	KBM	Sumber Belajar	Alat	Penilaian Perkembangan Anak					
				Nama	MA	FM	K	B	SE
Berbicara dan bertindak sopan (Moral Agama, 11) Mencari jejak (Kognitif, 11) Mengenal huruf awal dari nama-nama yang ada di sekitarnya (Bahasa, 16) Membuat bentuk dan mainan dengan berbagai media (Fisik motorik, 27) Mentaati peraturan yang ada (Sosial Emosional, 14)	PEMBUKAAN Do'a, salam, menyanyi, absensi Bercakap-cakap : tentang binatang ternak yaitu kelinci INTI Pemberian tugas: mencari jalan menemukan wortel untuk kelinci Pemberian tugas: menulis kata “Wortel” dan mewarnai gambar wortel Pemberian tugas: membuat bentuk kelinci dari piring kertas kue ISTIRAHAT Bermain, cuci tangan, makan dan minum	Poster	Observasi	Tyo	2	2	2	2	2
				Ayu	4	4	4	4	4
		Komang	4	4	4	4	4		
		Azka	3	4	4	4	4		
		Alif	4	4	4	4	4		
		Rara	4	4	4	3	4		
		Kayla	4	3	4	3	4		
		Nabila	4	3	4	4	4		
		Fika	4	3	4	3	4		
		Aldi	4	4	4	4	4		
	Angel	4	3	4	4	4			
	Lia	4	4	4	4	4			
	Intan	4	4	4	4	4			
	Callysta	4	4	4	4	4			
	Dema	3	4	4	3	4			
	Alfi	4	4	4	4	4			
	Bela	4	4	4	4	4			
	Nindya	4	4	4	3	4			
	Syifa	4	4	4	4	4			
	Ganes	4	3	4	4	4			
Firman	3	2	2	2	2				

Keterangan :

- 1 : belum berkembang (BB)
- 2 : mau berkembang (MB)
- 3 : berkembang sesuai harapan (BSH)
- 4 : berkembang sangat baik (BSB)

Kepala TK

Elok Budi Mastutik, S.Pd
NIP. 19620811 198702 2 001

Mengetahui,
 Guru Kelompok B2

Misriwati, S.Pd
NIP. 19680314 200701 2 017

Lampiran G.4.2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Tema/Sub tema : Profesi “dokter” Semester : II Hari/Tanggal : Jumat, 31 Maret 2017

Indikator	KBM	Sumber Belajar	Alat	Penilaian Perkembangan Anak							
				Nama	MA	FM	K	B	SE		
<p>Menghormati orang lain (Moral Agama, 12)</p> <p>Mewarnai gambar dengan rapi (Fisik motorik, 23)</p> <p>Menyebut, menunjuk, bunyi, dan bentuk hurufnya (Bahasa, 19)</p> <p>Menyebut nama benda dan fungsinya (Kognitif 1)</p> <p>Selalu mengucapkan terimakasih bila memperoleh sesuatu (Sosial Emosional, 11)</p>	<p>PEMBUKAAN Do'a, salam, menyanyi, absensi Bercakap-cakap : tentang profesi dokter</p> <p>INTI Pemberian tugas: Mewarnai gambar peralatan yang dipakai dokter Permainan : menyusun huruf membentuk nama peralatan dokter sesuai nomor soal yang diambil dari bola kertas yang dilempar oleh teman sekelompoknya</p> <p>ISTIRAHAT Bermain, cuci tangan, makan dan minum</p> <p>PENUTUP Bercakap-cakap: tentang hasil karya anak Evaluasi kegiatan satu hari Doa, salam, nyanyi, dan pulang</p>	Poster	Observasi	Tyo	2	2	2	2	2		
				Ayu	4	4	4	4	4		
				Komang	4	4	4	4	4		
				Azka	4	4	4	4	4		
				Alif	4	4	4	4	4		
				Rara	4	4	4	4	4		
		LKA, spidol Bola kertas, gambar, potongan huruf	Unjuk kerja Unjuk kerja	Poster	Observasi	Kayla	4	3	3	3	4
						Nabila	4	3	4	4	4
						Fika	4	3	3	3	4
						Aldi	4	4	4	4	4
						Angel	4	4	4	4	4
						Lia	4	4	4	3	4
						Intan	4	4	4	4	4
						Callysta	4	4	4	4	4
						Dema	3	3	4	3	4
						Alfi	4	4	4	4	4
						Bela	4	4	4	4	4
						Nindya	4	4	3	3	4
Syifa	4	3	4	3	4						
Ganes	4	3	4	4	4						
Firman	3	2	2	2	3						

