

**PENGARUH PAPAN REWARD TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
DALAM PEMBELAJARAN IPA**

SKRIPSI

ALDA RACHMA HERYADI

20200100098



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS, HUKUM DAN PENDIDIKAN
SUKABUMI
JULI 2024**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGARUH PAPAN REWARD TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM
PEMBELAJARAN IPA

NAMA : ALDA RACHMA HERYADI

NIM : 20200100098

Penulis menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya.Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya,yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.

Sukabumi, 31 Juli 2024



ALDA RACHMA HERYADI

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PAPAN REWARD TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN IPA
NAMA : ALDA RACHMA HERYADI
NIM : 20200100098

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 07 Agustus 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sukabumi, 09 Agustus 2024

Pembimbing I,



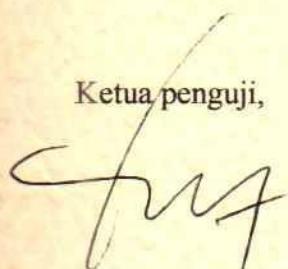
Joko Suprapmanto, M.Pd
NIDN. 0409109502

Pembimbing II,



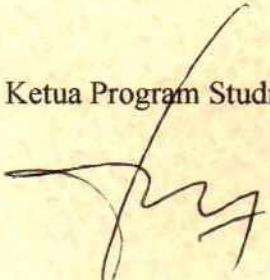
Rinaldi Yusup, M.Pd
NIDN. 0427039305

Ketua pengaji,



Utomo, S.Pd., M.M
NIDN. 0428036102

Ketua Program Studi,



Utomo, S.Pd., M.M
NIDN. 0428036102

PLH Dekan Fakultas Bisnis, Hukum dan Pendidikan

CSA. Teddy Lesmana, M.H

NIDN. 0414058705

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk adanya motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan papan *reward*. Papan *reward* adalah papan yang digunakan untuk menampilkan pencapaian atau prestasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh papan *reward* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Desain Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*, dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan kuesioner di awal pembelajaran, lalu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan papan *reward*. Diakhir pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan kuesioner mengenai motivasi belajar siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Nyomplong sebanyak 24 siswa dan di SD Negeri Pajagalan sebanyak 14 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara papan *reward* terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kuesioner motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa papan *reward* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Papan *reward* dapat membantu siswa untuk fokus pada tujuan belajarnya dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Kata kunci: Papan *Reward*, motivasi belajar, siswa



ABSTRACT

Student learning motivation is an important factor in the success of the learning process. One of the strategies that can be used for student learning motivation is to use a reward board. A reward board is a board used to display students' achievements or achievements in learning. This study aims to determine the influence of reward boards on students' learning motivation in elementary schools. The design of this study uses a non-equivalent control group design, where the experimental class and the control class are given a questionnaire at the beginning of learning, then the experimental class is given treatment using a reward board. At the end of the experimental class and control class, a questionnaire was given about the students' learning motivation. The sample of this study is 24 students in grade V at Nyomplong State Elementary School and 14 students at Pajagalan State Elementary School. The results of the study showed that there was a significant influence between the reward board on the learning motivation of students in elementary school. This is evidenced by the increase in student learning motivation questionnaire scores in the experimental class which are higher than in the control class. Based on the results of the research, it can be concluded that the reward board can be one of the effective strategies for student learning motivation in elementary school. Reward boards can help students to focus on their learning goals and increase their confidence.

Keywords: Reward board, learning motivation, student



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi berjudul “Pengaruh Papan Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan pihak-pihak terkait. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Nyomplong Kota Sukabumi.

Sehubungan dengan itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M. selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Praditha Junfithrana, S.Pd., M.T. selaku Wakil Rektor I ARCI (*Academic, Research, Community Service & Internationalization*), yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Nusa Putra.
3. Bapak Utomo, S.Pd., M.M. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah membimbing, memberikan banyak ilmu, dan kesempatan untuk belajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi, yang telah membimbing, memberikan ilmu, dan membagikan pengalamannya.
7. Bapak Joko Suprapmanto, M.Pd. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan proposal ini.
8. Bapak Rinaldi Yusup, M.Pd. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan proposal ini.

9. Kedua orang tua penulis SRyang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan baik secara moral, material, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar, kakak, sahabat, dan teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin
Yaa Rabbal Alamiin.

