

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu pembinaan dan pengajaran yang diberikan oleh seorang yang lebih mengetahui kepada orang yang kurang atau belum mengetahui suatu hal, baik itu dalam bentuk ilmu atau pengajaran. Pendidikan dapat diperoleh dari siapa pun dan dimana pun. Pendidikan tidak mengenal usia dan jabatan.

Selain itu menurut Ambaryanti (2013:44) pendidikan adalah aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Oleh karena itu setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Pendidikan dalam arti luas berlangsung bagi siapa pun, kapan pun dan di mana pun. Pendidikan adalah hal mutlak yang harus dijalani setiap manusia, baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua. Pendidikan perlu diterapkan secara dini yaitu pendidikan yang dilakukan dari keluarga. Orang tua mempunyai tanggung jawab penuh atas anak-anaknya. Peran orang tua tidak hanya menyediakan materi dan saat-saat belajar tetapi juga pengawasan waktu belajar dan juga membimbing anak-anaknya untuk mengatasikesulitan belajar. Lingkungan keluarga mempunyai fungsi strategis guna memberikan pendidikan terhadap anak usia dini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Mendukung pendapat di atas Listyawati (2014:2) menyatakan bahwa pendidikan dilakukan dalam bentuk pengajaran (*instruction*) yang terprogram dan bersifat formal, yang berlangsung di sekolah atau di lingkungan tertentu yang diciptakan secara sengaja dalam konteks kurikulum sekolah yang bersangkutan.

Berdasarkan paparan di atas dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu aset bangsa untuk menuju masa depan bangsa yang lebih baik. Pendidikan dapat dilakukan ada juga yang berbentuk pemberian pengajaran, ada juga pendidikan yang sudah diprogramkan oleh lembaga pendidikan yang bersifat formal dapat berlangsung dimana saja baik di sekolah maupun di lingkungan tertentu diadakan secara sengaja dan mempunyai kurikulum yang berlaku sesuai dengan lembaga pendidikan yang bersangkutan. Kebanyakan orang tua dari anak di Indonesia dalam memulai proses masuk ke lembaga pendidikan, mengabaikan pendidikan anak usia dini, padahal untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak, pendidikan sejak usia dini mutlak diperlukan.

Mendukung pendapat di atas Sujiono (2009:7) yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini yang orang tua berikan bagi anak merupakan suatu persiapan kematangan anak dalam menghadapi masa demi masa untuk perkembangannya di masa yang akan datang. Saat ini telah banyak berbagai sekolah taman kanak-kanak memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas demi mengembangkan kemampuan dan bakat dalam diri anak tersebut”.

Sejalan dengan pendapat di atas Diah (2014:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah:

“Usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Oleh karena itu sebagai lembaga pendidikan prasekolah, pendidikan anak usia dini ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

yaitu pada pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pemberian rangsangan pada anak usia dini di antaranya adalah pengenalan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, emosi, sosialisasi dan keterampilan motorik”.

Berdasarkan paparan di atas, maka pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun yang sangat membutuhkan rangsangan dan dukungan dari orang dewasa untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Karena pada masa ini sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk merangsang dan memotivasi anak agar anak siap untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Motivasi setiap siswa untuk belajar berbeda-beda. Motivasi sudah ada pada saat siswa ketika akan melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat membantu atau melakukan berbagai bentuk tindakan kepada anak dalam belajar. Motivasi dapat berfungsi untuk merangsang atau menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik.

Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Menurut Sardiman (2011:75) bahwa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sangat diperlukan pemberian motivasi belajar oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang diberikan guru dapat membantu anak untuk mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, memberikan dukungan agar anak tidak mudah putus asa. Selain itu juga usaha yang dilakukan guru dengan memberikan pujian kepada anak, dan lagu-lagu tentang tema

pembelajaran yang disampaikan. Usaha itu dapat membantu anak menggunakan seluruh potensinya untuk mencapai aktualisasi diri yang maksimal. Hal ini merupakan tugas dan tanggung jawab utama guru.

Mendukung hal tersebut Islamiyatun (2010:4) menyatakan bahwa motivasi adalah:

“Motivasi merupakan salah satu bentuk perhatian kepada anak, tetapi kenyataannya para orang tua tidak memberikan motivasi anak agar mau belajar, karena masih banyak orang tua, guru dan masyarakat yang meremehkan pentingnya sebuah motivasi. Guru masih beranggapan bahwa motivasi bukan sebuah faktor pendukung utama yang bisa menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan semua aktivitasnya. Sebuah motivasi dapat menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan semua aktivitasnya. Anak memerlukan adanya motivasi belajar yang tinggi baik dari dalam diri maupun dari luar diri”.

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa motivasi adalah sesuatu yang bersifat merangsang seseorang untuk melakukan suatu perbuatan untuk lebih baik lagi dan bisa merubah tingkah lakunya. Apalagi untuk anak usia dini, sangat membutuhkan sebuah dorongan atau rangsangan dari orang dewasa di sekitarnya. Dengan pemberian rangsangan yang baik, maka anak akan dapat bersemangat, atau terdorong untuk melakukan sesuatu hal yang lebih baik lagi.

Motivasi anak usia dini adalah sesuatu yang bersifat merangsang anak untuk melakukan sesuatu kegiatan dengan tujuan agar bisa merubah tingkah lakunya. Motivasi anak usia dini berbeda-beda, disini peran guru dan orang tua sangat besar untuk selalu berupaya memberikan motivasi untuk anak. Dengan pemberian motivasi yang baik, maka anak akan selalu berupaya memperbaiki perilaku dan proses belajarnya kearah yang lebih baik. Menurut Riduwan (dalam Aritonang, 2008:14) menyatakan bahwa ada 5 aspek motivasi belajar siswa antara lain: 1. Ketekunan dalam belajar,

2. Ulet dalam menghadapi tugas, 3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, 4. Berprestasi dalam belajar, 5. Mandiri dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan pada tanggal 11 April 2017 dengan guru di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, tepatnya di kelas A1 yang berjumlah 12 orang anak. Anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur motivasi belajarnya tergolong rendah. Dalam ketekunan dalam belajar, ditemukan ada anak tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, ditemukan juga anak yang mengerjakan tugas dengan santai sehingga anak tersebut tidak mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam hal ulet dalam menghadapi kesulitan, ditemukan anak yang tidak mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dalam hal minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, ditemukan anak yang tidak memperhatikan guru memberikan arahan kegiatan dan ditemukan juga anak yang tidak mau bertanya kepada guru apabila ada tugas yang tidak dimengerti dan ditemukan juga ada anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran sampai selesai. Dalam hal adanya berprestasi dalam belajar, ditemukan anak yang tidak mau berusaha mendapatkan *reward* yang diberikan oleh guru dan ditemukan juga anak yang tidak mau menjawab pertanyaan guru dan mengemukakan pendapat saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal mandiri dalam belajar, ditemukan anak selalu ingin dibantu oleh guru dalam mengerjakan tugas dan harus berulang kali disuruh oleh guru untuk mengerjakan tugasnya.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, diperoleh informasi bahwa guru belum mengetahui metode yang efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur. Jadi, dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti memahami bahwa perilaku individu ada karena adanya stimulasi. Hal ini sesuai dengan

teori behaviorisme, bahwa teori behaviorisme ini menitikberatkan pada perilaku individu.

Mendukung hal tersebut Hamdudan Agustina (2011:81) menyatakan bahwa:

“Perilaku individu ada karena adanya stimulasi (*rangsangan eksternal*). Secara khusus tujuan pendekatan behavioral yaitu mengubah perilaku salah dalam penyesuaian dengan cara-cara memperkuat perilaku yang diharapkan dan meniadakan perilaku yang tidak diharapkan serta membantu menemukan cara-cara berperilaku yang tepat. Pendekatan behavioral merupakan bentuk adaptasi dari aliran behavioristik, yang menekankan perhatiannya pada perilaku yang tampak. Banyak teknik yang dimiliki oleh paham behavioral dalam menangani permasalahan yang dihadapi, salah satunya yaitu menggunakan pemberian *reward* dan *punishment*”.

Sejalan dengan pendapat di atas Purwanto (dalam Listyawati, 2014:41) menyatakan bahwa:

“*Reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. *Reward* harus memiliki nilai mendidik. Mendidik disini tidak hanya dalam bidang akademik tetapi juga mendidik siswa dalam bertingkah laku yang baik”.

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa suatu upaya yang diberikan pada seseorang karena telah melakukan perbuatan yang baik, untuk merubah perilaku seseorang untuk lebih baik lagi. Pada usia dini peran orang tua dan guru dibutuhkan untuk merangsang dan memotivasi anak untuk lebih bersemangat dalam berbagai aktivitas.

Sejalan dengan pendapat tersebut Islamiyatun (2010:5) menyatakan bahwa:

“Berkaitan dengan masalah-masalah motivasi belajar bahwa anak-anak pada masa-masa permulaan sekolah dapat distimulus untuk memperkuat pekerjaan-pekerjaan yang baik melalui pujian dari guru, menampilkannya sebagai juara atau dengan hadiah-hadiah yang bahwa perilaku seseorang banyak didorong kebutuhan penghargaan. Hal ini mengisyaratkan bahwa motivasi

ekstrinsik diperlukan untuk memancing atau meningkatkan aktivitas belajar”.

Dari penjabaran di atas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* memang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, baik dilakukan di rumah maupun dilakukan di sekolah. Dalam mendidik anak usia dini guru dan orang tua harus mempunyai sebuah strategi dalam memotivasi anak untuk mengenali bakat dan minatnya dalam belajar dan dalam setiap kegiatan, sehingga dalam belajar dan kegiatan orang tua dan guru dianjurkan menggunakan *reward* dan *punishment* dalam mendidik anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini lebih difokuskan pada masalah meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui *reward* dan *punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur. Hal ini terkait dengan pertimbangan bahwa *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini melalui *Reward* dan *Punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Kurangnya motivasi anak dalam belajar di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur.
2. Guru di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur belum mengetahui metode yang efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya membatasi permasalahan pada “meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur.

### F. Manfaat dan luaran penelitian

Manfaat dan luaran penelitian ini antara lain:

#### 1. Manfaat teoritis

Dengan diadakan penelitian tentang meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur diharapkan berguna sebagai penambah wawasan dan pengetahuan tentang meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment*.

#### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai dasar untuk meningkatkan cara mengajar dalam upaya meningkatkan motivasi belajar anak.
- b. Bagi siswa, diharapkan dengan diberikan *reward* dan *punishment* oleh guru, anak akan termotivasi untuk belajar.



- c. Bagi sekolah, sekolah akan mendapatkan gambaran yang jelas tentang meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment*.
  - d. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
3. Luaran penelitian ini adalah untuk dijadikan karya ilmiah (skripsi) untuk mengembangkan kompetensi dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan program memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Teori *Behavioristik* dalam Pembelajaran

##### 1. Konsep Dasar Teori Belajar *Behavioristik*

Menurut Santrock (2010:266) bahwa konsep dasar teori *Behaviorisme* yaitu sebagai berikut:

“*Behaviorisme* adalah pandangan yang menyatakan bahwa perilaku harus dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan dengan proses mental. Menurut kaum *behavioris*, perilaku adalah segala sesuatu yang kita lakukan dan bisa dilihat secara langsung: anak membuat poster, guru tersenyum pada anak. Proses mental didefenisikan oleh psikolog sebagai pikiran, perasaan dan motif yang kita alami namun tidak bisa dilihat oleh orang lain”.

Sejalan dengan pendapat di atas Rusuli (2014:41) menyatakan bahwa *Behavioris* adalah:

“*Behavioris* berkeyakinan bahwa setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, warisan bakat, warisan perasaan dan warisan yang bersifat abstrak lainnya dan menganggap manusia bersifat mekanistik, yaitu merespon terhadap lingkungan dengan kontrol yang terbatas dan mempunyai peran yang sedikit terhadap dirinya sendiri. Konsep *behavioristik* memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan (*reinforcement*) untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar yang dikehendaki. Semuanya itu timbul setelah manusia mengalami kontak dengan alam dan lingkungan sosial budayanya dalam proses pendidikan. Maka individu akan menjadi pintar, terampil dan mempunyai sifat abstrak lainnya tergantung pada apakah dan bagaimana ia belajar dengan lingkungannya”.

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa *behaviorisme* adalah pandangan yang menyatakan bahwa perilaku yang dapat dilakukan dan dilihat dan dapat diamati dari pengalaman langsung bukan dari proses mental seseorang. *Behaviorisme* adalah pandangan yang menyatakan bahwa perilaku itu diperoleh dari pengalaman langsung bukan dari proses mental. Sedangkan konsep *behavioristik* memandang bahwa perilaku individu merupakan hasil belajar yang dapat diubah dengan mengkreasikan kondisi-kondisi belajar dan didukung dengan berbagai penguatan dan seseorang akan pintar tergantung apabila ia mau belajar dari lingkungannya atau tidak.

## 2. Asumsi-Asumsi Dasar *Behaviorisme*

Asumsi-asumsi dasar *behaviorisme* menurut Ormrod (2008:422) ada 5, yaitu sebagai berikut:

- a) Perilaku orang sebagian besar merupakan hasil dari pengalaman mereka dengan stimulus-stimulus lingkungan, b) Belajar dapat digambarkan dalam kerangka asosiasi di antara peristiwa-peristiwa yang dapat diamati yaitu, asosiasi antara stimulus dan *respons*, c) Belajar melibatkan perubahan perilaku, d) Belajar cenderung terjadi ketika stimulus dan *respons* muncul dalam waktu yang berdekatan, e) Banyak spesies hewan, termasuk manusia, belajar dengan cara-cara yang sama”.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa asumsi dasar *behaviorisme* adalah perilaku seseorang merupakan hasil dari stimulasi dan pengalaman langsung, belajar digambarkan melalui peristiwa yang dapat diamati, dalam belajar diharapkan perubahan tingkah laku seseorang bukan akademik saja, antara stimulus dan respon terjadi dalam waktu yang hampir bersamaan, dan adanya hewan dan manusia belajar dengan cara yang sama. Sedangkan asumsi *behaviorisme* dalam pendidikan diantaranya adalah pengaruh lingkungan, fokus pada peristiwa yang dapat diamati (stimulus dan respons), belajar sebagai perubahan perilaku, kontiguitas kejadian, belajar sebagai perubahan perilaku dan kesamaan prinsip pembelajaran di semua spesies.

**Tabel.II. 1**  
**Asumsi-Asumsi Dasar *Behaviorisme* dan Implikasinya terhadap Pendidikan**

<b>Asumsi</b>	<b>Implikasi terhadap Pendidikan</b>	<b>Contoh</b>
Pengaruh lingkungan	Kembangkan lingkungan kelas yang mendukung perilaku siswa yang diinginkan.	Ketika seseorang siswa sering menemui masalah dalam mengerjakan tugas secara mandiri, saat tak ada yang memperhatikan, pujilah siswa tersebut setiap kali ia menyelesaikan tugas tanpa disuruh.
Fokus pada peristiwa yang dapat diamati (stimulus dan respons)	Identifikasi stimulus khusus (termasuk tindakan anda sendiri sebagai guru) yang dapat memengaruhi perilaku siswa.	Jika seseorang siswa sering menampilkan perilaku yang mengganggu di kelas, pikirkan apakah mungkin seorang guru mendorong munculnya perilaku tersebut dengan memberikan perhatian setiap kali dia berperilaku tidak pantas.
Belajar sebagai perubahan perilaku	Simpulkan bahwa belajar terjadi hanya ketika siswa menampilkan perubahan dalam performa di kelas.	Masukkan kegiatan yang menyenangkan namun mendidik dalam jadwal harian sebagai cara membantu siswa mengasosiasikan setiap materi pelajaran dengan perasaan menyenangkan.
Kontiguita-s kejadian	Jika ingin siswa menghubungkan dua kejadian (stimulus, <i>respons</i> , atau stimulus dan <i>respons</i> ), pastikan kejadian-kejadian tersebut terjadi dalam waktu yang berdekatan.	
Kesamaan prinsip pembelajaran di semua spesies	Ingat bahwa penelitian dengan spesies bukan manusia seringkali memiliki relevansi bagi praktik di dalam kelas.	Berikan penguatan ( <i>reinforce</i> ) pada siswa hiperaktif apabila ia secara berturut-turut bisa duduk tenang dalam periode waktu yang lebih panjang, sebuah proses pembentukan perilaku yang didasarkan pada studi penelitian awal dengan tikus dan merpati.

Sumber: Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. PT Gelora Aksara Pratama.

### 3. Model-Model Teori Belajar *Behavioristik*

Pendekatan *behavioral* menekankan arti penting dari bagaimana anak membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku, yang termasuk pendekatan *behavioral* yaitu:

#### a. Pengkondisian Klasik/Kondisioning Klasik (*Classical Conditioning*)

Pengkondisian klasik menurut Santrock (2010:268) adalah tipe pembelajaran dimana suatu organisme belajar untuk mengaitkan atau mengasosiasikan stimuli. Dalam pengkondisian klasik, bermakna netral (seperti melihat seseorang) diasosiasikan dengan stimulus yang bermakna (seperti makanan) dan menimbulkan kapasitas untuk mengeluarkan *respons* yang sama.

Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:426) menyatakan bahwa kondisioning klasik (*classical conditioning*), yakni sebuah teori yang menjelaskan terkadang mempelajari *respons* baru sebagai hasil dari dua stimulus yang muncul pada waktu yang hampir bersamaan. Kutipan di atas menjelaskan bahwa kondisioning klasik (*classical conditioning*) adalah teori yang menjelaskan bahwa mengaitkan atau mengasosiasikan stimulus dan respon baru akan terjadi sebagai hasil dari dua stimulus yang muncul pada waktu yang hampir bersamaan. Mendukung hal tersebut Rusuli (2014:42) *classical conditioning* adalah sebuah prosedur penciptaan refleks baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleks tersebut.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa pengkondisian klasik/kondisioning klasik (*classical conditioning*) adalah mempelajari *respons* baru sebagai hasil dari dua stimulus yang muncul pada waktu yang hampir bersamaan atau dengan kata lain bahwa respon akan terjadi apabila adanya stimulus terlebih dahulu.

## b. Pengkondisian Operan/Kondisioning *Operant* (*Operant Conditioning*)

### 1) Pengertian Pengkondisian Operan

Menurut Santrock (2010:272) pengkondisian operan/pengkondisian *instrumental* adalah sebetuk pembelajaran di mana konsekuensi dari perilaku menghasilkan perubahan dalam *probabilitas* perilaku itu akan diulangi. Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:433) menyatakan bahwa kondisioning operan (*operant conditioning*) adalah bentuk pembelajarn di mana sebuah *respons* meningkat frekuensinya karena diikuti penguatan.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa respon dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respon tertentu. Atau dengan kata lain respon akan meningkat apabila diikuti dengan penguatan atau *reinforcement*.

**Tabel.II. 2**  
**Penguatan Positif dan Negatif**

<b>Penguatan positif</b>		
<b>Perilaku</b>	<b>Konsekuensi</b>	<b>Perilaku ke depan</b>
Murid mengajukan pertanyaan yang bagus	Guru memuji murid	Murid mengajukan lebih banyak pertanyaan
<b>Penguatan negatif</b>		
<b>Perilaku</b>	<b>Konsekuensi</b>	<b>Perilaku ke depan</b>
Murid menyerahkan PR tepat waktu	Guru berhenti menegur murid	Murid makin sering menyerahkan PR tepat waktu
<b>Hukuman</b>		
<b>Perilaku</b>	<b>Konsekuensi</b>	<b>Perilaku ke depan</b>
Murid menyela guru	Guru menegur murid langsung	Murid berhenti menyela guru

*Ingat bahwa penguatan bisa berbentuk positif dan negatif. Dalam kedua bentuk itu, konsekuensinya meningkatkan perilaku. Dalam hukuman, perilakunya berkurang.*

Sumber: Santrock, J. W. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

## 2) Persyaratan Pengkondisian Operan

### a) Membentuk Perilaku Baru

Menurut Ormrod (2008:446) ketika suatu perilaku yang diinginkan jarang terjadi atau tidak pernah sama sekali, dapat menggunakan prosedur yang disebut pembentukan (*shapping*).

“*Shapping* adalah proses memberikan penguatan pada serangkaian respon yang dikenal sebagai perkiraan-perkiraan yang berikutnya (*successive approximations*) yang semakin meningkat menyerupai perilaku akhir. Untuk membentuk respons baru, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: (1) Berikan penguatan pada setiap respon yang dalam hal tertentu menyerupai perilaku akhir, (2) Berikan penguatan pada suatu *respons* yang lebih dekat memperkirakan perilaku akhir (sementara tidak lagi memberikan penguatan pada *respons* yang telah diberikan penguatan sebelumnya), (3) Berikan penguatan pada suatu respon yang menyerupai perilaku akhir bahkan secara lebih dekat lagi, (4) Terus berikan penguatan pada perkiraan-perkiraan yang semakin mendekati perilaku akhir, (5) Berikan penguatan hanya pada perilaku akhir”.

Sejalan dengan pendapat di atas Santrock (2010:276) menyatakan bahwa ada tiga penggunaan analisis perilaku yang penting dalam bidang pendidikan: meningkatkan perilaku yang diinginkan, menggunakan dorongan (*trompt*) dan pembentukan (*shapping*) dan mengurangi perilaku yang tidak diharapkan. Untuk meningkatkan perilaku yang diharapkan ada lima strategi pengkondisian operan: memilih penguat yang efektif, membuat penguatan bersifat kontingen dan tepat waktu, memilih jadwal penguatan yang terbaik, mempertimbangkan penggunaan perjanjian (*contracting*) dan menggunakan penguatan negatif secara efektif.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa *Shapping* adalah proses memberikan penguatan pada serangkaian respon yang dikenal sebagai perkiraan-perkiraan yang berikutnya yang semakin meningkat menyerupai perilaku akhir dan perilaku yang diinginkan dapat juga mempunyai pengaruh diantaranya: pemberian isyarat, setting kejadian, generalisasi yaitu bahwa anak telah mempelajari sebuah respons mungkin akan diberikan penguatan dalam satu rangkaian keadaan dan anak mudah membuat respons yang sama dalam situasi yang sama dan juga satu fenomena, momentum perilaku yaitu anak lebih mungkin membuat respons yang diinginkan bila anak sudah membuat respons-respons yang serupa sebuah fenomena. Ketika perilaku yang diinginkan jarang terjadi atau tidak pernah sama sekali, dapat menggunakan prosedur yaitu pembentukan (*shapping*). Agar *reward* dan *punishment* yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka digunakan prosedur dan langkah-langkah di atas.

#### **b) Mengurangi dan Menghilangkan Perilaku yang Tidak Diinginkan**

Menurut Santrock (2010:280-282) ketika guru ingin mengurangi perilaku yang tidak diharapkan (seperti mengejek, mengganggu diskusi kelas atau sok pintar), maka harus menggunakan empat langkah sebagai berikut:

(1) Menggunakan penguatan diferensial (guru memperkuat perilaku yang lebih tepat atau tidak sesuai dengan apa yang dilakukan anak), (2) Menghentikan penguatan (pelenyapan) dengan kata lain menarik penguatan positif terhadap perilaku tidak tepat atau tidak pantas, (3) Menghilangkan stimuli yang diinginkan (*time out*) menjauhkan individu dari penguatan positif dan (*response cost*) menjauhkan penguatan positif dari individu, (4) Memberikan stimuli yang tidak disukai atau hukuman”.



Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:451-452) menyatakan bahwa:

“Salah satu cara mengurangi frekuensi perilaku yang tidak sesuai adalah memastikan perilaku tersebut tidak pernah diberi penguatan. Ada dua poin tentang ekstinsi dalam kondisioning operant, yaitu sebagai berikut: *pertama*, begitu penguatan berhenti, respons yang sebelumnya diberikan penguatan tidak selalu berkurang dengan segera; *kedua*, terkadang dapat menemukan situasi dimana sebuah respons tidak pernah menurun ketika menghilangkan suatu penguat. Situasi semacam ini, jika ekstinsi tidak terjadi kemungkinannya adalah guru atau orang tua belum mampu menghilangkan semua penguat terhadap respons tersebut. Terkadang hanya ketika semua penguat dihilangkan maka ekstinsi akan terjadi”.

Jadi dari pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ketika guru ingin mengurangi perilaku yang tidak diharapkan, maka harus menggunakan penguatan diferensial, menghentikan penguatan (pelenyapan), menghilangkan stimuli yang diinginkan, memberikan stimuli yang tidak disukai atau hukuman.

### c) Penghentian Respons (*Extinction*)

Menurut Santrock (2010:274) dalam pengkondisian operan, pelenyapan (*extinction*) terjadi ketika respon penguat sebelumnya tidak lagi diperkuat dan responnya menurun. Penggunaan pelenyapan yang paling umum bagi guru di kelas adalah tidak lagi memberi perhatian pada suatu perilaku

Pendapat di atas menjelaskan bahwa pelenyapan (*extinction*) terjadi ketika respon penguat sebelumnya tidak lagi diperkuat dengan kata lain penguat yang diberikan tidak lagi diberikan atau dihentikan sementara waktu dan akhirnya responnya menurun.

Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:445) menyatakan bahwa ekstinsi (*extinction*) pada kondisioning klasik adalah menurun dan menghilangnya *respons* yang tidak diberikan

penguatan atau dengan kata lain menghilangnya secara perlahan-lahan suatu respon yang diperoleh sebagai akibat semakin berkurangnya penguatan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan ekstinksi (*extinction*) adalah menurunnya atau penghentian respon selama beberapa saat, karena tidak diikuti dengan pemberian *reward* maupun *punishment*.

**d) Pemulihan Kembali Respon Secara Spontan**

Ketika terjadi penghentian sementara (*extinction*) dan kemudian diikuti dengan pemberian *reward* maupun *punishment*, maka akan timbul pemulihan kembali segera dan respon akan menjadi seperti semula.

**c. Penguatan (*Reinforcement*)**

Menurut Ormrod (2008:433) penguat (*reinforcer*) adalah konsekuensi suatu respon yang menyebabkan meningkatnya frekuensi respons itu. Penguatan (*reinforcement*) adalah tindakan mengikuti sebuah respons tertentu dengan sebuah penguat.

Sejalan dengan pendapat tersebut Santrock (2010:272-273) menyatakan bahwa penguatan atau imbalan adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi.

“Penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi *respons* meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*rewarding*), contoh dimana komentar positif guru meningkatkan perilaku menulis murid. Penguatan negatif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi *respons* meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan), contoh perhatikan perilaku anda setelah stress karena mengajar seharian, anda sakit kepala, minum aspirin dan sakit kepala lenyap, minum aspirin akan diperkuat jika tindakan ini mengurangi rasa sakit kepala”.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa penguatan adalah tindakan yang dapat menimbulkan respon. Apabila adanya penguat atau dengan kata lain tindakan mengikuti respon tertentu dan akan terjadi peningkatan respon. Penguatan yaitu tindakan mengikuti sebuah respons dengan sebuah penguat. Penguatan berarti sesuatu yang bisa memperkuat. Ada penguatan positif, penguatan negatif, penguatan primer dan penguatan sekunder.

### 1) Pengertian *Reward*

Menurut Richa (2015:53) yang dimaksud dengan *reward* yaitu sebagai berikut:

“*Reward* merupakan suatu penghargaan yang diberikan kepada seseorang yang memiliki kelebihan biasanya *reward* diberikan kepada orang yang memiliki prestasi, berperilaku baik, rajin, tekun dan lain-lain, *reward* berlaku disetiap instansi pada anak usia dini *reward* menjadi pegangan para guru dalam mengkondisikan anak di kelas pada setiap kegiatan pembelajaran.”

Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:433) menyatakan bahwa:

“*Reward* (hadiah) adalah hal-hal yang menyenangkan dan diinginkan, baik berupa pujian, uang, trofi, atau hak-hak istimewa. Tetapi beberapa pribadi meningkatkan perilaku mereka karena konsekuensi-konsekuensi yang mungkin bagi orang-orang lain tidak menarik”.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa *reward* adalah suatu hadiah yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai suatu prestasi dan dapat merubah tingkah laku seseorang karena seseorang akan merasa dihargai dengan usaha yang dilakukannya. *Reward* digunakan untuk mengungkapkan hasil atau perbuatan yang baik. Penghargaan yang diberikan oleh seseorang bukan hanya berupa materi, melainkan

juga berupa nonmateri seperti pujian, acungan jempol, senyuman, tepuk tangan atau bisa juga tepukan di punggung.

## 2) Bentuk-Bentuk *Reward* yang Diberikan pada Anak

Bentuk-bentuk *reward* yang diberikan pada anak menurut Suharsono (2003:181-184) yaitu:

a) Ajaklah anak-anak pada situasi yang baru, yang berbeda dengan suasana maupun rutinitas sehari-hari. Misalnya mengunjungi tempat rekreasi, khususnya yang belum mereka kenal atau lebih baik lagi dalam bentuk silaturahmi keluarga kepada saudara atau sejawat, b) Sanjungkanlah anak-anak betapapun kecilnya prestasi yang dibuatnya, terutama berkenaan dengan kegiatan belajarnya. Misalnya dikatakan; “Wah tulisannya bagus sekali ya!” atau “Wah sudah lancar membaca, ya!”. Sanjungan itu juga bisa berupa hadiah dengan sebuah pesan khusus, misalnya; “Saya beli hadiah berupa ‘buku bacaan’ ini untuk anakku yang cerdas. Bentuk sanjungan ini hendaknya mengekspresikan cinta dan kasih sayang terhadap anak.

Sejalan dengan pendapat di atas Listyawati (2014:51-53) keterampilan dasar penerapan *reward* terdiri atas beberapa komponen, diantaranya:

“a) Reward Verbal (pujian): (1) Kata-kata: bagus, ya benar, tepat, bagus sekali, dan lain-lain, (2) Kalimat: pekerjaan anda baik sekali, saya gembira dengan hasil pekerjaan anda. b) Reward Non Verbal: (1) *Reward* berupa gerakan mimik dan badan antara lain: senyuman, acungan jari, tepuk tangan dan lain-lain, (2) *Reward* dengan cara mendekati, guru mendekati siswa untuk menunjukkan perhatian, hal ini dapat dilaksanakan dengan cara guru berdiri disamping siswa, berjalan menuju kearah siswa, duduk dekat seorang siswa atau kelompok siswa, berjalan disisi siswa, (3) *Reward* dengan cara sentuhan, guru dapat menyatakan persetujuan dan penghargaan terhadap siswa dengan cara menepuk pundak atau menjabat tangan, (4) *Reward* berupa symbol atau benda, reward simbol ini dapat berupa surat-surat tanda jasa atau sertifikat-sertifikat. Sedangkan yang berupa benda dapat berupa kartu bergambar, bintang atau komentar tertulis di buku siswa peralatan sekolah atau pin, (5) Kegiatan yang menyenangkan. Guru dapat menggunakan kegiatan atau

tugas yang disenangi oleh siswa, (6) *Reward* dengan memberikan penghormatan (7) *Reward* dengan memberikan perhatian tak penuh. Diberikan kepada siswa yang memberikan jawaban kurang sempurna”.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bentuk-bentuk *reward* diantaranya adalah ajaklah anak-anak pada situasi yang baru, sanjunglah anak-anak betapapun kecilnya prestasi yang dibuatnya. *Reward* yang dapat digunakan guru di kelas adalah *reward* yang berupa verbal dan non verbal. Adapun *reward* verbal yang akan penulis gunakan pada penelitian ini berupa ucapan yang bersifat pujian seperti “bagus, pintar, hebat” yang diberikan kepada siswa atas perbuatan atau hasil belajarnya. Sedangkan *reward* non verbal yang digunakan adalah pemberian nilai, pemberian gerak isyarat, misalnya: anggukan kepala, senyuman, acungan jempol, dan pemberian bintang yang akan dikumpulkan pada papan juara berukuran 55cm x 55cm.

### 3) Prinsip-Prinsip Pemberian *Reward*

Secara prinsip pemberian *reward* Wiyani (2015:116-117) menjelaskan seperti berikut ini:

“a) Penilaian didasarkan pada “perilaku” bukan “pelaku”. Untuk membedakan antara “pelaku” dan “perilaku” memang masih sulit. Istilah atau panggilan semacam “anak shaleh”, “anak pintar” yang menunjukkan sifat “pelaku” tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan menimbulkan persepsi bahwa predikat “anak shaleh” bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harus menyebutkan secara langsung “perilaku” anak yang membuatnya memperoleh hadiah, b) Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya, c) Penghargaan berupa perhatian. Alternatif bentuk hadiah yang terbaik bukanlah berupa materi, tetapi berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa berupa komentar-komentar pujian, seperti, “Subhanallah”, “Alhamdulillah”, “indah sekali gambarmu”. Sementara hadiah perhatian fisik bisa berupa pelukan, atau acungan jempol, d) Dimusyawarahkan kesepakatannya, e) Distantarkan pada proses, bukan hasil.

Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil”.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa dengan memperhatikan prinsip pemberian *reward* tersebut, dapat membantu orang tua ataupun guru untuk memberikan *reward* yang tepat untuk anak. Karena apabila tidak sesuai dengan prinsip tersebut maka *reward* yang diberikan dapat membuat anak tidak akan berperilaku baik jika tanpa adanya *reward*, maka anak akan tetap berperilaku sesuai dengan perilaku yang diinginkan baik bagi guru dan orang tua.