Keterangan :

1 : belum berkembang (BB)

2 : mau berkembang (MB)

3 : berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : berkembang sangat baik (BSB)

Peneliti

Novita Mifthy H
NIM. 130210205051

Kepala TK

Elok Budi Mastutik, S.Pd
NIP. 19620811 198702 2 001

Mengetahui,

Guru Kelompok B2

Misriwati, S.Pd
NIP. 19680314 200701 2 017

Lampiran G.4.3 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Tema/Sub tema: Alat transportasi “jenis transportasi” Semester : II Hari/Tanggal: Kamis, 4 April 2017

Indikator	KBM	Sumber Belajar	Alat	Penilaian Perkembangan Anak					
				Nama	MA	FM	K	B	SE
<p>Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Moral Agama, 8)</p> <p>Bermain permainan tradisional dan modern (Fisik motorik, 11)</p> <p>Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsi (Kognitif, 2)</p> <p>Melakukan 3-5 perintah secara berurutan (Bahasa, 1)</p> <p>Mau menunggu giliran/antri (Sosial Emosional, 6)</p>	<p>PEMBUKAAN Do'a, salam, menyanyi, absensi Bercakap-cakap : tentang jenis alat transportasi</p> <p>INTI Permainan : mengelompokkan gambar alat transportasi menurut macamnya sesuai soal yang ada di dalam bola kertas yang dilempar oleh teman sekelompoknya Pemberian tugas: Menebali kata “transportasi udara”, melingkari dan mewarnai gambar transportasi udara</p> <p>ISTIRAHAT Bermain, cuci tangan, makan dan minum</p> <p>PENUTUP Bercakap-cakap: tentang hasil karya anak Evaluasi kegiatan satu hari Doa, salam, nyanyi, dan pulang</p>	Poster	Observasi	Tyo	2	2	2	2	2
				Ayu	4	4	4	4	4
				Komang	4	4	4	4	4
				Azka	4	4	4	4	4
				Alif	4	4	4	4	4
				Rara	4	4	4	4	4
		Bola kertas, gambar, kardus kecil	Unjuk kerja	Kayla	4	4	3	4	4
				Nabila	4	4	4	4	4
				Fika	4	4	4	4	4
				Aldi	4	4	4	4	4
				Angel	4	4	4	4	4
				Lia	4	4	3	4	4
		LKA, spidol	Unjuk kerja	Intan	4	4	4	4	4
				Callysta	4	4	4	4	4
				Dema	4	4	4	4	4
				Alfi	4	4	4	4	4
				Bela	4	4	4	4	4
				Nindya	4	4	3	4	4
Poster	Observasi	Syifa	4	4	4	4	4		
		Ganes	4	4	4	4	4		
		Firman	2	2	2	2	3		

Keterangan :

1 : belum berkembang (BB)

2 : mau berkembang (MB)

3 : berkembang sesuai harapan (BSH)

4 : berkembang sangat baik (BSB)

Peneliti

Novita Mifthy H
NIM. 130210205051

Kepala TK

Elok Budi Mastutik, S.Pd
NIP. 19620811 198702 2 001

Mengetahui,

Guru Kelompok B2

Misriwati, S.Pd
NIP. 19680314 200701 2 017

Lampiran G.5. Hasil Penilaian Motivasi Belajar Anak Pra Siklus**Lembar Penilaian Motivasi Belajar Anak TK Dharma Indria II Kecamatan
Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama	Kriteria penilaian				
		SR	R	C	T	ST
1	Adnan Fawwas Putra P		√			
2	Dian Ayu Rizki Putri B				√	
3	Nyoman Radhitya Tri P					√
4	Azka Maulana Putra Y				√	
5	Shabrina Alifiatul Firdausi				√	
6	Khalifah Haura Insyiyah		√			
7	Kayla Al Ghisna Luaili		√			
8	Nabila Uzulia Hasna			√		
9	Fika Nur Masruroh				√	
10	Muhammad Aldi Dwi M.P				√	
11	Angel Calesta Putri W			√		
12	Dian Aprilia Puspita S			√		
13	Intan Nur Aini					√
14	Callysta Zuhairina S					√
15	Dema Ahmad Athallah S			√		
16	Alfi Firdaus Ramadhan					√
17	Salsabila Nafisah N			√		
18	Nindya Meilani		√			
19	Ainun Syifa Azzahra			√		
20	Ganes Digdya Hario P			√		
21	Muhammad Firman M.A		√			
Jumlah		0	5	7	5	4
(%)		0	23,81%	33,33%	23,81%	19,05%

