

**PENGETAHUAN GURU TENTANG PEMBERIAN *REWARD* PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**EKA WAHYUNING TYAS
1913054014**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGETAHUAN GURU TENTANG PEMBERIAN *REWARD* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

OLEH:

EKA WAHYUNING TYAS

Masalah dalam penelitian ini guru di dalam proses pembelajaran masih jarang menggunakan pemberian *reward*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengetahuan guru tentang pemberian *reward*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 97 guru dari 23 Taman Kanak-kanak yang berada di Kecamatan Tanjung Senang, dengan sampel penelitian 50 guru yang dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Hasil penelitian yang didapat ialah 34% berada pada kategori tahu, 58% berada pada kategori kurang tahu dan 8% berada pada kategori tidak tahu, dari 58% yang berada pada kategori kurang tahu yang tertinggi guru tidak mengetahui pada dimensi pengetahuan mengenai konsep dasar *reward*.

Kata Kunci : guru pendidikan anak usia dini, *reward*, pengetahuan guru.

ABSTRAK

THE TEACHERS KNOWLEDGE ABOUT GIVING REWARDS TO EARLY CHILDHOOD 5-6 YEARS AGE

BY:

EKA WAHYUNING TYAS

The problem identified in this research is that teachers rarely utilize the reward system in the learning process. This study aims to understand the extent of teachers' knowledge regarding the utilization of rewards. This type of research is descriptive research with quantitative methods. The population of this study consisted of 97 teachers from 23 kindergartens in Tanjung Senang District, with a sample of 50 teachers, which was carried out using a simple random sampling technique. The data are collected by giving the teachers a test about reward correct. The research results obtained were 34% in the know category, 58% were in the category of not knowing and 8% were in the category of not knowing, from the 58% categorized as having less knowledge, most of teachers are unaware specifically about the basic concept of rewards.

Keywords: *early childhood education teacher, reward, teacher's knowledge.*

**PENGETAHUAN GURU TENTANG PEMBERIAN *REWARD* PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

**Eka Wahyuning Tyas
1913054014**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGETAHUAN GURU TENTANG
PEMBERIAN *REWARD* PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Eka Wahyuning Tyas**

Nomor Penduduk Mahasiswa : **1913054014**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**


Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

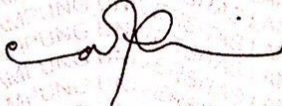
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II


Ari Sofia, S.Psi M.A. Psi
NIP 197606022008122001


Susanthi Pradini, M.Psi.,Psi.
NIP 231804891017201

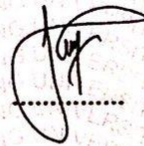
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

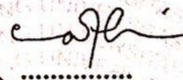
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi M.A. Psi



Sekretaris : Susanti Pradini, M.Psi



Penguji : Dr. Riswanti Rini, M.Si



Prof. Dr. Sunyono, M. Si
NIP 1965123019911111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Januari 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Wahyuning Tyas

NPM : 1913054014

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengetahuan Guru Tentang Pemberian Reward Pada Anak Usia 5-6 Tahun" adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Februari 2024

Yang membuat pernyataan


METERAI
TEMPEL
1000
FOFAKX807326016
Eka wahyuning tyas
NPM. 1913054014

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Eka Wahyuning Tyas, lahir di Solo, Jawa Tengah pada 28 Januari 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, dari pasangan Alm. Bapak Bambang Sugiono dan Ibu Surani. Pendidikan formal penulis dimulai dari taman kanak-kanak di TK Kirana bertempat di Kecamatan Panjang Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2006 dan melanjutkan ke jenjang pendidikan di SD N 1 Karang Maritim yang di selesaikan pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Xaverius 3 Bandar Lampung dan tuntas pada tahun 2015, penulis melanjutkan di SMAS 2 Printis Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2019. Penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2019 di Universitas Lampung dan terdaftar di program studi Pendidikan Anak Usia Dini atau lebih di kenal dengan (PG-PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) melalui jalur SNMPTN. Penulismengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 1 Tahun 2022 di Kelurahan Kuripan, Kecamatan Teluk Betung Barat, Kota Bandar Lampung.

MOTTO HIDUP

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”

(HR. Turmudzi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin , dengan penuh rasa Syukur kepada Allah SWT., dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk:

Ibundaku (Surani)

Pintu surgaku,Ibu tercinta Surani. Terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini, terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepada. Ibu menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Terimakasih, sudah menjadi tempatku pulang, bu.

Ayahandaku (Alm.Bambang Sugiono)

Cinta pertama dan panutanku, Ayahandaku tercinta Bambang Sugiono. Terimakasih telah mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.

Adikku tersayang (Endang Sri Suketi, Ramadhani dan Ambar Wati)

Yang telah memberikan dukungan kepadaku sampai bisa bertahan dan Berjuang sejauh ini

Para Pendidik dan Ibu Bapak Dosen

Yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Seluruh Taman Kanak-Kanak Yang Berada Di Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT berkat Rahmat dan hidayah yang telah diberikan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengetahuan Guru Tentang Pemberian *Reward* Pada Anak Usia 5-6 Tahun”

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi M.A. Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Susanthi Pradini, M.Psi.,Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Pembahas yang telah membimbing, memberikan motivasi nasihat-nasihat, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Sugiana, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing sampai tahap seminar proposal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh dosen dan staff PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.
10. Almamaterku tercinta termpat penulis menimba ilmu yaitu Universitas Lampung, khususnya Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendidikku baik dari segi ilmu maupun etika.

