

Implementasi Pemberian *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

Sriyanti¹, Leni Maidatun Badriyah²

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro⁽¹⁾

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Bojonegoro⁽²⁾

Ryaniazzaya99@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan bagaimana implementasi pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan Miles dan Huberman melalui tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) Implementasi Pemberian Reward dilaksanakan selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dimulai saat anak datang sampai dengan pulang b) bentuk pemberian reward yaitu: memberi pujian pada anak, memberi tanda bintang atau gambar yang disukai anak, memberi apresiasi berupa jempol, dan kata-kata positif yang lain. c) strategi dan metode yang diterapkan dalam pemberian apresiasi berupa reward, diantaranya: saat anak mandiri tanpa ditunggu dan melaksanakan kegiatan sendiri, saat anak bisa bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan sampai selesai, saat anak dapat menjawab pertanyaan atau berbuat baik pada hari itu. d) manfaat pemberian reward adalah diantaranya: anak mampu untuk mandiri dan mau sekolah sendiri, anak mampu bertanggung jawab melaksanakan kegiatan sendiri, anak mau melakukan kebaikan-kebaikan, anak berlomba menjawab pertanyaan dari guru, anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru pada hari itu, anak menjadi senang dan lebih bersemangat serta termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Motivasi Belajar, Reward

Abstract

This research aims to describe how the implementation of giving rewards increases the learning motivation of young children. This study used descriptive qualitative method. Data analysis was carried out qualitatively using the Miles and Huberman approach through three steps, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that: a) Implementation of Rewards is carried out during the Teaching and Learning Activities (KBM) process, starting when the child arrives until he goes home b) the form of giving rewards is: giving praise to the child, giving a star or picture that the child likes, giving appreciation in the form of thumbs up, and other positive words. c) strategies and methods applied in giving appreciation in the form of rewards, including: when children are independent without being waited on and carry out their own activities, when children can be responsible for carrying out activities until they are finished, when children can answer questions or do good on that day. d) the benefits of giving rewards include: children are able to be independent and want to go to school themselves, children are able to be responsible for carrying out their own activities, children want to do good deeds, children compete to answer questions from the teacher, children are able to complete the activities given by the teacher that day, children become happy and more enthusiastic and motivated to learn.

Keywords: Early Childhood, Learning Motivation, Reward

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan dengan menuntut ilmu dan menuntut ilmu diwajibkan untuk seluruh umat islam dari buaian sampai ke liang lahat. Yang artinya anak usia 0 tahun pun sudah bisa mendapatkan pendidikan dari perlakuan orang-orang sekitar terhadapnya, dan berarti bahwa pendidikan dimulai sejak anak masih usia dini. Pendidikan anak usia dini menurut

(Suryana, 2021) adalah pendidikan yang memberikan pelayanan kepada anak yang berada pada rentang usia lahir sampai delapan tahun. Pelayanan yang diberikan kepada anak berupa: perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembinaan harus sesuai dengan teori dan praktik pembelajaran bagi anak usia dini.

Menurut (Daswati, 2019) Anak usia dini berdasarkan masa tumbuh kembang anak adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini memiliki potensi yang harus dikembangkan melalui rangsangan. Anak usia dini adalah masa dimana mereka bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran harus yang menarik minat anak. Bermain dapat diartikan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Pembelajaran yang di kolaborasi dengan permainan akan sangat diminati oleh anak di tambah dengan hadiah-hadiah atau reward yang menarik akan semakin membuat anak semangat untuk belajar.

Menurut (Arikunto, 2012) Reward adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena sudah mendapatkan prestasi dengan yang dikehendaki. Selain itu (Khoiriyah, 2018) menjelaskan bahwa Reward adalah segala suatu yang menyenangkan yang diberikan kepada anak atas sesuatu pekerjaan yang telah anak lakukan diberikan dengan tujuan agar anak selalu mengerjakan kebaikan. Yang terpenting dalam reward bukanlah hasil yang anak capai tetapi keinginan anak yang tinggi serta kemauan untuk anak bekerja keras yang nantinya melebihi hasil yang seharusnya dicapai anak. Bagi seorang guru reward mengajarkan kita untuk berbuat baik dan berbudi luhur.