#### 4) Pengertian *Punishment*

*Punishment* adalah suatu konsekuensi yang menurunkan frekuensi respons yang mengikutinya. Beberapa perilaku yang tidak sesuai memerlukan penanganan segera misalnya, perilaku yang dapat mengganggu pembelajaran di kelas atau mencerminkan rasa tidak hormat terhadap hak-hak dan keselamatan orang lain (Ormrod, 2008:454). Sejalan dengan pendapat diatas Imron (2012:153) menyatakan bahwa *punishment* adalah suatu sanksi yang diterima oleh seseorang sebagai akibat dari pelanggaran atau atas aturan-aturan yang telah ditetapkan. *Punishment* diberikan sebagai alat pendidikan dimana hukuman yang diberikan harus dapat mendidik dan menyadarkan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas Wiyani (2015:115) menyatakan bahwa:

“Saat memberikan *punishment* perlu diingat, bahwa *punishment* yang diberikan haruslah *punishment* yang ringan. Jangan sampai *punishment* berat seperti memukul (fisik). Bila orang tua atau guru PAUD sering memberi *punishment*, *punishment* yang ringan akan berubah menjadi *punishment* berat. Hal ini dapat terjadi karena biasanya saat menghukum orang tua atau guru PAUD dalam keadaan marah sehingga sulit untuk mengontrol dirinya sendiri. Keberadaan *punishment* juga sering membuat

anak tidak paham, mengapa satu perilaku boleh dilakukan dan perilaku lainnya tidak boleh dilakukan. Anak yang biasa diberikan *punishment* akan meninggalkan kesedihan, ketakutan dan kemarahan yang mempengaruhi perkembangan jiwa anak.

Mendukung hal tersebut Sabri (dalam Zaini, 2015:25) menyatakan bahwa *punishment* adalah tindakan pendidik yang sengaja dan secara sadar diberikan kepada anak didik yang melakukan suatu kesalahan, agar anak didik tersebut menyadari kesalahannya dan berjanji dalam hatinya untuk tidak mengulangnya.

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa *punishment* bersifat wajib jika ditunjukkan sebagai tindakan preventif agar anak menjadi lebih baik, lebih santun, dan lebih berguna bagi teman dan lingkungan tempat dia tinggal. Pemberian *punishment* menjadi dilarang jika berefek buruk, yaitu membuat anak terpuruk, sedih, frustrasi, bahkan depresi. *Punishment* adalah tindakan pendidik yang sengaja atau arahan dan peringatan yang diberikan kepada anak yang melakukan kesalahan, agar anak tersebut menyadari kesalahannya dan berjanji untuk tidak mengulangi perbuatan tersebut. Dalam memberikan *punishment* tidak boleh memberikan *punishment* yang berat dan orang tua juga harus memperhatikan pemberian *punishment*, karena jika salah memberikan *punishment* tidak akan baik untuk anak. Jadi *punishment* yang diberikan pada anak usia dini yaitu suatu konsekuensi atau tindakan tegas yang mendidik dengan memberikan arahan pada anak mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang tidak baik setelah itu meminta anak untuk tidak mengulangi lagi perbuatan tersebut.

### 5) Prinsip-Prinsip Pemberian *Punishment*

Prinsip pemberian *punishment* menurut Listyawati (2014:30) dijelaskan seperti berikut ini:

“a)Kepercayaan terlebih dahulu kemudian hukuman. Metode terbaik yang tetap harus diprioritaskan adalah memberikan kepercayaan kepada anak, b) Hukuman distandarkan pada perilaku.Sebagaimana halnya pemberian hadiah yang harus distandarkan pada perilaku, maka demikian halnya hukuman, bahwa hukuman harus berawal dari penilaian terhadap perilaku anak, bukan “pelaku” nya, c) Menghukum tanpa emosi. Kesalahan yang paling sering dilakukan orangtua dan pendidik adalah ketika mereka menghukum anak disertai dengan emosi kemarahan, d) Hukuman sudah disepakati. Sama seperti metode pemberian hadiah yang harus dimusyawarahkan dan didialogkan terlebih dahulu, maka begitu pula yang harus dilakukan sebelum memberikan hukuman, e) Tahapan pemberian hukuman. Dalam memberikan hukuman tentu harus melalui beberapa tahapan, mulai dari yang teringan hingga akhirnya jadi yang terberat”.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa ketika memberikan hukuman (*punishment*) orang tua maupun guru harus memperhatikan prinsip-prinsip di atas. Karena jika salah memberikan hukuman, maka akan berdampak buruk untuk anak. Jika memperhatikan prinsip-prinsip pemberian *punishment* di atas, maka *punishment* yang diberikan akan berfungsi sesuai dengan yang diinginkan, baik bagi guru maupun orang tua.

### 6) Macam-Macam *Punishment*

*Punishment* untuk pembinaan perilaku siswa menurut Abbas (2017:16) dapat diterapkan ke dalam empat bentuk, yaitu:

“a)Hukuman dengan kata-kata atau kalimat yang tidak menyenangkan, misalnya omelan, ancaman, kritikan, sindiran, cemoohan, b) Hukuman dengan stimulus fisik yang tidak menyenangkan, misalnya menuding, memelototi, c) Hukuman yang bersifat mendidik seperti memberi tugas tambahan, hafalan dan lain-lain”.



Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:455-457) menyatakan bahwa bentuk hukuman yang efektif ada lima, yaitu sebagai berikut:

“a) Teguran verbal (*scolding*), teguran lebih efektif ketika disampaikan secara langsung, singkat, dan tidak emosional (secara halus dan tidak diketahui siswa lain), b) Biaya respons (*response cost*), biaya respons lebih efektif ketika dikombinasikan dengan penguatan terhadap perilaku yang sesuai dan ketika siswa yang membuat beberapa langkah yang salah dalam keseluruhan pola perilaku yang diinginkan hanya sedikit dari apa yang telah dipelajari. Guru-guru yang siswanya mengalami masalah perilaku kronis terkadang menghadiahkan poin, tanda ceklis, *plastic chips* terhadap perilaku yang baik dan sebaliknya untuk perilaku yang tidak sesuai, c) Konsekuensi logis (*logical consequences*), yaitu suatu akibat secara alamiah atau logis setelah siswa berperilaku tidak sesuai (tindak kejahatan), d) *Time-out*, yaitu ketika siswa ditempatkan dalam situasi yang sepi dan membosankan, e) *Skors* di sekolah.

Pendapat di atas menyatakan bahwa, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan *punishment* berupa simbol senyum jelek (simbol senyum yang mengungkapkan rasa tidak suka). Maksudnya agar anak yang diberi simbol senyum jelek tersebut, merasa bahwa perilakunya tidak baik atau tidak diinginkan.





#### **7) Langkah-Langkah Pemberian *Reward* dan *Punishment***

Langkah-langkah pemberian *reward* dan *punishment* dalam pembelajaran menurut Muliawan (dalam Abbas, 2017:17) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada siswa.
2. Guru memberikan penjelasan materi pelajaran tersebut kepada siswa.
3. Di tengah tengah penjelasan materi, guru menyelipkan pertanyaan-pertanyaan latihan soal sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan.
4. Bagi siswa yang aktif menjawab dengan benar mendapat hadiah tertentu seperti alat tulis dan kebutuhan belajar lainnya.

5. Bagi siswa yang membuat keributan di kelas atau malas belajar di beri kesempatan menjawab soal. Jika ia bisamenjawab dengan benar, ia mendapat hadiah. Sebaliknya, jika ia salah dalam menjawab soal dan sebelumnya terbukti membuat kegaduhan di kelas, ia akan mendapatkan hukuman sesuai tingkat kesalahannya.
6. Semakain banyak materi soal diberikan, hadiah yang harus diberikan pun semakin banyak. Semikian pula sebaliknya, semakin banyak siswa yang membuat keributan atau malas belajar, hukuman yang di berikan juga semakin banyak.

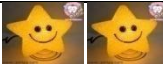

Sejalan dengan pendapat di atas, maka langkah-langkah pemberian *reward* dan *punishment* yang peneliti laksanakan saat melaksanakan penelitian di TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur adalah:

- a) Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan diberikan pada anak (RPPH) selama penelitian berlangsung.
- b) Selama penelitian berlangsung, maka (RPPH) yang dipakai adalah (RPPH) yang dibuat oleh peneliti.
- c) Disaat pembelajaran berlangsung bagi siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dan berperilaku yang baik, maka anak tersebut mendapat *reward* berupa (). Bagi anak yang membuat keributan di kelas atau tidak mau mengikuti kegiatan yang diberikan guru akan mendapatkan *punishment* berupa () yang diletakkan di “papan juara” yang diletakkan disamping papan tulis.
- d) Semakin banyak anak terlibat aktif dalam pembelajaran dan perilaku yang baik, maka semakin banyak pula anak tersebut mendapat *reward* berupa (). Sebaliknya semakin banyak anak yang membuat keributan di kelas atau tidak mau mengikuti kegiatan yang diberikan guru, maka akan semakin banyak anak mendapatkan *punishment* berupa () yang diletakkan di “papan juara” yang diletakkan disamping papan tulis.

**Tabel II. 3**  
**Desain Pemberian *Reward* dan *Punishment***

**Hari/ Tanggal:**

**Papan Juara**

No	Nama		
1.	Nadin		
2.	Dutha		
3.	Al-pino		
4.	Naufal		
5.	Naira		
6.	Tama		
7.	Nadira		
8.	Sabrina		
9.	Zeno		
10.	Yusron		

## **B. Motivasi**

### **1. Pengertian Motivasi Anak Usia Dini**

Menurut Donald (dalam Sardiman, 2011:175) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Selain itu menurut Hamdu (2011:83) menyatakan bahwa motivasi adalah:

“Salah satu hal yang berpengaruh pada kesuksesan aktifitas pembelajaran siswa. Tanpa motivasi, proses pembelajaran akan sulit mencapai kesuksesan yang optimum. Pada dasarnya motivasi adalah

suatu usahayang disadari untuk menggerakkan, mengarahkandan menjaga tingkah laku seseorang agar iaterdorong untuk bertindak melakukan sesuatusehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Sejalan dengan pendapat di atas Sardiman (2011:73) menyatakan bahwa motivasi adalah:

“Serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekedar seremonial. Seorang siswa yang memiliki intelegensi cukup tinggi, mentak (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal apabila ada motivasi yang tepat”.

Kutipan di atas memiliki makna bahwa motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang didahului dengan tanggapan terhadap tujuan dengan maksud merangsang siswa agar lebih baik lagi. Motivasi anak usia dini adalah sesuatu yang bersifat merangsang anak untuk melakukan sesuatu kegiatan dengan tujuan agar bisa merubah tingkah lakunya. Motivasi anak usia dini berbeda-beda, disini peran guru dan orang tua sangat besar untuk selalu berupaya memberikan motivasi untuk anak. Dengan pemberian motivasi yang baik, maka anak akan selalu berupaya memperbaiki perilaku dan proses belajarnya ke arah yang lebih baik.

## **2. Bentuk-Bentuk dan Teknik Motivasi Anak Usia Dini Berdasarkan Teori Kebutuhan**

Bentuk-bentuk dan teknik motivasi anak usia dini berdasarkan teori kebutuhan adalah sebagai berikut:

a. Bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar di sekolah menurut Sardiman (2011:92-94) yaitu:

“1)Memberi angka, angka dalam hal ini sebagai symbol dari nilai kegiatan belajarnya, 2) *Reward*, *reward* dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu. Karena *reward* untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut, c)

Saingan/kompetisi, saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, d) *Ego-involvement*, 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, e) Pujian, pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik, f) *Punishment*, *punishment* sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian *punishment*.”

- b. Teknik motivasi berdasarkan teori kebutuhan menurut Hamalik (2002:146) yaitu:

“1)Pemberian penghargaan atau ganjaran, pemberian penghargaan dapat membangkitkan minat anak untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu, 2) Pemberian angka atau *grade*, apabila pemberian angka atau *grade* didasarkan atas perbandingan internasional dalam prestasi akademis, hal ini akan menimbulkan dua hal: anak yang mendapat angka baik dan anak yang mendapat angka jelek. Pada anak yang mendapat angka jelek mungkin akan berkembang rasa rendah diri dan tak ada semangat terhadap pekerjaan-pekerjaan sekolah, c) Keberhasilan dan tingkat apresiasi, istilah “tingkat apresiasi” menunjuk kepada tingkat pekerjaan yang diharapkan pada masa depan berdasarkan keberhasilan atau kegagalan dalam tugas-tugas yang mendahuluinya, d) Pemberian pujian, pujian dapat ditunjukkan baik secara verbal maupun secara nonverbal. Dalam bentuk nonverbal misalnya anggukan kepala, senyuman, atau tepukkan bahu, e) Kompetisi dan kooperasi, dalam kompetisi harus terdapat kesepakatan yang sama untuk menang, f) Pemberian harapan, harapan itu dapat berupa hadiah, kedudukan, nama baik, atau sejenisnya.”

Berdasarkan kutipan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ketika orang tua atau guru ingin anaknya menunjukkan motivasi dalam belajar, maka harus memperhatikan hal-hal di atas. Salah satu untuk menumbuhkan motivasi belajar anak yaitu dengan pemberian *reward*, pujian senyuman dan lain sebagainya. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan *reward* dan *punishment* untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

### 3. Fungsi Motivasi Anak Usia Dini

Menurut Winkel (dalam Suharsono, 2003:176) menyatakan ada empat fungsi motivasi, yakni: membangkitkan, harapan, insentif dan disiplin.

Selain itu menurut Sardiman (2011:85) ada 4 fungsi motivasi diantaranya yaitu sebagai berikut :

“a)Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan, c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan, d) Pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi.”

Pendapat di atas menjelaskan bahwa motivasi bagi anak usia dini sangat banyak sekali fungsinya. Terutama untuk merubah perilaku anak kearah yang lebih baik dan mendorong anak untuk disiplin dan untuk mencapai prestasi yang baik, selain itu motivasi juga berfungsi untuk membangkitkan anak dan memberikan harapan untuk anak agar bisa melanjutkan pendidikan selanjutnya.

#### 4. Prinsip Motivasi Anak Usia Dini

Menurut Hamalik (2002:181-184) prinsip ini disusun atas dasar penelitian yang seksama dalam rangka mendorong motivasi belajar para siswa di sekolah berdasarkan pandangan demokratis. Ada 17 prinsip motivasi yang dapat dilaksanakan:

“Pujian lebih efektif dari pada hukuman, semua siswa mempunyai kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) yang harus mendapat pemuasan, motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif dari pada motivasi yang dipaksakan dari luar, jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) memerlukan usaha penguatan (*reinforcement*), motivasi mudah menjalar dan menyebar luas terhadap orang lain, pemahaman yang jelas tentang tujuan belajar akan merangsang motivasi, tugas-tugas yang bersumber dari diri sendiri akan menimbulkan minat yang besar untuk mengerjakannya ketimbang bila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru, pujian-pujian yang datangnya dari luar (*external reward*) kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya, teknik dan prosedur mengajar yang bermacam-macam itu efektif untuk memelihara minat siswa, kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang minat para siswa yang tergolong kurang tidak ada artinya bagi para siswa yang tergolong pandai, tekanan dari kelompok siswa lebih efektif dalam memotivasi dibandingkan dengan tekanan atau paksaan dari orang dewasa, mereka menempatkan hubungan peer (sebaya) lebih tinggi, motivasi siswa dapat diarahkan kepada kegiatan-kegiatan kreatif, kecemasan akan menimbulkan kesulitan belajar, kecemasan dan frustrasi dapat membantu siswa berbuat lebih baik, tugas yang terlalu sukar dapat mengakibatkan frustrasi sehingga dapat menuju kepada demoralisasi, tiap siswa mempunyai tingkat frustrasi dan toleransi yang berlainan.”

Pendapat di atas menjelaskan bahwa prinsip motivasi banyak sekali, yang lebih diperlihatkan yaitu bahwa hadiah (*reward*) lebih efektif dari pada pemberian hukuman (*punishment*). Agar perilaku yang diinginkan dapat terwujud, maka perlu diberikan penguatan (*reinforcement*). Motivasi ada yang dari luar dan dalam, motivasi dari luar orang tua dan guru yang akan lebih berperan, oleh karena itu orang tua dan guru harus berupaya untuk memberikan semangat atau dorongan pada anak.

## 5. Aspek-Aspek Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Menurut Uno (2008:10) menyatakan bahwa ada 6 aspek-aspek motivasi belajar, yaitu :

“Dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator, sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, (6) adanya kegiatan yang menarik.”

Sejalan dengan pendapat di atas Riduwan (dalam Aritonang, 2008:14) mengatakan bahwa motivasi merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari dalam diri siswa untuk memberikan kesiapan agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya sebagai hasil pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Motivasi belajar siswa meliputi dimensi:

“(1) kekuatan dalam belajar (a) kehadiran di sekolah (b) mengikuti PBM di kelas (2) ulet dalam menghadapi kesulitan (a) sikap terhadap kesulitan (b) usaha menghadapi kesulitan (3) minat dan ketajaman perhatian dalam belajar (a) kebiasaan dalam mengikuti pelajaran (b) semangat dalam mengikuti PBM (4) berprestasi dalam prestasi (a) keinginan untuk berprestasi (5) mandiri dalam belajar.”

