

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peserta didik membutuhkan motivasi dalam proses pembelajaran, karena motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dengan kata lain motivasi juga suatu dorongan yang bisa datang dari dalam diri maupun luar anak sehingga menimbulkan gairah, usaha, perasaan senang, dan semangat untuk belajar. Seorang anak dikatakan memiliki motivasi apabila tekun dan ulet dalam menghadapi tugas, menunjukkan minatnya terhadap berbagai macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan anak senang mencari dan memecahkan sendiri masalah tersebut.

*Reward* juga dapat di terapkan dalam berbagai macam cara. Seperti seorang guru hendaknya merespon apa yang di sukai siswanya, guru harus memberikan hadiah-hadiah tersebut pada kesempatan yang tepat, maka siswa akan merasa senang apabila memperoleh hadiah dari perbuatannya. *Reward* juga dapat dibedakan, seperti pujian, hadiah, dan tanda penghargaan. Dalam penelitian ini, reward yang akan diberikan berupa tanda penghargaan. Tanda penghargaan tersebut akan diberikan dalam bentuk stiker. *Reward* stiker adalah suatu penghargaan kepada setiap siswa yang mampu menyelesaikan pembelajarannya baik dalam proses pembelajarannya maupun di luar pembelajaran.

Penerapan pemberian reward stiker memberikan umpan balik positif terhadap prestasi anak sehingga reward stiker menciptakan rasa keberhasilan internal yang dapat mengembangkan keberhasilan dalam mengikuti pembelajarannya siswa. *Reward* stiker tersebut diberikan ketika siswa mampu untuk mengikuti pembelajaran di kelasnya baik dalam proses pembelajarannya maupun di luar pembelajaran. Kelebihan reward stiker adalah untuk mendorong atau memotivasi siswa. Alat ini memberikan catatan sehingga guru mengevaluasi kemajuan yang menunjukkan perilaku apa yang

meningkatkan dan mana yang perlu di tingkatkan. Teknik ini akan mendorong anak untuk berhasil dan mendapatkan reward stiker yang sebanyak-banyaknya. Dengan demikian, para siswa akan memahami bahwa dengan mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai akan mendapatkan ganjaran yang menyenangkan dan penghargaan yang baik serta memiliki semangat belajar yang tinggi.

Motivasi belajar anak sebelum ada pemberian reward stiker, di TK Islam Nurul Abror menerapkan berupa ucapan atau kata-kata yang bisa membuat anak tersebut dapat lebih termotivasi seperti ucapan “anak hebat, anak pintar, dan memberinya jempol”. Namun menurut peneliti akan lebih termotivasi jika di ciptakannya media untuk anak yang sudah berhasil seperti pemberian reward berupa stiker karena dengan adanya hadiah yang nyata, anak-anak akan lebih termotivasi akan belajarnya oleh karena itu anak-anak masih kurang termotivasi sebelum adanya penerapan pemberian *reward* stiker, karena motivasi belajar itu adalah suatu dorongan atau rangsangan yang di berikan seseorang kepada peserta didik supaya memiliki keinginan untuk berbuat lebih baik lagi dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, anak-anak masih belum bisa memaksimalkan saat mengikuti pembelajaran, anak-anak masih asik bermain, anak-anak masih asik bercanda tidak mendengarkan guru yang ada di depan sehingga itu semua akan menyebabkan anak-anak tidak memahami pembelajarannya, maka perlu kita terapkan pemberian *reward* stiker, karena dengan adanya pemberian *reward* atau penghargaan berupa stiker pada kegiatan di kelas akan termotivasi pada diri anak. Pemberian *reward* stiker juga memberikan umpan balik yang positif terhadap prestasi anak sehingga *reward* stiker menciptakan rasa keberhasilan yang dapat mengembangkan rasa percaya diri terhadap anak. anak-anak akan menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri anak atas pencapaian pembelajarannya.