Memberi hadiah atau reward juga telah disabdakan Rasulullah SAW dalam sebuah hadits yang artinya “Salinglah kalian memberikan hadiah, maka kalian akan saling mencintai”. Sabda Rasulullah tersebut jika dipraktekkan dalam pembelajaran anak usia dini maka akan tercipta hubungan yang harmonis, saling mencintai antara anak didik dan guru. Pemberian reward tidak hanya berupa barang namun juga bisa berupa pujian untuk hasil karya anak didik, karena kerajinannya, kedisiplinannya, dan lain sebagainya.

Hal inipun dipertegas dalam firman Allah SWT berkaitan dengan reward diantaranya Allah SWT memberikan reward pahala 10 kali lipat bagi orang yang berbuat baik agar hambanya termotivasi untuk selalu beramal shalih. Dalam (Jamil, 2012) Al-Qur'an surat Al-An'am (6) ayat 160, yang artinya “Barang siapa membawa amal yang baik, maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya dan barang siapa membawa perbuatan jahat maka dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya atau di rugikan.” Ayat diatas menjelaskan bahwa reward tidak hanya terjadi di dunia pendidikan formal saja, di dalam kehidupan manusia reward diajarkan agar kita selalu termotivasi agar tujuan hidup tercapai kearah yang lebih baik.

Menurut Hamalik dalam (Atikah, 2018) hadiah (reward) adalah suatu cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa reward merupakan suatu cara untuk meningkatkan motivasi belajar. Guru memiliki peran penting agar anak didik dapat membangkitkan keinginan belajarnya, salah satunya dengan pemberian rangsangan yang dapat membentuk motivasi belajar anak. Karena lembaga PAUD adalah lembaga yang mempersiapkan mereka menuju jenjang sekolah formal berikutnya yaitu tingkat Sekolah Dasar.

Motivasi di perlukan untuk menstimulus anak agar siap untuk belajar, ketika anak memiliki motivasi belajar tentu saja anak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran bersama pendidik dan teman-temannya. Jadi motivasi belajar berperan penting untuk meningkatkan semangat anak dalam pembelajaran. Menurut (Julianti, 2014) menjelaskan bahwa motivasi adalah kekuatan yang menggerakkan orang untuk berperilaku, berpikir, dan merasakan apa yang mereka lakukan. Motivasi itu membentuk perilaku seseorang, motivasi memiliki dua jenis yaitu internal dan eksternal. Motivasi internal adalah motivasi yang ada atau keluar tanpa paksaan atau keluar karena keinginan sendiri maupun rasa ingin tahu, sedangkan motivasi eksternal adalah motivasi karena ada dorongan dari luar yang ingin ia capai seperti adanya imbalan ataupun hadiah.

Begitu juga dalam dunia pendidikan, khususnya bagi pendidikan anak usia dini reward dapat dijadikan sebagai dorongan atau motivasi eksternal, yakni alat pendidikan sebagai suatu tindakan atau situasi yang sengaja diadakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian reward, hadiah, penghargaan merupakan suatu cara guru untuk menumbuhkan, meningkatkan, mempengaruhi motivasi belajar anak agar mereka mau mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Hal yang menarik ketika pelaksanaan observasi di TK Setda 1 Bojonegoro khususnya di kelompok B, usia 5-6 tahun dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar banyak anak yang kurang semangat mengikuti KBM dikelas. Ada yang masih mengantuk, ada yang melamun, ada yang berbicara dengan teman, dan lain sebagainya. Lalu pendidik berinisiatif memberikan reward kepada anak yang bersemangat dan taat aturan saat bermain. Ada beberapa anak yang bersemangat untuk mendapatkan reward dari guru dan ada beberapa yang tidak. Berdasarkan problematika tersebut, maka kajian tentang Implementasi Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Setda 1 Bojonegoro sangat menarik untuk diteliti karena akan berimbas pada motivasi belajar anak.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh (Moleong, 2007) pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang akan memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh luas dan mendalam. Metode pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Adapun data primer dalam penelitian ini didapat dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, 2 guru, dan 2 Orang tua peserta didik, serta hasil dari observasi pada kegiatan pembelajaran didalam maupun diluar kelas yang berhubungan dengan Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Setda 1 Bojonegoro. Teknik analisis data menggunakan Triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut (Sugiyono, 2018) dalam memperoleh keakuratan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, Triangulasi menggunakan sumber dan teknik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reward menurut bahasa, berasal dari bahasa inggris “Reward” yang berarti penghargaan atau hadiah. Pengertian reward menurut Kawulur dalam (Wijaya, 2021) reward merupakan sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan sesuatu. Dalam konsep pendidikan reward/hadiah merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik metode ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia senang dan biasanya akan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang.