Kutipan di atas menjelaskan bahwa dengan menggunakan dan memperhatikan aspek-aspek motivasi belajar diatas, maka tujuan dari motivasi yang diberikan akan tercapai dan akan mendapatkan hasil yang baik. Dengan memperhatikan dan melaksanakan aspek-aspek motivasi di atas, maka guru maupun orang tua akan dapat memotivasi belajar anak dengan benar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Riduwan (dalam Aritonang, 2008:14), karena indikatornya sesuai untuk mengukur motivasi belajar anak usia dini.



## C. Belajar Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Belajar Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009:6) anak usia dini adalah:

“Sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.”

Sejalan dengan pendapat di atas Mustaqim (2008:33-34) menyatakan bahwa: “Sesungguhnya belajar adalah (ungkapan yang menunjuk) aktivitas (yang menghasilkan) perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman. Mendukung hal tersebut Chapin (dalam Helmawati, 2015:186-187) membatasi belajar dengan dua macam rumusan. “*Pertama*, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif tetap sebagai akibat praktik dan pengalaman. *Kedua*, belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya pelatihan khusus”. Mendukung hal tersebut Zaini, 2015:120 menyatakan bahwa: “Ketika anak berada di Taman Kanak-Kanak, maka mengajarkannya tidak bisa diperlakukan dengan kaku. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan bagi AUD adalah belajar sambil bermain. Karena belajar sambil bermain menyenangkan bagi anak dan merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak. Melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan baik fisik, mental, intelektual dan spiritual.

Mendukung hal tersebut Nurmalina (2016:75) menyatakan ada empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO, yaitu:

*“learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together yang dalam implementasinya dalam lembaga PAUD dilakukan melalui pendidikan learning by playing, belajar yang menyenangkan serta menumbuhkembangkan keterampilan hidup sederhana sedini mungkin. Fungsi pendidikan AUD program kegiatan bermain pada PAUD memiliki sejumlah fungsi yaitu: a) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, b) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, c) Mengembangkan sosialisasi anak, d) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, e) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya”.*

Sejalan dengan pendapat tersebut Balitbang (dalam Musfiroh, 2008:28-29) menyatakan bahwa:

*“Belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Artinya porsi bermain lebih menonjol dari pada belajar. Melalui bermain anak memperoleh kemampuan berkomunikasi, berbahasa, bersosialisasi, manajemen emosi dan berfikir logis-matematis. Bermain sambil belajar sangat sesuai dengan karakteristik kurikulum anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dan menggunakan strategi, metode, materi, media yang menarik, serta mudah diikuti oleh anak”.*

Kutipan di atas memiliki makna bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sangat membutuhkan perhatian dari orang dewasa dalam perkembangannya. Anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa umumnya, dan pada usia ini merupakan masa yang potensial untuk belajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang didapatkan dari pengalaman yang dialaminya. Jadi belajar anak usia dini adalah suatu pengalaman yang dialami oleh anak untuk mendapatkan informasi, baik dari pengalaman langsung maupun dari orang dewasa untuk memperoleh perubahan tingkah lakunya. Anak usia dini belajar sambil bermain, melalui bermain anak merasa senang untuk belajar, tanpa paksaan dari orang lain. Melalui belajar sambil bermain, aspek perkembangan anak akan

meningkat serta anak dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki dengan bantuan gurunya. UNESCO mencanangkan empat pilar dalam PAUD, dengan empat pilar tersebut anak belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak akan tercapai serta aspek perkembangan anak akan berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya. Belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, yaitu anak belajar sambil bermain. Bahwa porsi bermain anak lebih besar dari pada belajarnya. Walaupun demikian pendidik harus menyiapkan berbagai hal yang berkaitan dengan aktivitas belajar anak, agar anak belajar anak merasa menyenangkan.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar Anak Usia Dini**

Menurut Witherington (dalam Mustakim, 2008:170) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yaitu:

“a. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) 1) Kesehatan, 2) Intelegensi dan bakat, 3) Minat dan motivasi, 4) Cara belajar. b. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut: 1) Situasi belajar (kesehatan jasmani, keadaan psikis, dan pengalaman dasar), 2) Penguasaan alat-alat intelektual, 3) Latihan-latihan yang terencana, 4) Penggunaan unit-unit yang berarti, 5) Latihan yang aktif, 6) Kebaikan bentuk dan sistem, 7) Efek penghargaan (*reward*) dan hukuman (*punishment*), 8) Tindakan-tindakan pedagogis, 9) Kapasitas dasar.”

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa ada berbagai faktor yang mempengaruhi belajar, salah satunya yaitu minat dan motivasi. Motivasi pada anak usia dini lebih dominan motivasi eksternal dari pada internal. Karena bagi anak usia dini motivasi dari luar yang berperan aktif yaitu peran orang tua dan guru untuk memotivasi anak.

### 3. Teori Belajar pada Anak Usia Dini

Menurut Listyawati (2014:45) teori belajar secara umum dikelompokkan menjadi 4 aliran :

“a) Aliran Behavioristik (tingkah laku). Belajar menurut aliran ini adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi stimulus dan respon, b) Aliran Kognitif. Merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri, c) Aliran Humanistik. Proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. teori ini menekankan pentingnya isi dari pada proses belajar, d) Aliran Sibernetik. Menurut teori ini belajar adalah pengolahan informasi. Sekilas teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses. Namun, yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses. Informasi inilah yang menentukan proses”.

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa ada 4 aliran dalam teori belajar, sedangkan dalam penelitian ini lebih mengarah pada aliran behavioristik (tingkah laku). Belajar menurut aliran ini adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi stimulus dan respon. Karena dalam penelitian ini motivasi, *reward* dan *punishment* termasuk dalam aliran behavioristik (tingkah laku).

### 4. Prinsip Belajar Anak Usia Dini

Menurut Mudjiyono (2006:42-49) belajar mempunyai prinsip-prinsip, sebagai berikut:

“a) Anak adalah pembelajar aktif. Anak usia dini memiliki sifat-sifat multidimensional dari aktivitas anak tersebut. Oleh karena itu, sebagai guru atau praktisi dalam memfasilitasi belajaranak usia dini hendaknya memberi kesempatan kepada anak dengan berbagai rangsangan maupun kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang indra anak dan sebaiknya anak memperoleh pengalaman secara langsung, b) Belajar

anak dipengaruhi oleh kematangan. Kematangan merupakan suatu masa dimana pertumbuhan dan perkembangan mencapai titik kulminasi untuk melaksanakan tugas perkembangan tertentu, c) Belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan. Anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan tidak hanya dari kematangan, tetapi lingkungan juga memberikan kontribusi yang sangat berarti dan sangat mendukung proses belajar anak, d) Anak belajar melalui kombinasi pengalaman fisik, interaksi sosial, dan refleksi, e) Anak belajar dengan gaya yang berbeda, f) Anak belajar melalui bermain, g) Perhatian dan motivasi, h) Keterlibatan langsung/ berpengalaman, i) Pengulangan, j) Tantangan, k) Balikan dan penguatan, l) Perbedaan individual.”

Mendukung hal tersebut Utami (2013:112) menyatakan bahwa dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk anak usia dini yaitu:

“Pendidik perlu mengelola kelas menjadi tempat yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosi anak, terutama kesadaran anak untuk bertanggung jawab terhadap benda dan tindakan yang dilakukannya. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik dan psikis. Lingkungan fisik menekankan pada ruang kelas sebagai tempat anak berlatih kecakapan sosial emosinya sedangkan psikis lebih ditekankan pada suasana lingkungan yang penuh cinta kasih sehingga anak merasa aman dan nyaman dikelas.”

Sejalan dengan pendapat di atas Prapsiwi (2012:9) menyatakan bahwa dalam menata lingkungan fisik kelas:

“Guru harus memperhatikan prinsip, keleluasaan pandangan, mudah dijangkau, keluwesan, keindahan dan kenyamanan. Sedangkan prinsip pembelajaran yang berorientasi perkembangan yaitu dengan menciptakan iklim yang positif dan kondusif untuk belajar, membantu keeratan kelompok dan memenuhi kebutuhan individu, member kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif dan melakukan eksplorasi terhadap objek dan lingkungannya, pengalaman belajar dirancang secara kongkret dan memberi kesempatan anak memilih kegiatannya sendiri, mendorong anak-anak mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan bahasa secara menyeluruh, strategi pembelajaran dirancang agar anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya, motivasi dan bimbingan diberikan agar anak mengenal lingkungannya dan mampu mengembangkan keterampilan sosial anak.

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa, banyak prinsip belajar, prinsip ini harus dimiliki oleh anak usia dini sebelum proses belajarnya berlangsung. Karena anak adalah pembelajar aktif, belajar anak dipengaruhi oleh kematangan, belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan, anak belajar melalui kombinasi pengalaman fisik, interaksi sosial, dan refleksi, anak belajar dengan gaya yang berbeda, anak belajar melalui bermain. Semua prinsip ini harus diperhatikan oleh orang tua dan guru sebelum anak belajar, agar tidak ada yang hal yang membuat proses belajar anak terganggu. Dalam menyediakan kondisi yang kondusif untuk belajar anak usia dini, maka harus mendukung kemampuan sosial emosi, berkomunikasi dan bahasa anak, baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan psikisnya serta memperhatikan penataan lingkungan kelas.

### **5. Hal yang Harus Dilakukan dan yang Harus Dihindari dalam Mendidik Anak Usia Dini**

Menurut Musfiroh (2008:6-7) harus dilakukan dan yang harus dihindari dalam mendidik anak usia dini adalah:

“Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya. Tetapi, sebenarnya dari bermain itulah mereka belajar. Jangan dipaksakan apa yang ada dalam kepala orang tua/guru kepada anak secara frontal. Karena mereka masih anak-anak, maka orang tua/guru juga harus mendekati mereka dengan perspektif anak-anak. Orang tua/guru boleh membiarkan anak bermain, basah-basahan dan main pasir, akan tetapi, yang harus diperhatikan adalah jangan sampai terlena dengan dunia permainan anak. Artinya, bahwa jangan sampai karena dunia anak adalah dunia bermain kemudian membiarkan anak lepas tanpa kontrol yang memadai.”

Mendukung hal tersebut Zaini (2015:131) anak usia dini dapat digolongkan, sebagai berikut:

“Anak usia pra-sekolah yang pertumbuhannya yang tepat untuk perkembangannya selanjutnya. Sebagai tempat pertama untuk mendidik bagi anak-anak. Adapun PAUD adalah sebagai tempat kedua bagi pendidikan dan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai anak. Untuk itu, orang tua dan guru pada lembaga pendidikan anak usia dini perlu memahami hakikat perkembangan anak dan hakikat pendidikan anak usia dini, agar dapat memberi pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran dan tingkat perkembangan mereka”.

Sejalan dengan pendapat di atas Ambaryanti (2013:51) menyatakan bahwa pengawasan dan bimbingan orang tua di rumah mutlak diperlukan karena adanya bimbingan, orang tua dapat mengawasi dan dapat mengetahui segala kekurangan dan kesulitan anak dalam belajarnya. Orang tua berperan besar dalam mengajar, mendidik, memberikan bimbingan, dan menyediakan sarana belajar serta memberi teladan pada anak sesuai dengan nilai moral yang berlaku atau tingkah laku yang perlu dihindari.

“Sedangkan yang harus dilakukan oleh guru dalam mendidik anak adalah sebagai berikut: (a) Guru harus menyayangi dan menghormati anak-anak, memiliki pengharapan yang tinggi atas mereka dan mengajar mereka hingga kapasitas tertinggi mereka, (2) Guru harus mengabdikan pada profesi mengajar. Mengajar yang baik didasarkan pada teori, filosofi, sasaran dan tujuan, (3) Pembelajaran anak meningkat jika menggunakan materi konkret, (4) Pengajaran harus beralih dari konkret ke abstrak, (5) Observasi merupakan cara kunci menentukan kebutuhan anak-anak (6) Mengajar harus merupakan proses yang terencana dan sistematis, (7) Mengajar harus berpusat pada anak-anak bukan pada orang dewasa atau pada mata pelajaran, (8) Mengajar harus didasarkan pada minat anak-anak, (9) Mengajar harus berkolaborasi dengan anak-anak sebagai sarana meningkatkan perkembangan, (10) Guru harus merencanakan, sehingga mereka memasukkan semua jenis kecerdasan ke rencana pembelajaran dan aktivitas mereka.”

Berdasarkan paparan di atas jelaslah bahwa orang tua dan guru harus memperhatikan berbagai hal-hal di atas. Dengan memperhatikan hal tersebut orang tua maupun guru dapat mendidik anak usia dini sesuai dengan prosedur dan tahap perkembangan anak. Sebagai guru dan orang tua harus mengetahui dan menerapkan apa saja yang harus dilakukan dan hal apa yang harus dihindari dalam mendidik anak, terutama mendidik anak usia dini. Karena bagaimana guru dan orang tua mendidik anak sejak usia dini, maka hal tersebutlah yang akan terlihat saat anak dewasa.

#### **D. Hubungan *Reward* dan *Punishment* dengan Motivasi Belajar**

Menurut Imron (2012:150) hubungan *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar adalah:

“*Reward* dalam konsep manajemen, salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik. *Reward* ini biasa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan anak didik dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat peserta didik melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Selain untuk memotivasi, *reward* juga bertujuan agar peserta didik menjadi giat lagi dalam belajar dan mengikuti kegiatan untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapai”.

Sejalan dengan pendapat di atas Dhieni (2007:2.9) menyatakan bahwa *Reward* dan *punishment* merupakan dua bentuk cara dalam memotivasi seseorang atau peserta didik untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. *Reward* dan *punishment* ini sudah cukup lama dikenal dalam dunia pendidikan yang kerap kali digunakan untuk memotivasi dan memberi peringatan dan efek jera pada anak didik.

Mendukung hal tersebut, Listyawati (2014:5) menyatakan bahwa *reward* dan *punishment* merupakan dua bentuk alat dalam memotivasi seseorang untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. *Reward* dan *punishment* ini sudah cukup lama dikenal dalam dunia pendidikan. Tidak hanya dalam dunia pendidikan, dalam dunia kerja pun kedua metode ini kerap kali digunakan.



Namun selalu terjadi perbedaan pandangan, mana yang lebih diprioritaskan antara reward dengan punishment. Mendukung hal tersebut Listyawati (2014:32) menyatakan bahwa *reward* diberikan ketika siswa telah berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, sedangkan *punishment* diberikan kepada siswa yang kerap kali melakukan kesalahan dalam proses pembelajaran.

Kutipan diatas memiliki makna bahwa *reward* dan *punishment* adalah metode yang telah lama digunakan dalam memotivasi siswa untuk memberikan peringatan dan dorongan dalam mendidik siswa agar menjadi lebih baik. Dilihat dari prinsip motivasi, bahwa prinsip ini disusun atas dasar penelitian yang seksama dalam rangka mendorong motivasi belajar para siswa di sekolah berdasarkan pandangan demokratis, salah satu dari prinsip motivasi tersebut yang dapat dilaksanakan, yaitu: pujian lebih efektif dari pada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan. Oleh karena itu, pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar. Anak yang mendapatkan *reward* adalah anak yang berhasil mengerjakan tugasnya dengan baik dan anak yang mendapatkan *punishment* diberikan kepada siswa yang kerap kali melakukan kesalahan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa anak yang mendapatkan *reward* adalah anak yang bisa melakukan hal-hal yang ada pada lembar observasi pada penelitian ini dan anak yang mendapatkan *punishment* adalah yang sebaliknya.

#### **E. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skripsinya yaitu skripsi dari Ika Wahyu Wiranti, dengan judul *Pengaruh Media Film Animasi terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Tk*, metode penelitian Kuasi Eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent*

*Control Group Design*, teknik pengumpulan data digunakan adalah observasi Wiranti (2015:1).