Suyanto (2005: 84) mengatakan konsekuensi bisa berupa hadiah (*reward*) atau hukuman (*punishment*). Dalam teori operant conditioning perilaku bukan semata ditentukan oleh stimulus, tetapi tergantung bagaimana

individu memandang bentuk hadiah dan hukuman tersebut. Sependapat dengan saya bahwasannya berdasarkan dari hasil temuan di lapangan hasil variabel sebesar 55,5% tersebut yaitu lingkungan anak terutama lingkungan keluarga. Pelanggaran akan peraturan yang di tetapkan sekolah diindikasi karena faktor keluarga yang kurang motivasi, contohnya dikelas anak yang tidak mengerjakan tugas dari sekolah, tidak aktif, tidak menjawab sebuah evaluasi dari guru sehingga anak akan merasa minder karena melihat temannya yang bisa melakukannya namun saya tidak bisa. Oleh karena itu, memberi motivasi kepada anak usia dini sangatlah penting karena dapat memberi perkembangan pada anaknya. Suyanto (2005: 84) mengatakan konsekuensi bisa berupa hadiah (*reward*) atau hukuman (*punishment*). Dalam teori operant conditioning perilaku bukan semata ditentukan oleh stimulus, tetapi tergantung bagaimana individu memandang bentuk hadiah dan hukuman tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada hari , 09 Juli 2022, di TK Nurul Abror Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon, bahwasannya di sekolah tersebut guru sudah memberikan reward kepada anak untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, misalnya dengan memberi ucapan seperti anak pintar, anak hebat, anak bagus dengan memberikannya jempol agar anak itu dapat termotivasi dalam pembelajarannya, karena di sekolah yang telah saya teliti terdapat anak yang kalau belajar malah bermain diluar, jajan diluar sehingga anak tersebut tidak mengikuti pembelajaran yang telah guru berikan. Bahkan pada saat kelas pun anak tersebut tidak ada di kelas melainkan malah bermain keluar kelas, sehingga anak tersebut pun tidak mengetahui apa saja yang telah di pelajari pada hari ini, disinilah peran keluarga dan guru itu sangatlah penting dikarenakan keluargalah yang selalu ada waktu bersama anaknya, jadi sebagai keluarga dirumahnya harus selalu memberi motivasi ataupun semangat berupa memberi pujian kepada anaknya seperti “ayo sayang belajar yang rajin yah tidak boleh nakal, nanti pulang sekolah ibu akan belikan hadiah buatmu nak” disitu anak pun akan timbul semangat untuk sekolah dikarenakan nanti sepulang sekolah akan dapat hadiah

dari ibu. Disini peran guru di sekolahpun sangatlah penting untuk anak agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti halnya kita sebagai pendidik berlahan untuk mendekati anak dan merayu anak dengan memberi motivasi berupa reward, seperti “ayo sayang anak pintar, anak baik duduk yah, nanti yang duduknya rapih dan dapat mengikuti pembelajaran sampai selesai sekolah ibu akan beri ini (bintang), disitu anakpun akan timbul semangat dalam belajar dan dapat mengikuti pembelajaran sampai dengan selesai. Reward itu tidak hanya berbentuk hadiah ataupun bintang saja, ada pula seperti memberi reward acungkan jempol untuk anak tersebut, reward berupa mengucapkan anak hebat anak pintar, dan dengan memberi motivasi pun sudah termasuk reward, karena dengan adanya guru memberi motivasi anak akan lebih giat untuk mengikuti kegiatan yang ada di sekolah. Di sini saya sangat antusias bahwasannya dengan memberikannya *reward* stiker tersebut dapat menumbuhkan motivasi pada anak disekolah. Sepulang sekolah guru dapat mencoba untuk memberi evaluasi pembelajaran kepada anak agar anak dapat berkembang sesuai yang diharapkan, dengan menjawab sebuah pertanyaan-pertanyaan (evaluasi) yang telah dipelajarinya. Menurut saya dengan diberikannya *reward* stiker ketika anak-anak mampu menjawab pertanyaan ketika pulang sekolah, anak-anak akan lebih semangat dan termotivasi untuk keesokan harinya. Dengan adanya stiker yang di tempel di baju anak, anak akan lebih senang dan semangat ketika melihat bintang di bajunya karena anak tersebut menjadi julukan anak yang pintar untuk memotivasikannya.