Menurut (Mulyasana, 2011) reward yaitu ganjaran hadiah penghargaan atau imbalan sebagai alat pendidikan yang diberikan ketika seorang anak melakukan suatu dengan baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu atau tercapainya sebuah target oleh anak tersebut.

Jadi, maksud dari reward adalah agar peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru berdasarkan kemauan dan kesadarannya. Seperti yang dijelaskan di atas reward disamping sebagai alat pendidikan dan stimulus dalam pembelajaran, reward juga dapat menjadi pendorong atau motivasi bagi siswa untuk belajar lebih giat. Contohnya dimana reward berupa komentar atau kata kata positif guru dapat meningkatkan perilaku siswa.

Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yang menerapkan Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak adalah TK Setda 1 Bojonegoro. Dalam hal ini Pelaksanaan pemberian reward guru TK Setda 1 Bojonegoro kepada peserta didik, dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar mulai dari penyambutan anak, sebagaimana disampaikan (Umi Shofiyatun, 2024) bahwa :

“Anak-anak masuk pukul 07.15 WIB, banyak yang datang tepat waktu tapi ada juga beberapa yang kadang datang terlambat. Kami menyambut dan membiasakan anak untuk salim, salam, dan senyum, dan orang tua hanya mengantar sampai depan saja, selain itu tak lupa kami ucapkan terima kasih dan pujian kepada mereka yang sudah mau datang ke sekolah tepat waktu dan sudah mandiri sekolah tanpa ditunggu.”

Setelah itu kegiatan anak-anak adalah bermain fisik, dilanjutkan wudhu dan sholat dhuha serta dilanjutkan dengan pembelajaran dikelas. Di dalam kelas, anak-anak berdoa mau belajar, dan absensi kehadiran. Lalu guru memberikan apersepsi tentang tema yang akan dibahas, agar guru dapat mengetahui sampai mana tingkat pemahaman anak, disini guru memberikan reward berupa kalimat pujian kepada anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru. Setelah selesai sesi tanya jawab guru menyimpulkan berbagai cerita dan pertanyaan anak-anak tadi agar menjadi satu persepsi.

Tak hanya itu, saat kegiatan inti, setiap anak berhak memilih kegiatan main mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu, guru memotivasi anak dengan memberikan reward berupa bintang kepada anak yang dapat menyelesaikan kegiatan. Sebagaimana disampaikan oleh (Istiqomah, 2024) bahwa:

“Dalam pembelajaran dikelas anak-anak bisa mengikuti dengan baik dan bertambah semangat jika mendapatkan hadiah berupa bintang dari bu guru”.

Hal senada disampaikan oleh (Yulif Mujianah, 2024) bahwa :

“Namanya juga anak-anak ya kalau sudah capek ya nggak bisa dipaksa, jadi harus dikasih motivasi supaya bisa menyelesaikan bermainnya. Misal dengan memberi reward bintang atau gambar yang paling disukai oleh anak. Alhamdulillah semua anak bisa mengerjakan kegiatan sendiri-sendiri walaupun ada 2 atau 3 anak yang belum bisa mengerjakannya sampai selesai”.

Setelah kegiatan inti selesai, anak-anak bisa bermain dengan aman di halaman, tempat bermain, bisa membaca gambar ataupun buku cerita dipojok baca, dan bisa membeli jajanan sehat di kantin yang telah disediakan sekolah. Dan pukul 11.00 WIB anak-anak berdoa mau pulang. Tak lupa sebelum pulang ada review, dan guru memberi pujian kata kata positif serta mengucapkan terima kasih kepada anak-anak, karena sudah mandiri bermain dan belajar di sekolah dengan tertib dan sampai selesai.

Hal ini sebagaimana disampaikan (Umi Shofiyatun, 2024) bahwa :

“Kalau dalam pembelajaran alhamdulillah anak-anak sudah banyak yang mandiri dan selalu bersemangat mengikuti pembelajaran sampai selesai, namun ada beberapa anak yang harus dibujuk terlebih dahulu agar mau melakukan kegiatan. Dari sini perlunya guru memberikan reward berupa kata kata positif serta menyampaikan review sebelum pulang untuk memotivasi anak-anak agar besok mau sekolah lagi dan lebih bersemangat belajar dan bermainnya.”