Keterangan:

1. SR : Sangat Rendah
 2. R : Rendah
 3. C : Cukup
 4. T : Tinggi
 5. ST : Sangat Tinggi
- a. Perhitungan persentase hasil penilaian motivasi belajar anak

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p : angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

b. Hasil perhitungan persentase hasil penilaian motivasi belajar anak

$$\text{SR} = \frac{0}{21} \times 100\% = 0\%$$

$$\text{R} = \frac{5}{21} \times 100\% = 23,81\%$$

$$\text{C} = \frac{7}{21} \times 100\% = 33,33\%$$

$$\text{T} = \frac{5}{21} \times 100\% = 23,81\%$$

$$\text{ST} = \frac{4}{21} \times 100\% = 19,05\%$$

Kriteria penilaian motivasi belajar anak

Kualifikasi	Kriteria skor
Sangat Tinggi	91-100
Tinggi	71-90
Cukup	41-70
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila mencapai nilai \geq 71, ketuntasan hasil belajar anak kelompok B2 adalah sebagai berikut:

$$\text{Tuntas} : \frac{9}{21} \times 100\% = 42,86\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} : \frac{12}{21} \times 100\% = 57,14\%$$

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil observasi awal tentang motivasi belajar anak secara kelompok, persentase ketuntasan hasil belajar didapatkan 42.86% belum tuntas dan sebanyak 57.14% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar motivasi belajar anak dapat meningkat.

LAMPIRAN H. FOTO DOKUMENTASI**H.1 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I**

(a)



(b)



(c)



(d)

(a) Guru menjelaskan materi tema doktor, (b) Anak menempel huruf membentuk nama benda, (c) Guru mengawasi anak sembari mencatat perolehan bintang anak, (d) Guru meminta anak untuk menempel hasil perolehan bintang pada papan bintang sesuai nama masing-masing.

Gambar H.1 Foto dokumentasi pembelajaran siklus I

H.2 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

(a) Guru menjelaskan materi tentang alat transportasi, (b) guru memberi contoh permainan *snowball throwing*, (c) anak memulai permainan dengan membuka bola kertas, (d) Anak mengelompokkan gambar sesuai jenisnya pada kotak, (e) Anak menempel

perolehan bintang pada papan bintang, (e) Guru memberikan hadiah pada anak yang memiliki perolehan bintang yang paling banyak.

Gambar H.2 Foto kegiatan pembelajaran siklus II



LAMPIRAN I. SURAT PENELITIAN

I.1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman:

Nomor **0.936** /UN25.1.5/LT/2017 **06 FEB 2017**
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Dharma Indria II
Jember

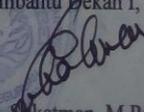
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Novita Mifthy Hidayat
NIM : 130210205051
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang “Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Pemberian *reward* di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” di sekolah yang Saudara/i pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara/i berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

I.2 Surat Keterangan Penelitian



TK DHARMA INDRIA II
NSTK: 00.2.05.24.27.007

Jl. Permadi No. 62 Telp. (0331) 335109 Tegalboto Jember 68121

SURAT KETERANGAN
Nomor: 670/40/436.316.27/TK.DH/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elok Budi Mastutik, S.Pd
NIP : 19620811 198702 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Dharma Indria II

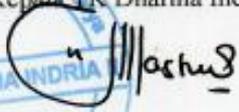
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Novita Mifthy H
NIM : 130210205051
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/PG-PAUD
Universitas : Universitas Jember

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Dharma Indria II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 melalui Permainan Snowball Throwing dengan Pemberian Reward di TK Dharma India II Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 7 April 2017
Kepala TK Dharma Indria II



Elok Budi Mastutik, S.Pd
NIP.19620811 198702 2 001

LAMPIRAN J. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Identitas Diri

- Nama : Novita Mifthy Hidayat
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 16 November 1994
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Hidayat
 Nama Ibu : Rukis Suciati
 Alamat di Jember : Jalan Nanas Gang VI Nomor 2 Kode Pos 68111
 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
 Alamat Asal : Dsn Kebun Langsep Rt 3 RW 3, Kecamatan Silo,
 Kabupaten Jember

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Kartika IV/73	2001	Jember
2	SDN Kebonsari 8	2007	Jember
3	SMPN 3 Jember	2010	Jember
4	SMAN 4 Jember	2013	Jember
5	Universitas Jember	2017	Jember