Motivasi juga dapat didefinisikan suatu penggerak pada individu dalam melaksanakannya aktivitasnya yang bukan hanya muncul dari luar diri orang tersebut. Dengan kata lain motivasi ialah sebuah tindakan yang berasal dari dirinya ataupun luar diri individu dalam mencapai suatu tujuan. Dalam hadist Rasukukkah SAW bersabda :

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ، وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَا نَوَى، فَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ فَهِجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ  
 وَرَسُولِهِ، وَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ لِدُنْيَا يُصِيبُهَا أَوْ امْرَأَةٍ يَنْكِحُهَا فَهِجْرَتُهُ إِلَى مَا هَاجَرَ إِلَيْهِ

Artinya: Umar bin Khaththab ra., mengatakan: "Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda: 'Sungguh amal itu bergantung kepada niat (motivasi). Dan sungguh setiap manusia akan mendapatkan disesuaikan kepada apa yang menjadi niatnya. Maka, siapa saja yang pindahnya dikarenakan Allah juga Rasul, maka pahala hijrah akan didapatkannya. Serta siapa saja yang hijrah berniat dalam kepentingan duniawi yang dihendakinya ataupun disebabkan seseorang wanita yang akan dinikahi, maka hijrahnya sesuai yang diinginkannya" (HR. Al-Bukhori dan Muslim, Shahih).

Dalam pemberian *reward* sangatlah variatif, *reward* dapat diberikan berupa materi dan juga dapat diberikan berupa non materi (Firdaus, Universitas Riau, 2020) . Pemberian *reward* yang berupa materi dapat diwujudkan dengan hadiah ataupun benda-benda yang memiliki daya tarik terhadap siswa sehingga siswa termotivasi untuk mendapatkannya. Adapun *reward* yang berupa non materi dapat berupa pujian, ataupun tepukan dipunggung dan hal-hal yang dapat menyenangkan hati siswa tersebut. Pujian (*reward*) mempunyai banyak tujuan dalam pembelajaran, tetapi yang penting untuk memperkuat perilaku yang tepat dan memberi umpan balik kepada peserta didik yang telah melakukan dengan benar. Secara keseluruhan pujian adalah gagasan yang baik, terutama di kelas yang banyak peserta didik yang pencapaiannya rendah, kemudian yang penting lagi yaitu bagaimana pujian diberikan kepada peserta didik. (Tinggi et al., 2016).

Ayat ini memberikan gambaran kepada kita bahwasannya bila kita melakukan sesuatu dengan rajin dan tekun untuk mendapatkan prestasi dalam belajar, maka sudah selayaknya dia di perhatikan dan diberikan hadiah. Seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat : 58:

وَالَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَنُبَوِّئَنَّهُمْ مِنَ الْجَنَّةِ غُرَفًا تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا ۚ نِعْمَ أَجْرُ الْعَامِلِينَ [٢٩:٥٨]

Artinya: “(Orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal-amal yang saleh, sesungguhnya akan Kami tempatkan mereka) akan diberi tempat tinggal. Menurut qiraat yang lain lafal *lanubawwiannahum* dibaca *lanutsawwiannahum* dengan memakai huruf *tsa* sebagai ganti huruf *ba*, karena berasal dari kata *ats-tsawa* yang artinya tempat bermukim, yang menjadi mafulnya adalah lafal *ghurafan* dengan membuang huruf *fi* (pada tempat-tempat yang tinggi di dalam surga, yang mengalir sungai-sungai di bawahnya, mereka kekal) mereka ditakdirkan hidup kekal (di dalamnya. Itulah sebaik-baik pembalasan bagi orang-orang yang beramal) imbalan yang terbaik” (Q.S. Al-Ankabut:58)