Dengan memberikan reward dapat menjadi penguat positif bagi siswa. Dalam pemberian respon positif meningkat karena diikuti oleh stimulus yang mendukung (Rewarding). Adapun macam-macam reward dalam (Teaching, 2024) diantaranya :

a) Peringkat dan simbol-simbol lain, yakni bentuk reward atau hadiah yang paling sering diberikan kepada siswa berprestasi yaitu peringkat huruf maupun angka, bisa juga menggunakan simbol-simbol lain seperti bintang dan tanda centang yang digunakan pada siswa sekolah dasar dan menengah. Pemberian peringkat ini bisa menjadi hadiah yang tepat apabila dikaitkan dengan usaha, prestasi, serta kemampuan siswa.

b) Penghargaan, yakni bentuk hadiah seperti perhatian pada siswa, surat penghargaan atau piagam yang diberikan kepada siswa berprestasi, sertifikat, stiker, atau tanda-tanda lain yang terlihat sederhana namun memiliki makna yang besar untuk siswa dan dapat memotivasi belajar siswa. Penghargaan di sini juga berkaitan dengan peringkat, misalnya memberikan piala sesuai dengan tingkatan peringkat siswa.

c) Hadiah berupa kegiatan, dimana reward untuk siswa berprestasi selanjutnya yaitu berupa kegiatan. Kegiatan yang diberikan tentunya bersifat positif dan menyenangkan siswa sebagai ganjaran atas keberhasilan yang telah dicapai. Guru bisa mengajak siswa berprestasi untuk jalan-jalan, misalnya pergi ke museum dan lainnya.

d) Hadiah berupa benda, selain berupa kegiatan, guru juga bisa memberikan reward berupa benda yang disukai siswa dan bermanfaat untuk mereka. Beberapa hal yang harus diperhatikan ketika ingin memberikan reward benda kepada siswa yaitu hadiah berhubungan dengan prestasi yang dicapainya, sesuaikan kebutuhan siswa, tidak perlu terlalu murah dan terlalu mahal. bisa memberikan hadiah buku, alat tulis, tas, sepatu, atau lainnya yang bermanfaat untuk kebutuhan sekolah mereka.

e) Memberikan nilai, yang berperan sebagai insentif bagi siswa di kelas tinggi. Nilai juga bisa dijadikan acuan untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa. Siswa yang berprestasi dan cerdas akan mendapatkan nilai yang tinggi, hal ini memacu semangat siswa untuk terus belajar dan mendapatkan hasil terbaik. f) Ucapan selamat, dari ucapan selamat mungkin terdengar sepele, namun kata-kata ini memiliki dampak yang besar pada siswa agar mereka rajin belajar dan terus semangat meraih mimpi. Bukan hanya guru yang memberikan ucapan selamat, teman-temannya yang lain juga bisa memberikan semangat.

g) Makan-makan, yakni cobalah buat acara makan-makan bersama siswa-siswi yang Anda ajarkan di kelas dalam rangka keberhasilan siswa mencapai kenaikan kelas, khususnya bagi siswa berprestasi.

Bentuk-bentuk reward yang diberikan guru TK Setda 1 Bojonegoro dalam proses KBM dapat dilihat ketika guru menggunakan metode pemberian reward berupa memberi bintang, pujian dan bentuk verbal lain sehingga anak menjadi termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana disampaikan (Umi Shofiyatun, 2024) dalam wawancara bahwa:

“Anak-anak akan tambah semangat belajar jika mendapatkan hadiah dari bu guru, hadiah tidak harus berupa benda, reward atau hadiah dapat berupa perhatian, bisa juga kalimat pujian “anak pintar” itu juga reward untuk anak”.

Selain itu (Yulif Mujianah, 2024) menambahkan:

“Memberikan hadiah kepada anak tidak harus dengan barang yang mahal, reward bisa berupa bintang atau gambar yang paling disukai anak, bahkan kadang anak-anak diberikan pujian saja atau diberikan jempol sudah sangat bahagia”.