Sukabumi, juli 2024

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alda Rachma Heryadi

NIM : 20200100098

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENGARUH PAPAN REWARD TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN IPA

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI

Pada tanggal : 14 Agustus 2024

Yang menyatakan:

Mahasiswa



Alda Rachma Heryadi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	6
2.1.2 Motivasi Belajar Siswa	7
2.1.3 Indikator Motivasi Belajar	9
2.1.4 Reward	10
2.1.5 Papan Reward.....	12
2.1.6 Karakteristik Papan Reward.....	13
2.2 Hasil Penelitian Relevan.....	14
2.3 Kerangka Pikir.....	17
2.4 Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis atau Desain Penelitian	20
3.1.1 Jenis Penelitian.....	20

3.1.2	Desain Penelitian.....	20
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
3.3	Populasi dan Sampel.....	21
3.3.1	Populasi	21
3.3.2	Sampel.....	21
3.4	Definisi Operasional Variabel	21
3.4.1	Variabel Bebas	22
3.4.2	Variabel Terikat.....	22
3.5	Teknik dan Instrumen Pengambilan Data	22
3.5.1	Wawancara.....	22
3.5.2	Kuesioner	23
3.5.3	Skala Pengukuran.....	24
3.5.4	Dokumentasi	24
3.6	Validasi Instrumen.....	24
3.6.1	Validitas	24
3.7	Teknik Analisis Data	25
3.7.1	Uji Prasyarat.....	25
3.7.2	Uji Hipotesis	26
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1	Hasil Penelitian.....	27
4.1.1	Uji Validitas Instrumen.....	27
4.1.2	Uji Homogenitas	27
4.1.3	Uji Normalitas.....	28
4.1.4	Uji Independent Sample T Test.....	28
4.2	Pembahasan	29
	BAB V PENUTUP	32
5.1	Kesimpulan.....	32
5.2	Saran.....	33
	DAFTAR PUSTAKA	34
	DAFTAR LAMPIRAN	37

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	14
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	21
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara.....	23
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Siswa.....	23
Tabel 3.4 Skala <i>Likert</i>	24
Tabel 4.1 Hasil Uji Homogenitas	27
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas.....	28
Tabel 4.3 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	29



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 18



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen	34
Lampiran 2 Lembar Kisi-Kisi Instrumen.....	34
Lampiran 3 Lembar Kuesioner Motivasi Belajar Siswa.....	35
Lampiran 4 Kuesioner Setelah di Revisi.....	37
Lampiran 5 Kuesioner <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	39
Lampiran 6 Kuesioner <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	44
Lampiran 8 Kuesioner <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	49
Lampiran 8 Kuesioner <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	54
Lampiran 9 Lembar Validasi Wawancara.....	59
Lampiran 10 Lembar Validasi Wawancara Setelah Revisi.....	62
Lampiran 11 Wawancara Dengan Peserta Didik	63
Lampiran 12 Surat Izin Observasi Penelitian ke Sekolah.....	69
Lampiran 13 Media Pembelajaran Papan Reward.....	71
Lampiran 14 Lembar Modul Ajar	72
Lampiran 15 Dokumentasi.....	80



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar fundamental dalam membangun peradaban bangsa yang maju dan sejahtera. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Undang - Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat terlibat aktif dan mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam hal keagamaan, sikap, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan. Semua itu diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan ini akan berjalan dengan baik dengan adanya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam Lembaga Pendidikan agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah di tetapkan. Menurut peraturan mentri Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia nomor 16 tahun 2022 pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik.

Begitupun dengan proses pembelajaran pada mata pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA, pembelajaran yang mempelajari dan mengenal peristiwa tentang yang terjadi di alam dan bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPA menunjukkan betapa pentingnya untuk siswa karena dengan mempelajarinya mereka dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana semua terjadi. pembelajaran IPA yang tidak akan optimal jika dijelaskan secara verbal akan sulit dipahami, oleh karena itu pembelajaran secara langsung melalui demonstrasi maupun dengan media pembelajaran akan membantu siswa mampu memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa mempunyai motivasi terhadap dirinya untuk belajar. Maka dari itu diperlukan peran aktif guru untuk mempengaruhi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Guru harus memberikan dorongan moral, membantu, dan memberikan metode pembelajaran terbaik, serta memberikan motivasi yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi berguna untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar (Ambros Leonangung Edu, 2021). Seorang guru memiliki peran penting dalam meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, guru tidak hanya memberikan dan mentransfer pengetahuannya kepada siswa, tetapi juga berfungsi sebagai pendorong dan motivator mereka untuk belajar.