Berdasarkan pendapat di atas bahwa *reward* merupakan salah satu bentuk, cara, atau strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk membangkitkan, menumbuhkan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah agar seluruh siswa dapat terdorong untuk melakukan usaha-usaha berkelanjutan dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan pengajaran. Bentuk-bentuk dari hadiah ini bisa berupa pemberian *reward* stiker bintang sebagai bentuk kenang-kenangan, penghargaan, atau imbalan. Sejalan dengan Rosyid (2019:5) *reward* merupakan balasan atau pemberian sesuatu baik berupa benda atau pujian kepada seseorang sebagai suatu penghargaan. Secara sederhana, *reward* mencakup proses yang dilakukan dengan memberi penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk penghargaan, sehingga dengan diberikannya penghargaan diharapkan dengan sendirinya akan timbul perilaku positif dan terus melakukan hal tersebut dengan lebih baik lagi di masa yang akan datang, sehingga dengan diberikannya penghargaan seseorang akan dianggap berperan atau berguna dan merasa dihargai akan usahanya. Dengan kata lain *reward* dapat dikatakan sebagai langkah yang dilakukan untuk memberikan penghargaan kepada seseorang yang telah melakukan tugasnya dengan baik dan benar. Pemberian *reward* kepada anak diharapkan anak dapat mempertahankan dan meningkatkan pencapaiannya di waktu yang akan datang. Maka dapat disimpulkan bahwa *reward* adalah suatu bentuk penghargaan atau hadiah baik hal itu berupa pujian atau materi yang diberikan baik oleh orang tua, guru, atau seseorang atas prestasi atau capaian yang diraih

oleh anak dengan harapan terjadi pengulangan tingkah laku yang positif dan membentuk dan meningkatkan kedisiplinan pada anak.

Adapun berdasarkan observasi penulis pada bulan Januari 2022 telah ditemukan Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan hasil bahwa ada permasalahan dalam penerapan motivasi belajar anak dan pemberian *reward* stiker pada anak usia dini yang masih kurang. Maka ada metode yang sering digunakan di sekolah TK Islam Nurul Abror yaitu dalam menanamkan sikap positif pada anak dengan memberikan reward (penghargaan), baik reward berupa 5 pujian atau menggunakan media untuk memberikan rasa antusias anak dalam melakukan suatu sikap positif, karena pada dasarnya anak akan lebih suka jika menerima sesuatu yang kongkrit dibandingkan hanya berupa pujian saja.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas mengenai **“Pemberian *Reward* Stiker Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di TK Islam Nurul Abror”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat masalah yang terjadi di TK Islam Nurul Abror Cirebon terkait motivasi belajar anak usia dini, adapun masalahnya sebagai berikut

1. Rendahnya motivasi belajar pada anak usia dini di TK Islam Nurul Abror Kabupaten Cirebon
2. Kurangnya penerapan pemberian *Reward* stiker pada anak usia dini di TK Islam Nurul Abror Kabupaten Cirebon
3. Minimnya media belajar anak sehingga anak usia dini kurang termotivasi akan pembelajarannya

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar anak di TK Islam Nurul Abror Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana penerapan implementasi pemberian *reward* stiker pada anak usia dini?
3. Apakah ada peningkatan motivasi belajar anak setelah diterapkannya *reward* stiker?

### D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui motivasi belajar anak di TK Islam Nurul Abror Kabupaten Cirebon
2. Mengetahui penerapan implementasi pemberian *reward* stiker pada anak usia dini
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar anak setelah diterapkannya *reward* stiker.

### E. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi anak
  - a. Meningkatkan kualitas belajar agar anak dapat lebih giat
  - b. Melatih anak untuk menyelesaikan tugas kegiatannya
  - c. Membiasakan anak menyelesaikan tugas tepat waktu agar tidak bermalas-malasan
  - d. Dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran secara langsung
2. Bagi sekolah
  - a. Sebagai suatu pertimbangan untuk pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan *reward* di akhir pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak

- b. Untuk menambah pengetahuan dalam pemberian reward stiker
3. Bagi guru
- a. Untuk meningkatkan kualitas dan motivasi belajar anak saat pembelajaran berlangsung
  - b. Sebagai tolak ukur efektifitas pembelajaran. Setelah pendidik mengetahui permasalahan yang ada pada anak saat pembelajaran berlangsung, maka pendidik memiliki suatu rencana agar proses belajar mengajar menjadi aktif dan efektif