Pada hakikatnya pendidikan bagi anak usia dini, adalah bermain sambil belajar, dan belajar bermakna serta menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran diupayakan agar dapat dikemas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Seorang guru harus kreatif dalam memilih strategi dan metode pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Strategi guru dalam meningkatkan motivasi anak di sini dapat dilakukan dengan upaya mencari tahu secara terus menerus bagaimana seharusnya anak itu belajar menggunakan metode yang menarik sesuai dengan situasi dan kondisi anak.

Banyak hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan salah satunya adalah memberikan reward kepada anak. Hadiah atau reward disini dapat menjadi motivasi tersendiri yang harus diperoleh anak-anak saat bermain atau belajar. Dengan demikian pemberian reward dapat menjadi salah satu strategi yang mampu meningkatkan motivasi anak untuk lebih giat dan bersemangat dalam pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan (Umi Shofiyatun, 2024) bahwa:

“Menyenangkan hati orang lain itu akan mendapatkan pahala bukan hanya anak-anak saja yang akan senang jika diberikan hadiah kita orang dewasa pun juga akan senang jika mendapatkan hadiah dari orang lain. Agar anak-anak lebih semangat belajarnya, bu guru memberikan reward atau hadiah kepada anak-anak”

(Istiqomah, 2024) juga mengungkapkan bahwa:

“Terkadang anak berangkat dari rumah itu mood nya sudah tidak bagus, kadang juga rewel sampai terbawa dan akhirnya malas untuk belajar, jadi salah satu cara agar mood anak bisa menjadi baik ya pintar-pintarnya guru merayu, salah satunya dengan cara memberi reward tadi”.

Strategi yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran semakin meningkat secara terus menerus mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu guru senantiasa berupaya memotivasi anak agar lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran salah satu caranya dengan cara memberikan reward. Hal ini juga diungkapkan (Faizah, 2024) selaku wali murid bahwa:

“Anak-anak sering bercerita kepada orang tua terkait hal yang mereka pelajari di sekolah mereka sangat senang bila mendapatkan hadiah atau kalimat pujian dari bu guru”

Hal senada disampaikan (Setyorini, 2024) wakil komite sekaligus wali murid bahwa :

“Tidak hanya guru yang memberi reward pada anak saat disekolah, peran serta orang tua yang aktif dan sering mengucapkan kata-kata positif akan menjadikan motivasi tersendiri bagi anak agar mempunyai semangat dalam belajar di rumah”.

Pelaksanaan pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar anak sudah berjalan dengan baik, terbukti dengan saat dilakukan observasi hanya ada 2 anak diantara 20 anak yang kurang aktif dalam pembelajaran dikelas. anak-anak sangat antusias belajar agar

mendapatkan reward dari bu guru. Dalam hal ini ditemukan faktor pendukung dan penghambat pemberian reward dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak, yakni terdapat dalam diri anak sendiri.

Hal ini sebagaimana disampaikan oleh (Yulif Mujianah, 2024) bahwa :

“Anak-anak terkadang masih terbawa mood nya dari rumah. Anak yang sudah ceria mulai dari berangkat sekolah biasanya akan terus bersemangat saat disekolah. Tapi sebaliknya, anak yang ketika berangkat dari rumah mood nya sudah kurang baik terkadang disekolah juga masih kurang baik. Namun anak-anak bukanlah makhluk yang tidak bisa dirayu, mereka sangat mudah untuk dirayu, dengan memberikan reward kepada mereka merupakan salah satu contohnya. Ketika sang anak mempunyai jiwa pesaing anak akan bersemangat untuk belajar dan mendapatkan reward dari guru, namun berbeda lagi jika anak bersikap tidak peduli terhadap iming-iming yang diberikan guru, maka hal tersebut juga menjadi tugas guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak”.

Demikian pula (Umi Shofiyatun, 2024) menambahkan :

“Anak-anak perlu dibuat senang dan gembira hatinya saat proses KBM. Tidak hanya dengan cara memberikan hadiah mainan ataupun benda yang lainnya namun hanya dengan selalu memberikan kata-kata yang positif kepada mereka sudah dapat membuat mereka bahagia. Karena hati yang bahagia akan dapat mudah memproses dan mencerna inti KBM yang diberikan guru pada hari itu.” Banyak cara yang bisa dilakukan agar anak-anak bisa bahagia dan ceria saat proses KBM dalam kelas. Selain dengan memberikan game/ ice breaking guru juga bisa membuat anak-anak ceria dengan berlomba untuk mendapatkan reward dari bu guru. Karena bukan hanya orang dewasa saja yang akan bahagia jika mendapatkan hadiah, namun anak-anak juga suka dengan hadiah.