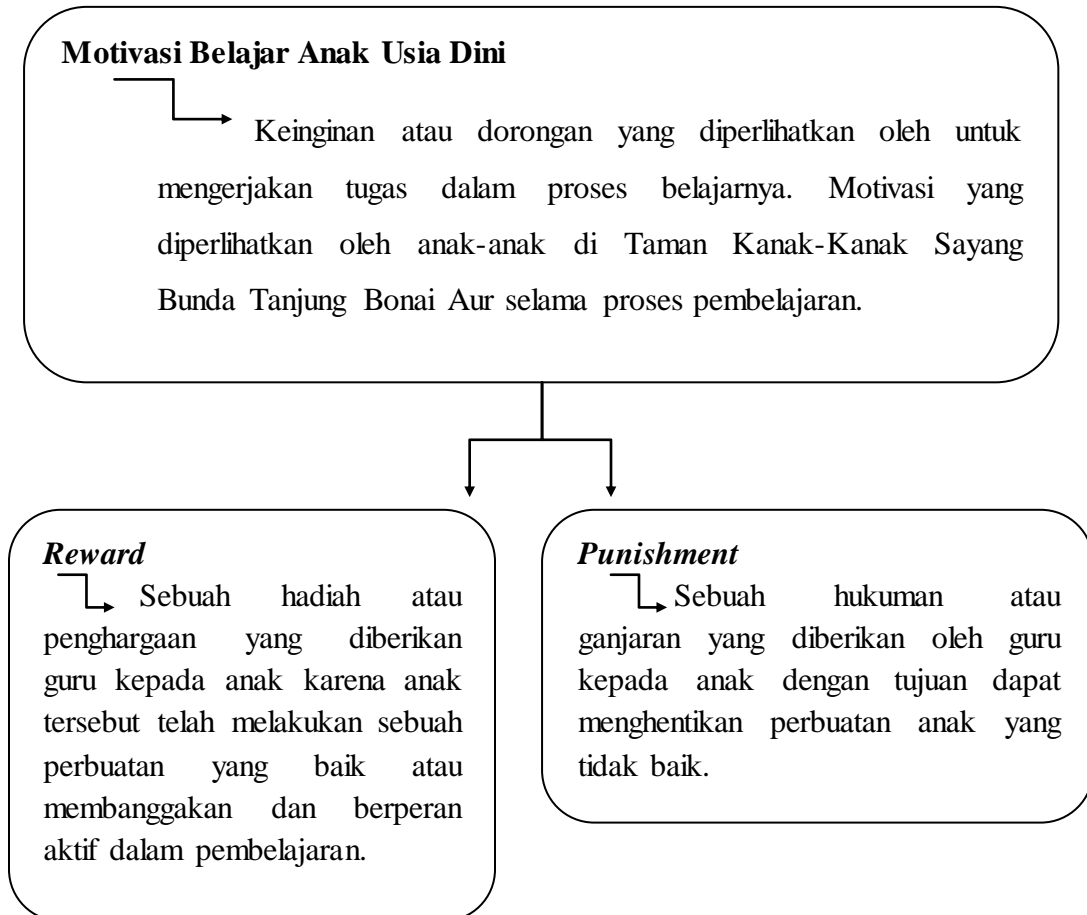
Selanjutnya skripsi dari Rian Putri Hapsari, dengan judul ***Studi tentang Pelaksanaan Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok-A di TK Islam Al-Azhar 35 Surabaya***, dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data menggunakan teknik triangulasi data yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik, alat pengumpul data yang dipakai adalah wawancara Hapsari (2013:274).

Berikutnya yaitu skripsi dari Richa Puspitasari, dengan judul ***Pengaruh Pemberian Hadiah (reward) terhadap Kemandirian Belajar Anak di TK Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan TA 2015/2016***, alat pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara yang dilakukan baik wawancara langsung atau dengan menggunakan instrument wawancara, menggunakan analisis deskriptif Richa(2015:53).

Selanjutnya yaitu skripsi dari Ririn Listyawati., Sadiman., Ruli Hafidah, dengan judul ***Pengaruh Pemberian Reward terhadap Kemandirian Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Gugus Melon Kecamatan Banjarsari Tahun Ajaran 2013/2014***, metode penelitian eksperimen murni, teknik pengambilan sampel dilakukan secara *random assignment*, data dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentas, analisis data menggunakan t-test dengan SPSS 17 for windows Listyawati (2014:1)

Penelitian penulis sendiri berjudul “**Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini melalui Reward dan Punishment di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**”. Peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Dalam hal ini pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan *random sampling*. Dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi/ pengamatan dan observasi dengan menggunakan bentuk instrumen *checklist*.

## F. Kerangka Berfikir



## H. Hipotesis

Dari kajian teori dan penyusunan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini, yaitu:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar anak di Taman Kanak- Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar anak di Taman Kanak- Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sujiono (dalam Sugiyono, 2007:107) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sejalan dengan hal tersebut, Kasiram (2010:221) penelitian eksperimen adalah model penelitian di mana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi akibat dari perubahan stimulasi atau kondisi tersebut pada objek yang dikenai stimulasi atau kondisi tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel berikutnya yang akan menjadi pengaruh adalah *reward* dan *punishment* dan variabel yang dipengaruhi adalah motivasi belajar anak yang masih rendah. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi terkendali. Kemudian metode eksperimen ini juga dapat memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulasi objek yang akan dikenai stimulasi.

Peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Dikatakan *pre-eksperimental* karena desain ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi independen. Penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberikan perlakuan, baru setelah itu diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembanding setelah

diberikan *reward* dan *punishment* dengan membanding motivasi belajar anak sebelum dan setelah diberikan metode *reward* dan *punishment* dengan menganalisis uji beda (t-tes) untuk melihat signifikan peningkatan motivasi belajar pada anak usia dini.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penulis melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, karena TK ini terletak sangat strategis. Dimana di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur tidak jauh dari jalan lintas nagari Tanjung Bonai Aur.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur Kec. Sumpur Kudus Kab.Sijunjung. Adapun waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah selama 9 bulan, mulai dari bulan April 2017 sampai dengan bulan Januari 2018.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Suatu penelitian diperlukan adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian. Oleh karena itu, sebelum penelitian ini dilaksanakan maka peneliti perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang disebut dengan populasi dan sampel.

Sejalan dengan hal tersebut Sugiyono (2007:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga

bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu”.

Adapun subjek penelitian yang akan menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh anak-anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, yang terdiri dari 3 lokal yaitu B1, B2 dan B3. Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini:

**Tabel III.1**  
**Jumlah Anak Didik Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda**  
**Tanjung Bonai Aur**

No.	Lokal	Jumlah Anak
1.	B1	10 orang
2.	B2	12 orang
3.	B3	10 orang
Jumlah		32 orang

*Sumber: Pendidik TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2012:62). Adapun teknik pengambilan sampel atau sampling merupakan suatu cara mengambil sampel. Dalam hal ini pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu adalah:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.


Berdasarkan pendapat diatas, maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel pada kelas B1 yang berjumlah 10 orang anak yang motivasi belajarnya masih rendah.

#### **D. Defenisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul proposal ini, maka perlu dijelaskan beberapa aspek dari permasalahan penelitian ini.

**Belajar anak usia dini** adalah pengalaman yang dialami langsung oleh anak, dan mendapatkan informasi dari orang dewasa dengan tujuan dapat merubah tingkah lakunya. Belajar bagi AUD adalah belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak dan dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki tanpa paksaan dari orang lain dengan bantuan gurunya serta dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

**Motivasi belajar anak usia dini** yang penulis maksud di sini adalah Keinginan atau dorongan yang diperlihatkan oleh anak untuk mengerjakan tugas dalam proses belajarnya. Motivasi disini adalah motivasi yang diperlihatkan oleh anak-anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur selama proses pembelajaran.

**Reward** adalah Sebuah hadiah atau penghargaan yang diberikan guru kepada anak karena anak tersebut telah melakukan sebuah perbuatan yang baik atau membanggakan dan berperan aktif dalam pembelajaran. *Reward* yang dimaksud yaitu berupa hadiah, pujian maupun sanjungan serta simbol “” yang diberikan guru di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur jika anak menunjukkan sebuah prestasi atau tingkah laku yang baik dalam belajarnya.

**Punishment** adalah *punishment* yang diberikan pada anak usia dini yaitu suatu konsekuensi atau tindakan tegas yang mendidik dengan memberikan arahan pada anak mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang tidak baik setelah itu meminta anak untuk tidak mengulangi lagi perbuatan tersebut.

*Punishment* yang dimaksud adalah berupa arahan yang akan diberikan oleh guru di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur yaitu berupa arahan langsung dan simbol “ 😊 ” apabila anak melakukan sebuah perbuatan yang melanggar aturan.

### **E. Pengembangan Instrumen**

Menurut Sugiyono (2007:103-104) *instrument* penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *cheklist* dengan kategori peningkatan motivasi belajar anak dalam penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi, dengan keterangan sebagai berikut:

R	: Rendah	: 1
S	: Sedang	: 2
T	: Tinggi	: 3
ST	: Sangat Tinggi	: 4



Berdasarkan indikator motivasi belajar anak usia dini, maka kisi-kisi *instrument* untuk dari penelitian ini yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel III. 2**  
**Kisi-Kisi Instrumen**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub indikator</b>
Motivasi belajar anak	1. Ketekunan dalam belajar.	1.1 Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai. 1.2 Anak dapat mengerjakan tugas dari guru sesuai dengan waktu yang diberikan.
	2. Ulet dalam menghadapi kesulitan.	2.1 Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru sampai selesai walaupun mengalami kesulitan. 2.2 Anak mampu mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.
	3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.	3.1 Anak mampu memperhatikan guru saat menerangkan dan memberikan perintah/arahan saat kegiatan pembelajaran. 3.2 Anak mampu bertanya kepada guru apabila ada tugas yang tidak dimengerti. 3.3 Anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai selesai.
	4. Berprestasi dalam belajar	4.1 Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran berlangsung. 4.2 Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk mendapatkan penghargaan ( <i>reward</i> ). 4.3 Anak mampu mengemukakan pendapat.
	5. Mandiri dalam belajar	5.1 Anak mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan. 5.2 Anak mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa harus disuruh ulang oleh guru.

## F. Validitas

Menurut Arikunto (2010:211) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu *instrument*. Valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut dapat diukur atau tepat. Menurut Suryabrata (2014:60) Validitas terdiri dari 3 macam yaitu:

- a. Validitas isi. Validitas isi ditegakkan pada langkah telaah dan revisi butir pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan pendapat provisional para penelaah.
- b. Validitas kontruk. Penegakan validitas kontruk melalui analisis factor makin banyak digunakan oleh peneliti, terutama karena mudahnya penggunaan jasa komputer
- c. Validitas kriteria.

Berkenaan dengan tingkat ketepatan instrumen mengukur segi yang akan diukur dibandingkan dengan hasil pengukuran dengan instrumen lain yang menjadi kriteria. Instrumen yang menjadi kriteria adalah instrumen yang suda standar.

Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi yang mengacu pada kisi-kisi instrumen suatu teori, yaitu yang mejadi dasar penyusunan instrumen. Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang diteliti. Berdasarkan teori tentang variael tersebut kemudian dirumuskan defenisi konseptual dan defenisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir instrumen baik dalam bentuk pernyataan ataupun pertanyaan.

Validitas ini memerlukan pembimbing agar instrumen tersebut tepat, sebelum diberikan kepada responden. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan memberikan lembar penilaian instrumen ke ibuk Elis Komalasari, M.Pd sebagai dosen pendidikan anak usia dini di IAIN

Batusangkar dan ibu Rika Hasmelda, S.Pd sebagai pendidik di Taman Kanak-kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini menulis menggunakan teknik yaitu dengan menggunakan skala (skala penilaian).

Sejalan dengan hal diatas Sudjana (2004:105-106) menyatakan skala adalah alat untuk mengukur nilai, sikap, minat, perhatian dan motivasi yang disusun dalam bentuk pernyataan untuk dinilai responden dan hasilnya dalam bentuk rentangan nilai angka sesuai dengan kriteria yang dibuat peneliti. Ada dua jenis skala, yaitu skala penilaian dan skala sikap. Skala penilaian, skala ini mengukur penampilan atau perilaku orang/individu lain oleh seseorang, melalui pernyataan perilaku individu pada suatu titik continue atau suatu kategori yang bermakna nilai. Rentangan kategori bisa tinggi, sedang, rendah atau baik, sedang dan kurang.

Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala penilaian. Berkaitan dengan meningkatkan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur. Skala penilaian pada penelitian ini sesuai dengan lembar observasi yang dilakukan tanpa perantaraan terhadap objek yang diteliti menggunakan alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Sedangkan kategori dalam penelitian ini adalah rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Kategori ini sesuai dengan motivasi belajar anak usia dini.

## H. Desain Eksperimen

Adapun desain eksperimen yang peneliti gunakan adalah desain *Pra-Eksperimen*, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun model *Pra-Eksperimen* adalah sebagai berikut:

**Tabel III. 3**  
**Model Pra-eksprimen**

Pretest	Treatmen	Posttest
$O_1$	X	$O_2$

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Penelitian *one group pretest-posttest. Design* dilaksanakan tiga tahap yaitu:

1. Melaksanakan pretes untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan ( $O_1$ )
2. Memberikan perlakuan (X)
3. Melakukan posttest untuk mengetahui keadaan variabel sesudah diberikan perlakuan ( $O_2$ )

Petunjuk pengisian lembaran observasi tentang motivasi belajar anak usia dini.

1. Berilah tanda ceklis (✓) untuk kategori yang sesuai dengan motivasi belajar anak dengan keterangan:

R : Rendah : 1

S : Sedang : 2

T : Tinggi : 3

ST : Sangat Tinggi : 4

2. Jumlahkan perolehan nilai yang telah didapat oleh anak untuk mempermudah dalam pengelolaan data.

3. Satu rangkap lembar observasi untuk satu anak.

**Tabel III. 4**  
**Pedoman Observasi Motivasi Belajar Anak**

Berilah ceklis (✓) pada lembar penilaian peningkatan motivasi belajar anak, sesuai dengan kemampuan masing-masing anak!

**Nama** :

**Umur** :

**Jenis Kelamin** :

No	Sub Indikator	Penilaian Peningkatan Motivasi Anak Usia Dini			
		ST	T	S	R
		4	3	2	1
1.	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru sampai selesai.				
2.	Anak dapat mengerjakan tugas dari guru sesuai dengan waktu yang diberikan.				
3.	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru sampai selesai walaupun mengalami kesulitan.				
4.	Anak mampu mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.				
5.	Anak mampu memperhatikan guru saat menerangkan dan memberikan perintah/ arahan saat kegiatan pembelajaran.				
6.	Anak mampu bertanya kepada guru apabila ada tugas yang tidak dimengerti.				
7.	Anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai selesai.				
8.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran berlangsung.				
9.	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan				

	guru untuk mendapatkan penghargaan ( <i>reward</i> ).				
10.	Anak mampu mengemukakan pendapat.				
11.	Anak mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan.				
12.	Anak mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa harus disuruh ulang oleh guru.				

**Keterangan :**

R : Rendah : 1

S : Sedang : 2

T : Tinggi : 3

ST : Sangat Tinggi : 4

**I. Teknik Analisis Data**

**1. Teknik Pengolahan Data**

Sebelum data diolah, maka masing-masing alternatif jawaban dari kisi-kisi instrumen diberi bobot atau skor terlebih dahulu. Seperti yang terdapat pada tabel berikut:

**Tabel III. 5**  
**Alternatif Kemampuan Instrumen dan Bobot**

<b>Kemampuan</b>	<b>Item Positif</b>
Sangat Tinggi	4
Tinggi	3
Sedang	2
Rendah	1

Bentuk pengolahan data yang dipakai adalah dengan memakai metode pengolahan statistik. Analisa data dalam penelitian eksperimen pada umumnya memakai metode statistik, hanya saja penggunaan

statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang dipakai, disini penulis melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua. Tujuan peneliti adalah untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai dan untuk melakukan ini digunakan teknik yang disebut uji-t (t-tes). Setelah diperoleh presentase jawaban, maka dilakukan pengklasifikasian jawaban berdasarkan kategori motivasi belajar anak usia dini. Menurut Sudjiono (2005:57), bahwa mencari interval skor yaitu “jarak penyebaran antara skor yang terendah sampai skor nilai tertinggi”.

Dengan menggunakan rumus:

$$R=H-L$$

Keterangan:

R = Rentang

H = Skor

L = Skor yang terendah

Menurut Sudjana (1996:47) “Dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rentang skor dari 1-4 dengan kategori motivasi belajar anak, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi. Jumlah item motivasi belajar anak sebanyak 12 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan sebagai berikut:

1) Skor maksimum  $4 \times 12 = 48$

Keterangan skor maksimum nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 12 dan hasilnya adalah 48.

2) Skor minimum  $1 \times 12 = 12$

Keterangan skor minimum nilai tertingginya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 12 dan hasilnya 12.

3) Rentang  $48 - 12 = 36$

Keterangan rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah sub indikator. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi)

4) Panjang kelas interval  $36 : 4 = 9$

Keterangan panjang interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak kriteria.