Guru harus selalu memberikan bimbingan kepada siswa agar termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Karena motivasi yang intens dari guru kelas, akan menumbuhkan kesiapan belajar siswa yang lebih baik. Kesiapan belajar yang baik, membuat siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran dengan aktif, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tersampaikan dengan baik (Oktaviani Tuti Sasmita, 2020). Pada akhirnya secara tidak langsung hasil belajar siswa didapatkan dari motivasi yang mereka dapat dari guru pada diri mereka masing-masing.

Pada kegiatan belajar memberikan motivasi dan kreativitas dalam pembelajaran adalah salah satu kualitas terpenting yang harus dimiliki oleh seorang guru. Guru yang kreatif dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Mulai dari kemampuan berpikir siswa, meningkatkan pemahaman siswa, dan semangat belajar siswa. Kreativitas juga dapat membantu guru menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengajar, karena kegiatan belajar mengajar pasti akan terasa lebih menarik apabila guru dan siswa sama-sama menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Tidak hanya kreativitas yang menjadi andalan bagi guru masa kini, tapi dengan menghargai hal kecil yang menunjukkan perkembangan anak di kelas juga harus diperlihatkan kepada siswa atau dengan pemberian *reward* sebagai apresiasi. Kebanyakan guru pasti menggunakan metode ceramah yang akan membuat siswa lebih mudah bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran, maka dari itu pemberian

apresiasi ataupun *reward* sekecil apapun di kelas harus lebih diperlihatkan kepada siswa, agar mereka lebih semangat dalam kegiatan belajar di kelas karena gurunya menghargai hal positif mereka secara tidak langsung.

Pemberian *reward* atau hadiah kepada siswa atas hal hal kecil yang siswa tunjukan dalam progres belajar dapat membuat siswa lebih giat belajar, siswa akan merasa lebih senang dalam melakukan kegiatan belajar atau hal baik karena mereka bisa mendapatkan penghargaan atau *reward* dari gurunya atas setiap langkah hal baik yang mereka lakukan. Penghargaan dapat diberikan secara nyata kepada anak kecil, yaitu dalam bentuk hadiah, maka cara ini, hasil dari perilaku yang baik akan lebih mungkin terjadi (Wantah, 2005). Pemberian *reward* pada siswa akan bisa menimbulkan motivasi, rasa semangat dan usaha yang nyata pada diri siswa dalam hal belajar maupun hal baik walaupun sedikit atau kecil.

Seorang siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar dalam dirinya, tidak akan mau melakukan aktivitas belajar dan akan merasa lesu setiap pembelajaran berlangsung. Kenyataan tersebut diperkuat dengan adanya hasil observasi pada hari senin tanggal 29 april 2024 di SD Negeri Nyomplong Kota Sukabumi dan juga pada hari jumat tanggal 3 mei di SD Negeri Pajagalan Kota Sukabumi menunjukan bahwa, realitanya siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, khususnya dalam pembelajaran IPA. Hasil wawancara di SD Negeri Nyomplong dan di SD Negeri Pajagalan Kota Sukabumi bersama wali kelas kelas V, mereka sama sama mengatakan bahwa rendahnya motivasi siswa karenakan kurangnya variasi dalam pembelajaran. Kebanyakan siswa mudah teralihkan dan lebih memilih melamun ketimbang memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Setelah penulis melakukan pengamatan juga observasi di lapangan, penulis menemukan masalah yang dapat dibahas, yaitu permasalahan yang terlihat di SD Negeri Nyomplong Kota Sukabumi dan juga SD Negeri Pajagalan Kota Sukabumi adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA karena guru tersebut menciptakan kegiatan belajar mengajar yang monoton dan masih menggunakan metode ceramah dalam melakukan kegiatan belajar menyebabkan

siswa tidak bersemangat dan cepat bosan karena menganggap belajar IPA di kelas kurang menyenangkan.

Tidak adanya variasi dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru, membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar. Hal itu membuat siswa cepat bosan dan terlihat monoton, bahkan ada yang tidak terlibat dalam pembelajaran dan lebih tertarik mengobrol dengan teman sebangkunya, di bandingkan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat akan membuat pembelajaran menjadi membosankan dan peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran tersebut dampak dari hal tersebut akan mengakibatkan pemahaman peserta didik (Siti Maesaroh, 2022). Guru yang terus menerus menggunakan metode ceramah akan sangat mempengaruhi suasana kegiatan belajar dikelas, karena membosankan dan tidak menarik bagi siswa.