Adapun manfaat memberikan Reward, (Purwanto, 2006) menjelaskan reward diberikan agar anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi kedisiplinannya. Anak akan menjadi lebih keras kemauannya untuk berbuat yang lebih baik lagi. Dengan demikian anak akan mematuhi norma dan aturan yang berlaku.

Selain itu (Wantah, 2005) mengemukakan manfaat dari pemberian reward adalah sebagai berikut : a)Reward mempunyai nilai mendidik, yang mana reward yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan oleh anak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Apabila anak mendapatkan suatu penghargaan, maka anak akan memperoleh kepuasan, dan kepuasan itu akan mempertahankan, memperkuat, dan mengembangkan tingkah laku yang baik. b)Reward berfungsi sebagai motivasi pada anak untuk mengulangi atau mempertahankan perilaku yang disetujui secara sosial. Pengalaman anak mendapatkan penghargaan yang menyenangkan akan memperkuat motivasi anak untuk bertingkah laku baik. Dengan adanya penghargaan anak akan berusaha sedemikian rupa untuk berperilaku lebih baik agar mendapatkan penghargaan. c) Reward berfungsi memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial. Apabila anak bertingkah laku sesuai yang diharapkan secara berkesinambungan dan konsisten, ketika perilaku itu dihargai, anak akan merasa bangga. Kebanggaan itu akan menjamin anak untuk terus mengulangi dan bahkan meningkatkan kualitas perilaku tersebut. Dengan demikian manfaat memberikan reward salah satunya adalah agar siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Manfaat pemberian reward agar dapat meningkatkan motivasi belajar anak di sampaikan oleh (Umi Shofiyatun, 2024) bahwa:

“Anak-anak menjadi lebih bersemangat belajar jika mendapatkan hadiah dari bu guru, hadiah tidak harus berupa benda yang mahal, hadiah bisa juga kalimat positif berupa pujian “anak pintar” atau “anak hebat” itu juga reward untuk anak”.

Motivasi merupakan serangkaian sikap dan nilai – nilai yang mempengaruhi individu untuk mencapai hal yang spesifik sesuai tujuan individu. Sikap dan nilai tersebut merupakan suatu invisible yang memberikan kekuatan untuk mendorong individu dalam mencapai tujuan. Motivasi menurut (Terry, 1996) dapat diartikan sebagai kehendak untuk mencapai status, kekuasaan dan pengakuan yang lebih tinggi bagi setiap individu. Motivasi justru dapat dilihat sebagai basis untuk mencapai sukses pada berbagai segi kehidupan melalui peningkatan kemampuan dan kemauan. Menurut Robin dalam (Arifandy, 2024) motivasi adalah keinginan untuk melakukan sebagai kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi untuk tujuan-tujuan organisasi, yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu untuk memenuhi suatu kebutuhan individual. Motivasi adalah kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang tinggi untuk tujuan organisasi yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu, dalam memenuhi beberapa kebutuhan individual.

Hal tersebut sebagaimana disampaikan (Istiqomah, 2024)” bahwasanya :

“Reward atau hadiah bagi anak dapat menjadi motivasi tersendiri, dalam pembelajaran dikelas anak-anak jadi termotivasi untuk belajar dan lebih bertambah semangatnya jika mendapatkan hadiah dari bu guru, meskipun hanya berupa bintang atau pujian dari bu guru.”

Pernyataan senada disampaikan oleh (Yulif Mujianah, 2024) :

“Alhamdulillah meski ada anak yang moody dan harus dibujuk terlebih dahulu agar mau melakukan kegiatan, meski sebenarnya mereka bisa. Terkadang mereka sudah kurang baik mood nya saat berangkat dari rumah, disinilah penting nya seorang guru untuk memotivasi anak agar mau melakukan kegiatan sampai selesai dan mengembalikan mood nya”.