**Tabel III.6**  
**Klasifikasi Skor Motivasi Belajar Anak Usia Dini**

No	Skor	Kategori Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini
1.	<b>39-48</b>	<b>Sangat Tinggi</b>
2.	<b>30-38</b>	<b>Tinggi</b>
3.	<b>22-29</b>	<b>Sedang</b>
4.	<b>12-21</b>	<b>Rendah</b>

Analisis data bertujuan untuk melihat apakah metode *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, adapun teknik pengolahan data yang penulis lakukan adalah dengan cara membandingkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen



dengan menggunakan uji-t. Rumus yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t yaitu:

1. Mencari  $D$  (*difference*=perbedaan) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I diberi lambang  $X$  dan skor variabel II diberi lambang  $Y$ , maka  $D = X - Y$
2. Menjumlahkan  $D$ , sehingga diperoleh tanda  $\sum D$  dalam menjumlahkan  $D$ , tanda aljabar (yaitu tanda-tanda “plus” dan “minus”) harus diperhatikan, artinya tanda plus dan minus itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan.
3. Mencari *mean* dari *difference*, dengan rumus  $M_D = \frac{\sum D}{N}$
4. Mengkuadratkan  $D$ , setelah itu dijumlahkan sehingga diperoleh  $\sum D^2$
5. Mencari deviasi standar dari *difference* ( $SD_D$ ), dengan rumus:
6.  $SD_2 = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}}$
7. Ket:  $\sum D^2$  diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.d sedangkan  $\sum D$  diperoleh dari hasil perhitungan pada poin b diatas.
8. Mencari standar *error* dari *mean of difference*, yaitu  $SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$
9. Mencari  $t_0$  dengan menggunakan rumus:
10.  $T_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$
11. Memberikan interpretasi terhadap “ $t_0$ ” dengan prosedur kerja sebagaiberikut :
  - a. Merumuskan terlebih dahulu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihilnya ( $H_0$ )
  - b. Menguji signifikansi  $t_0$ , dengan cara membandingkan besarnya  $t_0$  (“ $t$ ” hasil perhitungan), dengan (“titik”  $t$ ” yang tercantum dalam tabel nilai “ $t$ ”), dengan terlebih menetapkan *degrees of freedomnya* ( $df$ ) atau

derajat kebebasannya ( $df$ ), yang diperoleh dengan rumus :  $df$  atau  $df = N - I$

- c. Mencari harga titik "t" yang tercantum pada tabel nilai "t" dengan berpegang pada  $df$  atau  $df$  yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% atau pun pada taraf signifikansi 1%. Dengan  $df = N - I$  diperoleh harga titik "t" pada tabel.
- d. Melakukan perbandingan antara  $t_o$  dengan  $t_t$  dengan patokan sebagai berikut :
  - 1) Jika  $t_o$  lebih besar atau sama dengan  $t_t$  ( $t_o \geq t_t$ ), maka hipotesis nihil ditolak, sebaliknya hipotesis alternatif diterima. Berarti antara skor *pretest* dan *posttest* yang sedang diselidiki perbedaannya, secara signifikansi memang terdapat perbedaan.
  - 2) Jika lebih kecil dari pada  $t_t$  ( $t_o < t_t$ ), maka hipotesis nihil diterima, sebaliknya hipotesis alternatif ditolak. Berarti perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* itu bukan perbedaan yang signifikan.

Menarik kesimpulan dengan membandingkan besarnya  $t$  yang diperoleh ( $t_o$ ) dan besarnya  $t_{tabel}$  ( $t_t$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_o > t_t$ . Selanjutnya harga  $t$  hitung dibandingkan dengan harga kritik  $t$  pada tabel taraf signifikansi. Apabila  $t$  hitung ( $t_o$ ) besar nilainya dari  $t_{tabel}$  ( $t_t$ ), maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, artinya motivasi belajar anak meningkat signifikan melalui *reward* dan *punishment*. Tetapi apabila harga  $t$  hitung ( $t_o$ ) kecil dari harga  $t_{tabel}$  ( $t_t$ ) maka hipotesis nihil ( $H_o$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Sudijono (2005:252).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang pemberian *reward* dan *punishment* untuk peningkatan motivasi belajar pada anak usia dini di kelompok B1 TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. Pengumpulan data ini dilakukan dua kali sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 10 orang anak.

Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal dari *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* dan *Post-test* menggunakan 12 butir instrumen penelitian, dengan alternatif kriteria penilaian masing-masing instrumen yaitu: (1) Sangat Tinggi (ST) diberikan skor 4: (2) Tinggi (T) diberikan skor 3: (3) Sedang (S) diberikan skor 2: (4) Rendah (R) diberikan skor 1.

#### 1. Deskripsi Data Hasil *Pre-Test* (Kemampuan Awal) Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen yaitu data tentang hasil *pre-test* pada motivasi belajar anak usia dini sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) terhadap kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan pada kelompok eksperimen (B1) terdiri dari satu kali *pre-test* lalu dilanjutkan dengan 4 kali *treatment* dan diakhiri dengan *post-test*.

Setiap pertemuan ditentukan tema dan sub tema yang akan diteliti. Pada kelompok eksperimen (B1) dilakukan empat kali pertemuan pada saat *treatment* dengan tema/sub tema dan topiknya pada hari pertama yaitu tanaman buah/ buah jeruk dan topiknya jenis-jenis buah jeruk (jeruk nipis, jeruk purut, dan jeruk kasturi), hari kedua tema/subtemanya yaitu tanaman buah/ buah jeruk dan topiknya perkembangbiakan tanaman jeruk (stek dan ditanam), hari ketiga

tema/subtemanya yaitu tanaman buah/ buah jeruk dan topiknya manfaat buah jeruk (obat panas dalam, untuk sariawan), hari keempat tema/subtemanya yaitu tanaman buah/ buah jeruk dan topiknya bagian-bagian jeruk (daun, batang dan dahan). Pada saat *post-test* tema/subtema dan topiknya nama-nama buah.

**Tabel IV.1**  
**Jadwal Kegiatan untuk Motivasi Anak Usia Dini**

<b>No</b>	<b>Hari/ Tanggal</b>	<b>Tujuan Permainan</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tempat Pelaksanaan</b>
1	Senin/ 11 Desember 2017	Anak mampu (mengisi pola jeruk dengan berbagai garis lengkung, lurus, vertikal, horizontal, menggambar daun jeruk dan mengisi pola daun jeruk dengan berbagai garis lengkung, lurus, vertikal, horizontal dan mengisi bingkai gambar jeruk dengan stempel jeruk nipis.)	± 60 Menit	Di Kelas B1 Sentra Seni Kreasi
2	Rabu/13 Desember 2017	Anak mampu (melakukan senam anak sholeh, melakukan permainan fisik dengan aturan (permainan motorik kasar dengan berbagai variasi dengan rintangan.)	± 60 Menit	Di Kelas B1 Sentra Seni Kreasi
3	Jum'at /15Desember 2017	Anak mampu (membedakan (tekstur, ukuran, warna) jeruk, mencicipi air jeruk dan mencari air dalam buah jeruk/meremas air jeruk)	± 60 Menit	Di Kelas B1 Sentra Seni Kreasi
4	Senin/18 Desember 2017	Anak mampu menyusun kartu menjadi tulisan jeruk, menulis tulisan jeruk dan mencocokkan buah jeruk dengan bilangan)	± 60 Menit	Di Kelas B1 Sentra Seni Kreasi

**Tabel IV. 2**  
**Gambaran Motivasi Belajar Anak Usia Dini**  
**Lokal B1 di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**  
**Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre- Test*)**

NO	Kode Anak	Item Pengamatan												Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ND	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	18	R
2	DT	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	14	R
3	AP	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	23	S
4	NF	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	R
5	NA	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	16	R
6	TM	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	16	R
7	NR	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	14	R
8	SB	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13	R
9	ZN	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	R
10	YS	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	15	R
Jumlah														156	
Rata-rata														15,6	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *pretest* yang skor akhirnya 156 dan rata-rata 15,6. Belum ada anak yang mendapat kategori sangat tinggi (ST) dan kategori tinggi (T). Sedangkan ada 1 orang anak yang berada pada kategori sedang (S) yaitu AP, dan ada 9 orang anak berada pada kategori rendah (R) yaitu ND, DT, NF, NA, TM, NR, SB, ZN dan YS. Hal ini disebabkan karena masih banyak anak yang tidak mau mengerjakan tugas sampai selesai (hanya mengerjakan 2 kegiatan dari 4 kegiatan pada hari tersebut). Juga terlihat anak yang tidak mau menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran. Juga terlihat dari lembar observasi bahwa banyak anak yang tidak mau mengemukakan pendapat saat kegiatan pembukaan dan penutup. Selanjutnya memang banyak anak yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan guru untuk mendapatkan penghargaan (*reward*), karena memang pada *pretest* ini belum

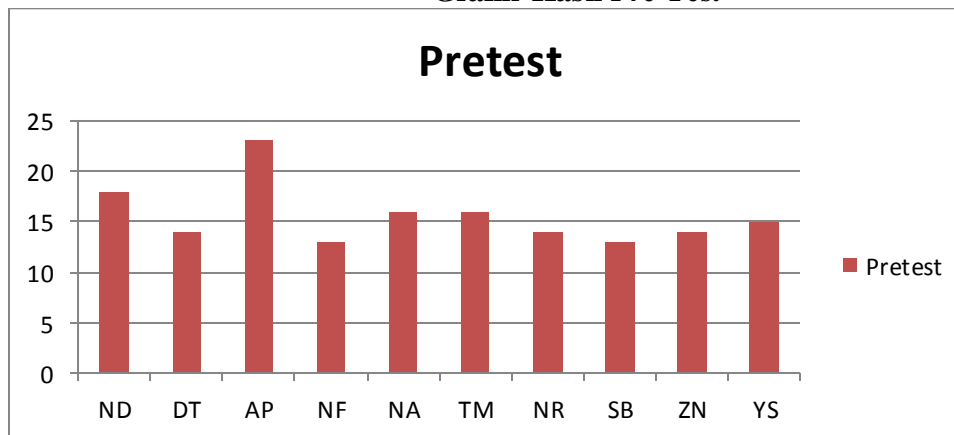
diberikan *reward* dan *punishment*. Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *pretest* motivasi belajar anak disusun dalam tabel sebagai berikut ini:

**Tabel IV.3**  
**Distribusi Frekuensi Data *Pre-test* Motivasi Anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**

No	Kelas Interval	F	Persentase (%)	Fk (a)
1	39-48	0	0%	0
2	30-38	0	0%	0
3	22-29	1	10%	1
4	12-21	9	90%	10
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>

Berdasarkan tabel IV.3 di atas dapat dipahami bahwa pada data *pretest* terdapat 1 orang anak dengan persentase 10% pada kategori sedang (S) dan ada 9 orang anak dengan persentase 90% dengan kategori rendah (R). Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pada data *pretest* belum ada anak yang sangat tinggi dan tinggi, hanya ada anak yang berada pada kategori sedang dan rendah dalam motivasi belajar, ini menunjukkan bahwa motivasi anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur memang tergolong rendah saat dilakukan *pretest*.

**Grafik IV.I**  
**Grafik Hasil *Pre-Test***



Berdasarkan tabel grafik IV.1 di atas dapat dipahami bahwa terdapat 1 orang anak dengan persentase 10% pada kategori sedang (S) dan ada 9 orang anak dengan persentase 90% dengan kategori rendah (R). Dengan perolehan hasil motivasi belajar yang hampir sama yaitu berkisar antara angka (13-23). Hal ini disebabkan oleh masih banyak anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran dan lebih suka berlari-larian keluar kelas dibandingkan mengerjakan tugas. Dan ketika ditanya guru baik saat kegiatan pembukaan maupun kegiatan penutup, anak hanya memilih untuk diam. Oleh karena itu hanya ada 1 orang anak yang berada pada kategori sedang (S).

## **2. Deskripsi Data *Treatment* Motivasi Anak Usia Dini**

### **a. *Treatment* 1**

#### **1) Persiapan 1**

*Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2017 di dalam ruangan kelas Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur kelompok B1 pada pukul 09.00-10.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 10 orang. Peneliti berkerja sama dengan guru kelas B1 dalam memberikan perlakuan, sebelumnya penulis menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan yang akan dilakukan seperti “papan pintar” yang berisi simbol *reward* dan *punishment*, media gambar, media langsung dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Pada *treatment* ini peneliti melakukan kegiatan (mengisi pola jeruk dengan berbagai garis lengkung, lurus, vertikal, horizontal. Menggambar daun jeruk dan mengisi pola daun jeruk dengan berbagai garis lengkung, lurus, vertikal, horizontal. Mengisi bingkai gambar jeruk dengan stempel jeruk nipis) melalui *reward* dan *punishment* untuk melihat motivasi anak.

## 2) Pelaksanaan

Pada kegiatan pembukaan guru mulai bercakap-cakap dengan anak tentang tema tanaman/subtemanya tanaman buah-buahan dan topiknya jeruk. Setelah itu guru mulai memperkenalkan tentang jenis-jenis jeruk kepada anak sesuai dengan tema/subtema dan topiknya yaitu tanaman/subtemanya tanaman buah-buahan dan jeruk.

Setelah anak masuk kedalam proses kegiatan guru mengajak anak untuk mengenal jenis-jenis jeruk sesuai dengan topik pembelajaran. Sebelum anak mulai melakukan kegiatan, sebelumnya guru memperkenalkan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran hari ini. Setelah guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan aturan main kepada anak, selanjutnya guru mempersilahkan anak untuk melakukan kegiatan, dengan kegiatan (mengisi pola jeruk dengan berbagai garis lengkung, lurus, vertikal, horizontal, menggambar daun jeruk dan mengisi pola daun jeruk dengan berbagai garis lengkung, lurus, vertikal, horizontal, mengisi bingkai gambar jeruk dengan stempel jeruk nipis). Setelah selesai melakukan kegiatan, guru menanyakan perasaan anak saat main. Dan yang lebih penting, peneliti langsung memperlihatkan “papan pintar” pada anak, dan yang akan mendapatkan (*reward*/bintang) adalah anak yang mau mengikuti aturan, mau bertanya dan mau menjawab pertanyaan bunda serta mau mengikuti pembelajaran dari awal sampai selesai. Sedangkan anak yang mendapatkan (*punishment*/senyum jelek) adalah anak yang tidak mau mengikuti aturan, tidak mau mengikuti pembelajaran, yang suka berlari-larian dan meribut dalam kelas.



## 3) Evaluasi

**Tabel IV. 4**  
**Gambaran Motivasi Belajar Anak Usia Dini**  
**Lokal B1 di TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**  
*Treatment 1*

No	Kode Anak	Jumlah Item												Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ND	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	24	S
2	DT	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	S
3	AP	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	27	S
4	NF	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	22	S
5	NA	3	2	3	2	1	1	1	2	1	1	2	2	27	S
6	TM	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	27	S
7	NR	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	S
8	SB	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	18	R
9	ZN	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	S
10	YS	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	S
<b>JUMLAH</b>													<b>241</b>		
<b>RATA-RATA</b>													<b>24,1</b>		

Pada *treatment* pertama terdapat 9 orang anak yang berada pada kategori sedang dan 1 orang anak pada kategori rendah. Pada kegiatan *recalling* guru mendiskusikan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari itu, dan apabila ada perilaku anak yang kurang tepat guru dan anak mendiskusikannya secara bersama. Pada *treatment* ini anak di lokal B1 antusias untuk memulai pembelajaran sampai penutup, karena saat guru lokal B1 bertanya, ada anak yang

berbicara “Nadin suka belajar hari ini bunda, karena ada bunda baru yang mengajar kita dan tadi Nadin dapat (bintang) dari bunda barunya”. Hal ini berarti anak sudah mulai tahu kalau mengerjakan tugas dan berperilaku baik akan mendapatkan *reward* atau bintang. Dan yang anak mau mengikuti aturan hari tersebut, peneliti memberikan (*reward*/bintang) untuk dibawa pulang.

b. *Treatment 2*

1) Persiapan

*Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2017 di ruangan kelas B1 di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur mulai pukul 08.00- 10.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 10 orang, peneliti bekerjasama dengan guru kelas B1 dalam memberikan *treatment*, dalam kegiatan (senam anak sholeh dan melakukan permainan fisik dengan aturan, permainan motorik kasar dengan berbagai variasi dengan rintangan) sebelumnya peneliti menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Menyiapkan laptop untuk panduan senam
- b) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruang kelas, dan RPP

Namun peneliti tidak harus mencontohkan bagaimana pelaksanaan senamnya, karena di TK ini sebelumnya juga sudah melaksanakan senam ini. Namun peneliti hanya memperlihatkan senamnya melalui laptop, agar anak bisa melihat gerakannya langsung dan agar lebih menarik dan semangat saat senam.

## 2) Pelaksanaan

Setelah anak memasuki ruangan kelas guru memulai kegiatan dengan memperkenalkan tema/subtema pembelajaran, dan topik pembelajaran. Setelah itu guru mulai bercakap-cakap dengan anak mengenai tema pembelajaran hari itu. Selain bercakap-cakap mengenai subtema dan topik guru juga memperkenalkan media yang akan digunakan kepada anak yang terkait dengan subtema kepada anak. Setelah diperkenalkan tema/subtema dan topik “perkembangbiakan buah jeruk” kepada anak. Peneliti dan anak mulai melakukan tanya jawab tentang ”perkembangbiakan buah jeruk” (stek, cangkok). Setelah selesai tanya jawab guru meminta anak untuk melakukan kegiatan pelajaran hari itu. Dan pada *treatment* ini, anak terlihat lebih bersemangat dari *treatment* sebelumnya. Anak sudah mulai mau mengerjakan tugas dan sudah hampir tidak ada suara saat pembelajaran berlangsung. Ini disebabkan oleh banyak anak yang menginginkan namanya di “papan pintar” dan saat pulang membawa (*reward*/bintang).