Guru seharusnya memiliki pembelajaran alternatif yang menyenangkan atau variasi dalam kegiatan belajar. Memberikan *reward* sebagai tanda siswa telah melakukan hal baik dalam kegiatan belajar, bisa membuat siswa terdorong motivasi dalam dirinya untuk belajar dan mau memperhatikan guru meskipun guru masih menggunakan metode ceramah. Siswa akan tertarik dengan pemberian *reward* dan sedikit berusaha untuk bisa mendapatkan hal tersebut. Pembiasaan hal baik ini bisa menumbuhkan motivasi dalam diri siswa karena menganggap belajar IPA itu tidak membosankan melainkan sangat menyenangkan.

Permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPA yang sudah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Papan *Reward* Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa di kelas
2. Kurangnya peran guru dalam memotivasi siswa
3. Kreativitas guru yang masih kurang terhadap siswa

4. Variasi pembelajaran yang kurang

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dapat dibahas dengan jelas dan lebih berfokus pada pengaruh papan *reward* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Nyomplong Kota Sukabumi dalam pembelajaran IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

Apakah papan *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Papan *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Nyomplong Kota Sukabumi pada pembelajaran IPA.
2. Bagi penulis, untuk menambah pengalaman untuk perbaikan serta pengembangan profesi secara langsung di lapangan.
3. Membantu guru dan siswa dalam mengatasi kejemuhan, dan kurang menariknya proses pembelajaran.
4. Membantu guru sebagai pendidik dalam membuat pembelajaran di kelas tidak monoton dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu, sarana, atau benda yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian, fokus, dan peningkatan minat siswa dalam belajar. Ini karena penggunaan media dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Media audio, media visual, media audio visual, dan lingkungan masyarakat adalah karakteristik umum media.

Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Penggunaan media visual dalam pembelajaran sangat cocok sebab setiap anak pasti menyukai hal-hal yang menarik dan berwarna. Papan *reward* memiliki karakteristik yang menarik bagi siswa, karena terdapat berbagai macam warna, simbol dan gambar. Papan *reward* membuat anak menjadi antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang guru berikan agar mendapatkan *reward* berupa Bintang yang akan di tempel pada papan *reward* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan media papan *reward* dengan rata-rata 73,922 dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 64,500. Menunjukkan bahwa penggunaan papan *reward* pada pembelajaran IPA materi melihat dengan cahaya, mendengar dengan bunyi memiliki pengaruh yang signifikan dalam memotivasi siswa dalam belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan di atas, penelitian menyarankan beberapa hal :