Menurut Stoner masih dalam (Arifandy, 2024) mengatakan bahwa terdapat empat asumsi dasar motivasi yaitu: a).Motivasi adalah hal-hal yang baik, seseorang termotivasi karena dipuji atau sebaliknya bekerja dengan penuh motivasi dan karenanya seseorang dipuji. b).Motivasi adalah satu dari beberapa faktor yang menentukan prestasi kerja seseorang, faktor yang lain adalah kemampuan, sumber daya, kondisi tempat kerja, kepemimpinan, dan lain – lain. c).Motivasi bisa habis dan perlu ditambah suatu waktu, seperti pada beberapa faktor psikologis yang lain yang bersifat siklikal, maka pada saat berada pada titik terendah motivasi perlu ditambah. d).Motivasi adalah alat yang dapat dipakai manajemen untuk mengatur hubungan pekerjaan dalam motivasi.

Dalam dunia pendidikan, motivasi selalu dikaitkan dengan belajar. Menurut M. Sobry Sutikno dalam (Wardana, 2019) pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut (Shalahuddin, 1990) dalam buku Pengantar Psikologi Pendidikan, mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur latihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakannya sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu.

Belajar dan motivasi adalah komponen yang berpengaruh satu sama lain. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar

untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang anak dalam belajar. Disinilah peran guru tidak hanya menyampaikan materi tapi juga harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mengikuti pembelajaran ini dengan bahagia. Dalam setiap pembelajaran sebaik mungkin seorang guru harus dapat menyajikannya dalam bentuk yang menarik. Hal ini dapat mendorong anak untuk lebih bersemangat dan giat dalam belajar.

Hal ini sebagaimana disampaikan oleh sebagai wali murid (Faizah, 2024) bahwa :

“Anak-anak sering bercerita kepada orang tua terkait hal yang mereka pelajari di sekolahan dan mereka sangat senang bila mendapatkan hadiah atau kalimat pujian dari bu guru, itu yang membuat mereka semangat belajar saat dirumah, agar dapat reward seperti teman-teman yang lainnya.”

Menurut Elliot dalam (Azis, 2019) ada tiga saat dimana seorang guru dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu:

a.) Pada saat mengawali belajar

Dua faktor motivasi kunci dalam hal ini adalah sikap dan kebutuhan. Guru harus membentuk sikap positif pada diri siswa dan menumbuhkan kebutuhannya untuk belajar dan berprestasi. Setiap kali mengawali pelajaran, guru dapat memulai dengan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing siswa mengungkapkan sikap dan kebutuhan mereka terhadap pelajaran. Lalu perlahan-lahan siswa diarahkan untuk bersikap positif dan merasakan kebutuhannya.

b.) Selama belajar

Dua proses kunci yang penting dalam hal ini adalah stimulasi dan pengaruh. Untuk menstimulasi siswa dapat dilakukan dengan menimbulkan daya tarik pelajaran, juga dapat dilakukan dengan mengadakan permainan. Selain itu, guru harus mempengaruhi atribut siswa terhadap hasil perilakunya, bila ia berhasil maka keberhasilan itu adalah usahanya akan tetapi jika gagal maka itu bukanlah kesalahannya dan masih ada kesempatan untuk memperbaiki.

c.) Mengakhiri belajar

Proses kuncinya adalah kompetensi dan reinforcement (penguatan). Guru harus membantu siswa mencapai kompetensi dengan meyakinkan bahwa mereka memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sedangkan reinforcement (penguatan) harus diberikan dengan segera dan sesuai dengan kadarnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian reward dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan memberikan reward anak-anak akan merasa bahagia dan selalu berusaha untuk mendapatkan reward lebih banyak. Dari bahagiannya anak-anak tersebut muncullah motivasi untuk belajar sambil bermain dalam diri anak. Anak-anak akan lebih semangat untuk belajar agar bisa mendapatkan hadiah yang banyak dari bu guru. Hal ini terbukti dengan meningkatnya semangat belajar anak saat ia mendapatkan hadiah/ reward dari guru ketika telah berhasil melakukan sesuatu. Orang tua/ wali murid juga sepakat dengan hal ini, bahwa anak-anak akan lebih semangat untuk belajar jika mendapatkan reward.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Implementasi Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak dapat disimpulkan sebagai berikut : a) Implementasi Pemberian Reward dilaksanakan selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), yang mana mulai saat penjemputan anak datang sampai dengan pulang b) bentuk pemberian reward yaitu:

memberi pujian kepada anak, memberi tanda bintang atau gambar yang disukai anak, memberikan apresiasi berupa jempol, ataupun dengan kata-kata positif yang lain. c) strategi dan metode yang diterapkan dalam pemberian reward, diantaranya: saat anak mampu mandiri tanpa ditunggu, atau saat anak bisa melaksanakan kegiatan sendiri dikelas, saat anak bisa bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan sampai selesai, saat anak dapat menjawab pertanyaan dari guru ataupun saat anak melakukan kebaikan pada hari itu. d) manfaat pemberian reward adalah diantaranya: mampu memotivasi anak untuk mandiri dan mau sekolah sendiri, anak mampu bertanggung jawab melaksanakan kegiatan sendiri, anak mau melakukan kebaikan-kebaikan, anak mampu berlomba menjawab pertanyaan dari guru, anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru pada hari itu, dan juga anak menjadi senang dan lebih bersemangat serta termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifandy, F. (2024, Maret Rabu, 06 Maret 2024). Pengaruh Motivasi dan Budaya Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja. Diambil kembali dari pengertian motivasi.pdf: pengertian motivasi.pdf
- Arikunto. (2012). Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atikah. (2018). Hubungan Reward dengan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di Gugus Teratai Umbulharjo Yogyakarta. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. 4, No. 1 (Maret, 2018), 3.
- Azis, M. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemerian Reward Cap Bintang Di Kelompok B2 TK KARTIKA JAYA XX-34 KEC. PANDANG KA. GOWA. Muhajirah Azis, "Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Pemerian Reward Cap BiSkripsi PG-PAUD UM Makassar, 11.
- Daswati. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi di RA Annur Duri Kepa. Skripsi PIAUD Institut PTIQ, 06.
- Faizah, S. N. (2024, Maret Senin, 04). Wawancara. (Sriyanti, Pewawancara)
- Istiqomah, N. (2024, Maret Senin, 04). Wawancara. (Sriyanti, Pewawancara)
- Jamil, P. A. (2012). Al Jamil, Al Qur'an Tajwid Warna, Terjemah Per Kata, Terjemah Inggris. Bekasi: Penerbit Cipta Bagus Sagara.
- Julianti, A. J. (2014). Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Komik. Andini Jiana Julianti, "Peningkatan Motivasi Menulis Anak Usia 5-6 Tahun MeJurnal Ilmiah Visi P2TK PAUDNI – Vol. 9, No.2, (Desember 2014), 97.
- Khoiriyah, A. N. (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa MTS ISLAMIYAH CIPUTAT. Ari Nur Khoiriyah," Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar FSkrpsi, Universitas Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 8-9.
- Moleong, L. J. (2007). Lexy. J. Moleong. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mulyasana, D. (2011). Pengaruh Reward dan Punishment. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, M. N. (2006). Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyorini, D. (2024, Maret Senin, 04). Wawancara. (Sriyanti, Pewawancara)
- Shalahuddin, M. (1990). Pengantar Psikologi Pendidikan. Surabaya: Bina Ilmu.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif . Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran. Jakarta:

Prenada Media.

Teaching. (2024, 05 Maret 2024 Selasa). 7 Bentuk Reward yang Ideal untuk Murid yang Berprestasi di Kelas. Diambil kembali dari Teaching, “7 Bentuk Reward yang Ideal untuk Murid yang Bhttps://blog.kejarcita.id/7-bentuk-reward-yang-ideal-untuk-murid-yang-berprestasi-di-kelas/: <https://blog.kejarcita.id/7-bentuk-reward-yang-ideal-untuk-murid-yang-berprestasi-di-kelas/>

Terry, G. (1996). Prinsip – Prinsip Manajemen. Jakarta: Bumi Aksara.

Umi Shofiyatun, S. P. (2024, Maret Senin 04). Wawancara. (Sriyanti, Pewawancara)

Wantah, M. J. (2005). Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Kompetensi Pedagogis . Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.

Wijaya, L. F. (2021). Kawulur dalam Ludfi Ferry Wijaya, “Sistem Reward dan Punishment sebagai Pemicu dalaKawulurSistem Reward dan Punishment sebagai Pemicu dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan. Kawulur dalam Ludfi Ferry Wijaya, “Sistem Reward dan Punishment sebagai Pemicu dalam MeningJurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen, Vol. 1, No. 2 (Mei, 2021), 4.

Yulif Mujianah, S. P. (2024, Maret Senin, 04). Wawancara. (Sriyanti, Pewawancara)