## 3) Evaluasi

**Tabel IV. 5**  
**Gambaran Motivasi Belajar Anak Usia Dini**  
**Lokal B1 di TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**  
*Treatment 2*

No	Kode Anak	Jumlah Item												Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ND	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	27	S
2	DT	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	30	T
3	AP	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	30	T
4	NF	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	21	R
5	NA	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	30	T
6	TM	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	27	S
7	NR	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	21	R
8	SB	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	18	R
9	ZN	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	S
10	YS	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	S
<b>JUMLAH</b>													<b>258</b>		
<b>RATA-RATA</b>													<b>25,8</b>		

Berdasarkan gambaran *treatment* kedua, terdapat 3 orang anak pada kategori tinggi, terdapat 4 orang anak yang berada pada kategori sedang dan 3 orang anak berada pada kategori rendah, namun dibandingkan dengan *treatment* sebelumnya, anak sudah mulai memperlihatkan ketertarikannya pada *reward* yang diberikan guru dan mulai mengerti dengan *punishment*. Sehingga anak mulai berlomba untuk mendapatkan *reward*. Penulis sendiri melihat bahwa anak lebih

senang ketika mendapatkan *reward*, namun ketika peneliti member anak *punishment*, anak merasa malu dan terlihat penyesalan dalam dirinya. Bahkan ada anak yang membangga-banggakan *reward* yang didapatnya kepada teman kelas lain, guru dan bahkan kepada orang tuanya.

c. *Treatment 3*

1) Persiapan

*Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 Desember di ruangan kelas B1 di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, mulai pada pukul 08.00- 10.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 10 orang, peneliti bekerjasama dengan guru kelas B1 dalam memberikan *treatment*, dalam menggunakan *reward* dan *punishment*, sebelumnya peneliti menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut.

Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Menyiapkan media gambar dan media langsung yaitu: piring, kartu angka, pensil, buku, dan buah jeruk.
- b) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruang kelas serta RPPH (rancangan pelaksanaan pembelajaran harian).

2) Pelaksanaan

Setelah anak memasuki ruangan kelas guru mempersiapkan anak untuk belajar. Terlebih dahulu guru bercakap-cakap tentang manfaat buah jeruk, guru merangsang anak untuk mau menyebutkan apa saja manfaat buah jeruk. Setelah guru bercakap-cakap dengan anak tentang manfaat buah jeruk seperti obat sariawan. Setelah guru dan anak bercakap-cakap tentang manfaat buah jeruk, kemudian guru meminta anak untuk melakukan kegiatan selanjutnya. Pada

*treatment* ini anak mungkin sudah menyadari bahwa ketika anak mau mengerjakan tugas dan berperilaku baik dalam lokal maka anak akan mendapatkan (*reward*/bintang) namun jika sebaliknya akan mendapatkan (*punishment*/senyum jelek). Hal ini terlihat dari awal pembelajaran anak sudah mau mengerjakan tugas tanpa menunda-nunda dan tenang dalam mengerjakan tugas. Dan setiap peneliti mendekat, anak berkata “bunda, nanti aku dapat (*reward*/bintang) yang banyak ya?”.

3) Evaluasi

**Tabel IV. 6**  
**Gambaran Motivasi Belajar Anak Usia Dini**  
**Lokal B1 di TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**  
*Treatment 3*

No	Kode Anak	Jumlah Item												Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ND	3	3	4	3	3	2	3	3	2	1	2	2	30	T
2	DT	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	25	S
3	AP	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	33	T
4	NF	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	30	T
5	NA	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	23	S
6	TM	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	S
7	NR	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	29	T
8	SB	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	S
9	ZN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	25	S
10	YS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	23	S
<b>JUMLAH</b>													<b>265</b>		
<b>RATA-RATA</b>													<b>26,5</b>		

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* ketiga, terdapat ada 4 orang anak yang berada pada kategori tinggi dan ada 6 orang anak yang berada pada kategori sedang. Hal ini berarti anak semakin memperlihatkan motivasi belajar yang semakin baik dari *treatment* sebelumnya. Dan pada *treatment* ini anak lebih antusias lagi untuk mendapatkan *reward*, bahkan ada anak yang saat pulang mendapatkan *reward* 4 buah berkata kepada temannya akan mendapatkan *reward* untuk besoknya 6 buah. Peneliti melihat, anak senang sekali saat namanya di “papan pintar” ditempelkan (*reward*/bintang) dan saat pulang juga membawa (*reward*/bintang). Sebaliknya anak terlihat malu dan menyesal ketika mendapat (*punishment*/senyum jelek).

d. *Treatment* 4

1) Persiapan 1

*Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2017 di ruangan kelas B1 di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, mulai pada pukul 08.00- 10.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 10 orang, peneliti bekerjasama dengan guru kelas B1 dalam memberikan *treatment*, dengan menggunakan *reward* dan *punishment* dalam proses pembelajaran, sebelumnya peneliti menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut.

Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Menyiapkan media gambar dan media langsung jenis-jenis jeruk (jeruk manis, jeruk nipis, jeruk purut dan jeruk kasturi)
- b) Menyiapkan buah jeruk, kartu huruf dan buku tulis.
- c) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruang kelas, dan RPP.

## 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam memberikan *reward* dan *punishment* pada topik “jenis-jenis jeruk” dimulai dengan membaca doa, kemudian peneliti mengambil absen anak dan selanjutnya meriview pelajaran sebelumnya. Lalu dilanjutkan dengan pembicaraan jenis-jenis jeruk dan dilanjutkan dengan mengerjakan kegiatan (menyusun kartu menjadi tulisan jeruk, menulis tulisan jeruk, dan mencocokkan buah jeruk dengan bilangan). Pada *treatment* ini peneliti senang sekali karena anak sudah menyambut dengan senyum sambil berkata “bunda, ada berapa banyak (*reward*/bintang) yang bunda bawa hari ini?” dan peneliti hanya tersenyum saja mendengar mereka berkata seperti itu. Tetapi memang dari awal pembukaan pembelajaran anak-anak sudah semakin memperlihatkan motivasi belajarnya walaupun mereka sebenarnya lebih mengharapkan (*reward*/bintang) dari peneliti.



## 4) Evaluasi

**Tabel IV. 7**  
**Gambaran Motivasi Belajar Anak Usia Dini**  
**Lokal B1 di TK Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**  
*Treatment 4*

No	Kode Anak	Jumlah Item												Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ND	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	25	S
2	DT	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	26	S
3	AP	4	3	4	4	3	4	2	4	4	2	2	2	35	T
4	NF	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	28	S
5	NA	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	27	S
6	TM	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	26	S
7	NR	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	28	S
8	SB	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	25	S
9	ZN	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	27	S
10	YS	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	28	S
		<b>JUMLAH</b>												<b>275</b>	
		<b>RATA-RATA</b>												<b>27,5</b>	

Berdasarkan hasil *treatment* ke empat hampir sama dengan *treatment* sebelumnya, terdapat 1 orang anak yang berada pada kategori tinggi dan 9 orang anak berada pada kategori sedang. Namun, skornya meningkat dibandingkan *treatment* sebelumnya. Hal ini berarti anak telah termotivasi untuk belajar dan sangat antusias untuk mendapatkan *reward*. Dan ketika peneliti mengatakan jika peneliti hanya akan ada 1 kali pertemuan lagi dengan mereka,

lalu mereka berkata “kalau bunda besok tidak kesini lagi, terus siapa yang memberi kami (*reward*/bintangnya) bunda?”. Lalu peneliti menjawab “nanti (*reward*/bintangnya) akan bunda letakkan disekolah, jadi bunda disini yang akan memberikannya”. Lalu ada yang menjawab “hore, kita bisa bawa (*reward*/bintangnya) tiap hari dong”.

### 3. Deskripsi Data Hasil *Post-test* Motivasi Belajar Anak

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, anak di evaluasi kembali untuk melihat peningkatan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment* setelah diberikan kegiatan, data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan *reward* dan *punishment*. Membandingkan nilai rata-rata peningkatan motivasi belajar anak sebelum dan setelah diberikan kegiatan *reward* dan *punishment* dengan analisis statistik uji beda (*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan peningkatan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment*.

**Tabel IV.8**  
**Data Motivasi Belajar Anak Setelah Diberikan Perlakuan (*Post-Test*)**

NO	Kode Anak	Item												Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ND	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	41	ST
2	DT	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	28	S
3	AP	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	41	ST
4	NF	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	30	T
5	NA	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	29	T
6	TM	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	28	S
7	NR	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	30	T
8	SB	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	27	S
9	ZN	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	28	S
10	YS	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	21	R
Jumlah														303	
Rata-rata														30,3	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data *posttest* yang skor akhirnya 31 dan rata-rata 31,1. Anak yang mendapat kategori sangat tinggi (ST) berjumlah 2 orang anak yaitu ND dan AP, anak yang mendapatkan kategori tinggi (T) 3 orang anak yaitu NF, NA dan NR, anak yang mendapatkan kategori sedang (S) berjumlah 4 orang anak yaitu, DT, TM, ZN dan SB. Sedangkan ada 1 orang anak yang berada pada kategori rendah (R) yaitu YS, hal ini disebabkan oleh pada hari itu YS tidak mau mengerjakan tugasnya tanpa dibantu oleh guru dan ketika guru tidak menyuruh dan memanggil namanya, YS hanya diam saja, sehingga YS terlambat mengumpulkan tugasnya.

Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *Post-test* motivasi anak melalui *reward* dan *punishment* dalam tabel sebagai berikut ini:

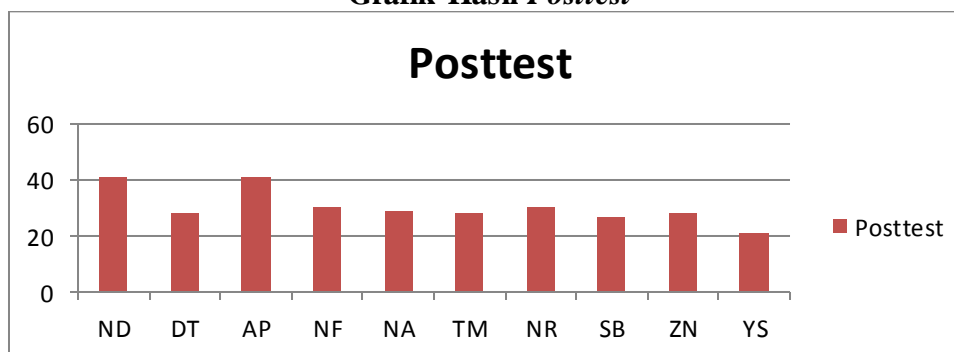
**Tabel IV.5**  
**Distribusi Frekuensi Data *Post-test* Motivasi Belajar Anak**

No	Kelas interval	F	Persentase (%)	Fk (a)
1	39-48	2	20%	2
2	30-38	3	30%	5
3	22-29	4	40%	9
4	12-21	1	10%	10
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *posttest* terdapat 2 orang anak persentase 20% yang motivasi belajar anak pada kategori sangat tinggi, 3 orang anak dengan persentase 30% dengan kategori tinggi, 4 orang anak dengan persentase 40% dan 1 orang anak pada kategori rendah dengan persentase 10%. Hal ini disebabkan oleh ada satu orang anak yang pada hari tersebut tidak mau mengerjakan tugas jika tidak dibantu oleh gurunya yaitu YS.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 maka dilakukan uji hipotesis. Hipotesis merupakan uji sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data hipotesis yang akan diuji disini merupakan statistic karena peneliti bekerja dengan sampel. Hipotesis statistik diperlukan untuk menguji apakah hipotesis yang hanya diuji dengan data sampel dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk mencari signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel dapat berlaku untuk populasi atau tidak.

**Grafik IV.2**  
**Grafik Hasil *Posttest***



Berdasarkan tabel grafik IV.2 di atas, terlihat jelas bahwa mengalami peningkatan motivasi belajar anak. Sebelumnya *pretest* skor rata-ratanya 15,6, setelah diberikan *posttest* skor meningkat menjadi 30,3. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor motivasi belajar. Walaupun tidak selalu meningkat dari setiap *treatment*, namun hal ini wajar saja terjadi, karena pada tahap ini anak masih harus dibimbing, masih perlu bantuan dan dorongan dari guru untuk merangsang motivasi belajarnya. Dan pada tahap ini anak masih pada masa bermain sambil belajar, sehingga

guru tidak bisa memaksakan dan menuntut agar anak harus bisa memiliki perilaku yang diinginkan guru tersebut.

Setelah hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar anak usia dini dilakukan dengan analisis uji t.

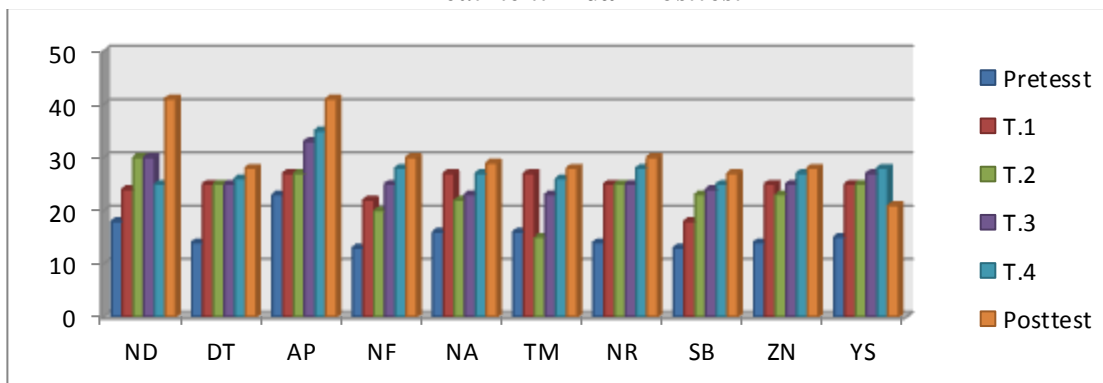
**Tabel IV.6**  
**Hasil Perolehan Nilai *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest* Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur**

<b>Kode Anak</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment</i> 1</b>	<b><i>Treatment</i> 2</b>	<b><i>Treatment</i> 3</b>	<b><i>Treatment</i> 4</b>	<b><i>Posttest</i></b>
ND	18	24	27	30	25	41
DT	14	25	30	25	26	28
AP	23	27	30	33	35	41
NF	13	22	21	30	28	30
NA	16	27	30	23	27	29
TM	16	27	27	23	26	28
NR	14	25	21	29	28	30
SB	13	18	18	24	25	27
ZN	14	25	25	25	27	28
YS	15	25	25	23	28	21
Rata-rata	15,6	24,5	25,8	26,5	27,5	30,3

Berdasarkan tabel IV.6 di atas dapat dilihat bahwa motivasi belajar anak dari *treatment* pertama sampai ke empat sudah meningkat. Adapun nilai *treatment* 1 adalah dengan rata-rata 15,6 dengan kategori

rendah, nilai *treatment 2* dengan rata-rata 24,1 dengan kategori sedang, nilai *treatment 3* dengan rata-rata 25,8 dengan kategori sedang dan nilai *treatment 4* dengan rata-rata 27,5 dengan kategori sedang. Dari ke empat *treatment* diperoleh hasil data *posttest* 30,3. Hal ini berarti setiap anak sudah meningkat motivasi belajarnya dan anak sudah mengerti dengan (*reward*/bintang) dan (*punishment*/senyum jelek) yang peneliti berikan di “papan pintar” dan dibawa anak pulang.

**Grafik IV.4**  
**Perbandingan Hasil *Pretest*, *Treatment 1*, *Treatment 2*, *Treatment 3* *Treatment 4* dan *Posttest***



Namun ada yang menarik dari grafik di atas, ada beberapa anak dari *treatment* yang satu ke *treatment* yang lainnya, tidak selalu ada peningkatan. Artinya grafik tersebut ada naik-turunnya, hal ini terjadi pada ND, NF, NA, TM dan YS. Pada *treatment 4* ND mengalami penurunan skor dari *treatment 2* dan 3, hal ini disebabkan pada hari itu ND sedang sakit mata, oleh karena itu ND tidak fokus belajar dan agak rewel, namun ND tetap mengikuti pembelajaran dari awal sampai selesai. Selanjutnya DT juga mengalami penurunan skor pada *treatment 3* dan 4 dibandingkan dengan *treatment 2* pada *treatment* ini DT agak suka diam dibandingkan mengerjakan tugas. Sedangkan NF mengalami penurunan skor pada *treatment 2* dari pada *treatment 1*, hal ini disebabkan oleh, pada *treatment* ini NF lebih banyak diam

dan tidak mau mengerjakan tugas dan saat temannya mengerjakan tugas NF mengajak temannya mengobrol.