1. Penelitian ini dilakukan selama 3 pertemuan maka dari itu untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya pembelajaran dilakukan selama beberapa pertemuan
2. Peneliti selanjutnya, penggunaan papan reward harus lebih dikembangkan agar lebih baik dan mendapatkan hasil yang lebih optimal dari peneliti sebelumnya
3. Subjek pada penelitian ini yaitu SDN Gugus Warudoyong 2, alangkah lebih baiknya jika peneliti selanjutnya mencari wilayah yang lebih luas dari peneliti sebelumnya
4. Variabel dalam penelitian ini hanya berfokus pada motivasi belajar dalam mata pelajaran IPA, untuk peneliti selanjutnya pengukuran variabel penelitian diperluas tidak mencakup motivasi pada mata pelajaran IPA saja
5. Menyadari masih banyak keterbatasan sumber dan referensi yang digunakan dengan penelitian ini, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan lebih banyak mencari sumber dan referensi tekait penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Adela, D. (2019). Pendekatan Lingkungan Sekitar Sebagai Basis Pembelajaran Untuk Mengembangkan Sikap dan Nilai Dalam Pembelajaran IPS, 27.
- Ai Dalfa, D. P. (2021). Meningkatkan Kedisiplinan pada Pembelajaran di SD Melalui Reward dan Punishment, 11.
- Ambros Leonangung Edu, M. S. (2021). Guru dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, 27.
- Arsi, A. (2021). Langkah-Langkah Uji Validitas Realibilitas Instrument Dengan Menggunakan SPSS, 2.
- Asy'ari, M. (2022). Peran Guru Kelas dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa .
- Dedi Dwi Cahyono, M. K. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar, 45.
- Diana Widhi Rachmawati, M. I. (2021). Teori & Konsep Pedagogik. Cirebon: penerbit Insannia.
- Elisa Sari, R. D. (2018). Pendekatan Hierarki Abraham Maslow Pada Presentasi Kerja Karyawan PT. Madubaru (PG Madukismo) Yogyakarta, 61.
- Eniyati, K. P. (2023). Pelatihan Redesain Sistem Penajaran Rekam Medis di Klinik Pratama Aisyiyah Siti Khotijah Salam Kabupaten Magelang, 62.
- Eva Santy, Z. A. (2018). Peningkatan Disiplin Melalui Papan Reward di TK Budi Mulia Dua Bintaro Kota Tanggerang Selatan, 122.
- Evi Sapinatulah Bahriah, M. N. (2022). Analisis Motivasi Belajar Kimia Siswa di Sekolah Madrasah Aliyah Pasca Covid-19, 207.
- Fauzia, N. S. (2016). Pengaruh Penerapan Papan Prestasi Terhadap Motivasi Siswa Menghafal Juz Amma di sd Muhammadiyah 09 "Panglima Sudirman" Malang, 27.
- Fauzia, N. S. (2016). Pengaruh Penerapan Papan Prestasi Terhadap Motivasi Siswa Menghafal Juz Amma di SD Muhammadiyah 09 Panglima Sudirman Malang, 79.
- Ghullam Hamdu, L. A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar, 82.
- Hj. Yunita Karywetti, M. (2016). Penggunaan Media “Reward Board” Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa elas VIII C Belajar Bahasa Inggris di SMPN 3 X Koto Singkarak, 8.
- Ineu Sintia, M. D. (2022). PERBANDINGA TINGKAT KONSISTENSI UJI DISTRIBUSI NORMAL PADA KASUS TINGKAT PENGANGGURAN DI JAWA, 322.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif, 24.
- Karno Nur Cahyo, M. M. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika , 45.

- Maisah Asmawati, N. I. (2020). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan PPKN Kelas IV SDN PEMEPEK Kecamatan Pringgarata Tahun Ajaran 2020/2021 .
- Mimi Jelita, L. R. (2023). Teori Belajar Behavioristik, 405.
- Mira Agustina, E. N. (2022). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring, 355.
- Mohamad Gita Indrawan, R. D. (2021). FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUASAN PELANGGAN SMARTPHONE SAMSUNG KOTA BATAM, 83.
- Muhammad Arifin, M. A. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning, 2341.
- Musrifah Mardiani Sanaky, L. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah, 434.
- Nasrah, M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19, 209.
- Nur Fadilah Amin, S. G. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sample Dalam Penelitian, 16.
- Nur Fadilah Amin, S. G. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian, 20.
- Oktaviani Tuti Sasmita, Y. F. (2020). Peran Guru Kelas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar, 66.
- Prof.Dr.Sugiono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&DP, 92.
- Rapita Tanjung, T. R. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Ujung Batu Barus.
- Rena Rismayantia, M. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, 253.
- Rina Loliana, d. (2023). Pengaruh Pelatihan Terhadap Produktifitas Kerja Pegawai Dengan Motivasi Sebagai Variabel Mediasi , 67.
- Riva Dwiantari, C. W. (2023). Motivasi Intrinsik Karyawan Lapangan Pada Ekspedisi Pengiriman Barang , 720.
- Rohana. (2022). Upaya Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Reward Pada Siswa Kelas V SD Negeri 127 Bengkulu Utara, 430.
- Sarita Cyntia Aljena, K. D. (2020). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa, 128.
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis, 386.
- Siti Maesaroh, D. A. (2022). Optimalisasi Metode Pembelajaran Pada Masa Transisi Menuju Pembelajaran Hybrid, 3052.

- Sofiaty, E. (2021). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kinerja Pegawai, 40.
- Sungkono, M. L. (2024). Pembelajaran yang Efektif, Efisien dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Buku Sukoharjo, 195.
- ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan, 346.
- Wantah, M. J. (2005). Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini. Jakarta: Dapartemen Pendidikan Nasional.
- Winarsunu, D. T. (2006). Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: UMM Press.
- Zet Ena, .. S. (2020). Peranan Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota, 69.