Sedangkan NA mengalami penurunan skor pada *treatment* 3 dibandingkan *treatment* 1 dan 2, karena NA lebih banyak diam, namun tetap mengerjakan tugas walaupun tidak begitu bersemangat dalam belajar. Selanjutnya TM, mengalami penurunan skor pada *treatment* 3 dibandingkan *treatment* 1 dan 2, karena pada hari itu TM agak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas, namun TM tidak mau bertanya. Selanjutnya NR, mengalami penurunan skor pada *treatment* 2 dibandingkan *treatment* 1, disebabkan karena hari itu NR selalu ingin dibantu guru dalam mengerjakan tugas dan tidak bisa mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dan yang terakhir yang mengalami penurunan skor adalah YS, pada *treatment* 3 dan *posttest* dibandingkan *treatment* 2 dan 4, disebabkan oleh YS selalu ingin diperhatikan guru, selalu ingin dibantu guru dalam mengerjakan tugas dan selalu ingin dipanggil namanya untuk mengerjakan tugas dan tugasnya tidak diselesaikan tepat waktu.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

### 1. Data Berdistribusi Normal

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel tentang uji normalitas dibawah ini:

**Tabel IV.11**  
**Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	X	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Y	2.00	.247	10	.084	.796	10	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output one sample Kolmogrov-Smirnov Test*, diperoleh nilai sig (signifikan) 0,90 dan lebih besar dari 0,05 ( $0,90 > 0,05$ ) maka hipotesis diterima dan dengan demikian variabel dependen berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan variabel motivasi belajar anak berdistribusi normal.

## 2. Data Berdistribusi Homogen

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Kehomogenan dipenuhi jika nilai sig  $\geq 0,05$ , maka variansi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikansi yang diperoleh  $< 0,05$ , maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS *versi 20 for windows* hasil uji homogen ditunjukkan tabel berikut:

**Tabel IV.8**  
**Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.893	2	4	.051

**ANOVA**

Y

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	336.433	5	67.287	35.106	.002
Within Groups	7.667	4	1.917		
Total	344.100	9			



Berdasarkan *output Of Homogeneity of Variences*, diperoleh nilai sig (signifikan) 0,455 dan lebih besar dari 0,05 ( $0,455 > 0,05$ ) maka hipotesis diterima dan dengan demikian variansi setiap sampel sama (homogen).

Setelah hasil *treatment* didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* dengan cara melakukan uji statistik (uji beda) dengan model sampel “dua sampel kecil satu sama lain mempunyai hubungan” untuk melihat signifikan atau tidaknya *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini tentang perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, disajikan sebagai berikut:

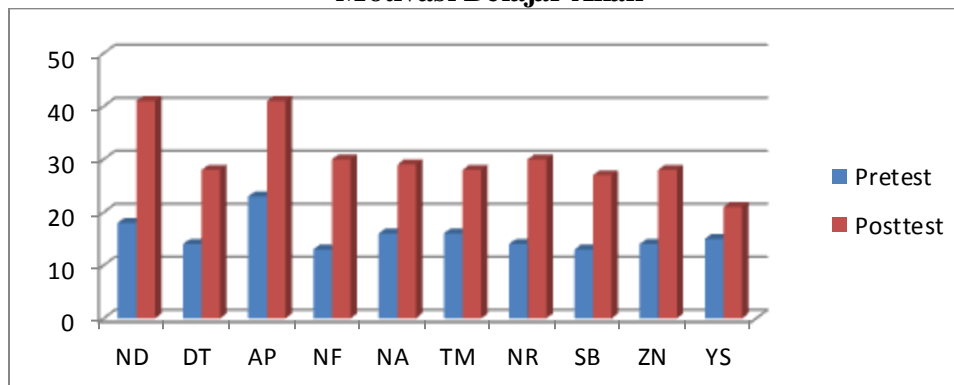
**Tabel IV.13**  
**Perbandingan Data Motivasi Belajar Anak antara *Pretest* dan *Posttest***

No	Kode anak	Skor		Selisih
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	ND	18	41	23
2	DT	14	28	14
3	AP	23	41	18
4	NF	13	30	17
5	NA	16	29	13
6	TM	16	28	12
7	NR	14	30	16
8	SB	13	27	14
9	ZN	14	28	14
10	YS	15	21	6
Total		156	303	147
Rata-rata		15,6	30,3	14,7

Berdasarkan tabel IV.9 di atas terlihat jelas bahwa mengalami peningkatan skor motivasi anak. Skor rata-ratanya sebelum *treatment* skor rata-ratanya 14,8 setelah diberikan *posttest* skor meningkat menjadi 31,1. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor motivasi belajar anak. Setelah hasil *pretest* dan *posttest* kelompok

eksperimen, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya *reward* dan *punishment* terhadap motivasi anak usia dini dilakukan dengan analisis statistik (uji t).

**Grafik IV.3**  
**Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest***  
**Motivasi Belajar Anak**



Berdasarkan grafik di atas terlihat jelas bahwa terjadinya peningkatan skor motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment*. Sebelum diberikan *treatment* skor rata-ratanya 14,8 setelah diberikan 4 kali *treatment* skor rata-rata meningkat menjadi, 31,1. Bahwa terdapat anak yang mendapatkan kategori sangat tinggi (ST) sebanyak 2 orang anak dan anak yang berada pada kategori sedang (S) sebanyak 8 orang anak. Grafik di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor motivasi belajar melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

### C. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat signifikan atau tidaknya *reward* dan *punishment* terhadap motivasibelajar anak dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t). Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji “t” maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai “t” sebagai berikut:

**Tabel IV.10**  
Perhitungan untuk Memperoleh “T” dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif ( $h_a$ )

No	Kode anak	Skor		D	D <sup>2</sup>
		Pre test	Pos test		
1	ND	18	41	23	529
2	DT	14	28	14	196
3	AP	23	41	18	324
4	NF	13	30	17	289
5	NA	16	29	13	169
6	TM	16	28	12	144
7	NR	14	30	16	196
8	SB	13	27	14	196
9	ZN	14	28	14	196
10	YS	15	21	6	36
<b>Total</b>		156	303	147	2275

Berdasarkan tabel IV.10 di atas, dapat dilihat perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan maka masing-masing skor meningkat.

1. Mean dari *difference* ( $M_D$ )

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$= \frac{147}{10} = 14,7$$

2. *Deviasi Standar* dari *difference* ( $SD_D$ )

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{2275}{10} - \frac{(147)^2}{(10)}} \\
&= \sqrt{227,5 - (14,7)^2} \\
&= \sqrt{227,5 - 216,09} \\
&= \sqrt{11,41} = 3,4
\end{aligned}$$

3. *Standar error* dari *mean* perbedaan antara variabel X dan Y ( $SE_{MD}$ )

$$\begin{aligned}
(SE_{MD}) &= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \\
&= \frac{3,4}{\sqrt{10-1}} = \frac{3,4}{\sqrt{9}} = \frac{3,4}{3} = 1,13
\end{aligned}$$

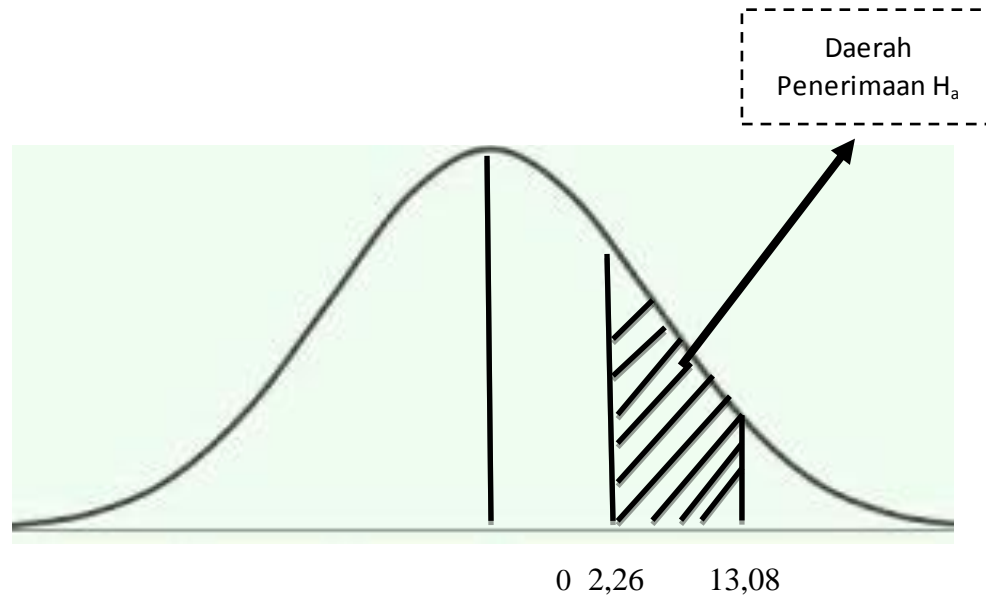
4. Merumuskan harga ( $t_o$ )

$$\begin{aligned}
(t_o) &= \frac{M_D}{SD_{MD}} \\
&= \frac{14,7}{1,13} = 13,08
\end{aligned}$$

Langkah berikutnya memperhitungkan df atau db dengan rumus yaitu df atau db = 10-1=9. Dengan df 9, peneliti mengacu kepada tabel nilai "t" pada taraf signifikan 5% yaitu  $t_t$ . 2,26. Maka dapat diketahui bahwa ( $t_o$ ) adalah lebih besar dari ( $t_t$ ) yaitu  $2,26 < 13,08$  karena ( $t_o$ ) lebih besar dari  $t_t$ ., maka hipotesis nihil ( $H_o$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima ( $H_a$ ), ini berarti bahwa *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur.

Penelitian ini nilai t yang digunakan adalah pada taraf signifikan 5% jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan untuk mempermudah melihat akan dijabarkan dalam kurva hasilnya sebagai berikut:

**Kurva IV.1**  
**Kurva uji-t**



Kurva IV.1 di atas terlihat harga t hitung berada pada penerimaan ( $h_a$ ), dapat disimpulkan hipotesis nihil ( $h_o$ ) menyatakan bahwa tidak ada peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui pemberian *reward* dan *punishment*. Hipotesis alternatif ( $h_a$ ) menyatakan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar anak melalui pemberian *reward* dan *punishment* pada kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur. Artinya motivasi belajar anak meningkat dengan signifikan 5%. Hasil antara *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan, maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ( $h_o$ ) ditolak. Sehingga *treatment* yang diberikan kepada anak tentang *reward* dan *punishment* terdapat peningkatan yang signifikan. Kurva ini adalah kurva normal, yang terlihat di atas adalah kurva positifnya, dengan alasan bahwa  $t_t$  dan  $t_o$  dalam penelitian ini hasilnya positif. Kurva ini disebut juga kurva multial (kurva 2 sisi). Bagian yang diarsir adalah daerah penerimaan ( $H_a$ ).

#### D. Pembahasan



Berdasarkan hasil pengolahan data di atas terdapat peningkatan *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar anak hal ini terlihat dari hasil peningkatan *pretest* dan *posttest*. Begitu juga dengan motivasi anak yang terus menerus meningkat setiap hari dan menunjukkan perubahan. Motivasi belajar anak kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur sebelum diberikan *treatment* dapat dilihat secara keseluruhan belum ada anak yang memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi dan kategori tinggi, sedangkan ada 1 orang anak dengan persentase 10% pada kategori sedang dan 9 orang anak dengan persentase 90% pada kategori rendah. Sebelum diberikan *reward* dan *punishment* dapat dilihat motivasi anak masih rendah, setelah diberikan *reward* dan *punishment* terjadi peningkatan secara keseluruhan motivasi belajar anak, hal ini bisa dilihat dari hasil *posttest* yang peneliti lakukan yaitu terdapat 2 orang anak dengan persentase 20% pada kategori sangat tinggi, 7 orang anak dengan persentase 70% pada kategori sedang dan 1 orang anak dengan persentase 10% pada kategori rendah.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat meningkat atau tidaknya motivasi belajar anak usia dini melalui *reward* dan *punishment*. Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak, hal ini terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur Kabupaten Sijunjung.

Uraian di atas menjelaskan bahwa motivasi belajar anak mengalami peningkatan setelah diberikan *reward* dan *punishment*. Ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment*. Hal ini sesuai dengan pendapat Dhieni (2007:2.9) yang menyatakan bahwa *reward* dan *punishment* merupakan dua bentuk alat dalam memotivasi seseorang atau peserta didik untuk melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. *Reward* dan *punishment* ini sudah cukup lama dikenal dalam dunia pendidikan yang kerap kali

digunakan untuk memotivasi dan memberi peringatan dan efek jera pada anak didik.

Sejalan dengan pendapat di atas Ormrod (2008:433) menyatakan bahwa: *reward* (hadiah) adalah hal-hal yang menyenangkan dan diinginkan, baik berupa pujian, uang, trofi, atau hak-hak istimewa. Tetapi beberapa pribadi meningkatkan perilaku mereka karena konsekuensi-konsekuensi yang mungkin bagi orang-orang lain tidak menarik. Sedangkan *punishment* menurut Imron (2012:153) adalah suatu sanksi yang diterima oleh seseorang sebagai akibat dari pelanggaran atau atas aturan-aturan yang telah ditetapkan. *Punishment* diberikan sebagai alat pendidikan dimana hukuman yang diberikan harus dapat mendidik dan menyadarkan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas *reward* verbal yang penulis gunakan pada penelitian ini berupa ucapan yang bersifat pujian seperti "bagus, pintar, hebat" yang diberikan kepada siswa atas perbuatan atau hasil belajarnya. Sedangkan *reward* non verbal yang digunakan adalah pemberian nilai, pemberian gerak isyarat, misalnya: anggukan kepala, senyuman, acungan jempol, dan pemberian bintang yang akan dikumpulkan pada "papan juara" berukuran 55cm x 55cm. Disaat pembelajaran berlangsung bagi siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dan memperlihatkan perilaku yang baik, maka anak tersebut mendapat *reward* berupa (). Bagi anak yang membuat keributan di kelas atau tidak mau mengikuti kegiatan yang diberikan guru akan mendapatkan *punishment* berupa () yang diletakkan di "papan juara" yang diletakkan disamping papan tulis.

Berdasarkan pendapat di atas, menjelaskan bahwa *reward* dan *punishment* sangat diperlukan dalam pendidikan anak usia dini, karena melalui *reward* dan *punishment* dapat mengembangkan motivasi anak. Ini memberikan arti bahwa dengan *reward* dan *punishment* anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir untuk membuat suatu karya, sehingga dapat mengembangkan motivasi anak

usia dini. Jika *reward* dan *punishment* diterapkan disekolah untuk anak usia dini maka akan berpengaruh besar terhadap motivasi anak.

Motivasi belajar anak usia dini adalah sesuatu yang bersifat merangsang anak untuk melakukan sesuatu kegiatan dengan tujuan agar bisa merubah tingkah lakunya. Motivasi belajar anak usia dini berbeda-beda, di sini peran guru dan orang tua sangat besar untuk selalu berupaya memberikan motivasi belajar untuk anak. Dengan pemberian motivasi belajar yang baik, maka anak akan selalu berupaya memperbaiki perilaku dan proses belajarnya kearah yang lebih baik. Menurut Riduwan (dalam Aritonang, 2008:14) menyatakan bahwa ada 5 aspek motivasi belajar siswa antara lain: a) Ketekunan dalam belajar, b) Ulet dalam menghadapi tugas, c) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, d) Berprestasi dalam belajar, e) Mandiri dalam belajar.

Berdasarkan paparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan *Reward* dan *Punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur telah mencapai tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan yang telah dipaparkan di atas terbukti bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ .



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan tentang peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui *reward* dan *punishment* terhadap di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur, dapat disimpulkan bahwa *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Artinya Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak. Hasil akhir pada taraf signifikansi 5% dengan membandingkan besarnya “ $t$ ” yang peneliti peroleh ( $t_0=14,04$ ) dan besarnya “ $t$ ” yang tercantum pada  $t_t$  yaitu . Maka dapat diketahui bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  gambarannya sebagai berikut:  $14,04 > 2,26$ . Karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_t$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *reward* dan *punishment* memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar anak dan *reward* dan *punishment* ini dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

#### **B. Implikasi**

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori/keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dinimelalui *reward* dan *punishment* di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur. Hasil analisis data menunjukkan bahwa melalui *reward* dan *punishment* dapat meningkatkan motivasi belajar anak, dengan demikian guru harus kreatif menciptakan ide-ide dan cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan motivasi belajar anak dapat meningkat dengan optimal serta sesuai dengan yang diharapkan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di Taman Kanak-Kanak Sayang Bunda Tanjung Bonai Aur ada beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan motivasi belajar anak melalui *reward* dan *punishment*, sebagai berikut:

1. Kepala sekolah, peneliti memberikan saran dalam proses pembelajaran di TK hendaknya menggunakan *reward* dan *punishment* terutama dalam meningkatkan motivasi belajar anak.
2. Bagi guru, di TK guru bisa menggunakan *reward* dan *punishment* ini untuk meningkatkan motivasi belajar anak.
3. Bagi peneliti, selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel motivasi belajar anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk mengatasi setiap permasalahan pada setiap anak, bagi peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode yang menarik bagi anak terutama dalam permasalahan motivasi belajar anak.