11. Seluruh kepala sekolah dan guru Taman Kanak-Kanak yang berada di Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
12. Untuk seseorang yang belum bisa kutuliskan dengan jelas namanya disini. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri.
13. Sahabat terbaikku Antika, Lista, dan Thyas yang selalu menemani dalam keadaan sedih, duka dan senang serta selalu memotivasi penulis.
14. Teman seperjuangan PG-PAUD khususnya kelas A dan B angkatan 2019 yang telah bersama-sama berjuang dan berusaha dari awal hingga akhir.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
16. Last but not least, terimakasih untuk Eka Wahyuning Tyas, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan diri sendiri.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan tetapi penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kita semua, Amin.

Bandar Lampung, Februari 2024

Eka Wahyuning Tyas
NPM.1913054014

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
II. KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	5
2.2 Pengetahuan Guru	6
2.2.1 Pengertian Guru.....	8
2.2.2 Peran guru	8
2.3. Teori Belajar Behavioristik.....	9
2.4. Pengertian <i>Reward</i>	11
2.5. Tujuan <i>Reward</i>	13
2.6. Fungsi <i>Reward</i>	14
2.7. Prinsip-prinsip <i>Reward</i>	15
2.8. Bentuk-bentuk <i>Reward</i>	15
2.9. Syarat-syarat <i>Reward</i>	17
2.10. Kelebihan dan Kekurangan <i>Reward</i>	17
2.11. Kerangka Pikir	18
III. METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.3.1 Populasi.....	20

3.3.1 Sampel	21
3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	23
3.4.1 Tes	23
3.5 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel	23
3.5.1 Definisi Konseptual	23
3.5.2 Definisi Oprasional.....	23
3.6 Instrumen Penelitian.....	24
3.7 Uji Instrumen Penelitian	24
3.7.1 Uji Validitas	24
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	26
3.7.3 Uji kesukaran	27
3.7.4 Uji Daya Beda	28
3.8. Teknik Analisis Data	29
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1. Analisis Data.....	30
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	34
V. KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1. Kesimpulan	41
5.2. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Lembaga TK Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung	21
Tabel 2. Nama Lembaga TK yang Dijadikan Sampel	22
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	24
Tabel 4. Uji Validitas	25
Tabel 5. Kriteria Relibilitas	27
Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran	28
Tabel 7. Rekapitulasi Pengetahaun Guru Mengenai Pemberian Reward	30
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Data Dimensi Pengetahuan Guru.....	32
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Data Dimensi Pengetahuan Mengenai	33
Tabel 10. Rekapitulasi Pengetahuan Guru Mengenai Pemberian Reward	34

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Krangka Pikir.....	19
Gambar 2. Rumus Pengambilan Sampel.....	22
Gambar 4. Rumus Alfa Croncbach.....	26
Gambar 5. Rumus Tingkat Uji Kesukaran	27
Gambar 6. Rumus Uji Daya Beda	28
Gambar 7. Rumus Interval	29
Gambar 8. Bagan Dimensi Pengetahuan Guru Mengenai Pemberian <i>Reward</i>	31
Gambar 9. Bagan Dimensi Pengetahuan Guru Mengenasi Konsep	32
Gambar 10. Bagan Dimensi Pengetahuan Guru Mengenai Kelebihan.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Uji Instrumen	46
Lampiran 2. Soal Tes Instrumen.....	53
Lampiran 3. Uji Validitas	57
Lampiran 4. Rekapitulasi Uji Validitas.....	58
Lampiran 5. Uji Reliabilitas	59
Lampiran 6. Uji Kesukaran	60
Lampiran 7. Uji Daya Beda.....	62
Lampiran 8. Pengetahuan Guru Mengenai Konsep Dasar <i>Reward</i>	64
Lampiran 9. Pengetahuan Mengenai Kelebihan Dan Kekurangan <i>Reward</i>	65
Lampiran 10. Rekapitulasi Pengetahuan Guru Mengenai Pemberian <i>Reward</i>	66
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	67
Lampiran 13. Surat Izin Pra Penelitian	81
Lampiran 14. Surat Balasan Izin Penelitian	82

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun, dengan cara pemberian berbagai rangsangan untuk dapat membantu pertumbuhan dan juga perkembangan anak dengan optimal. Melalui PAUD, diharapkan anak mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Suyadi (2013:1) bahwa:

PAUD adalah usia anak-anak (0-6 tahun) sebagai usia emas atau lebih dikenal "The Golden Age" dimana masa perkembangan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depan atau disebut juga masa keemasan.

Guru adalah salah satu pihak yang berperan dalam stimulus tumbuh kembang anak. Guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan melibatkan anak dalam pembelajaran biasanya lebih menguntungkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu interaksi anak dengan guru memberi sumbangan terhadap dinamika pencapaian tujuan pembelajaran. Proses interaksi antara guru dan anak yang dapat menarik perhatian anak salah satunya dengan memberikan *reward*. Hal ini sependapat dengan (Ainur, 2015) upaya guru dalam menciptakan interaksi yang dapat memotivasi belajar anak salah satunya adalah dengan cara memberikan hadiah dan pujian.

Reward (penghargaan) merupakan cara untuk menunjukkan pada anak bahwa ia telah melakukan hal yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hurlock, 1978:90) yang menyatakan bahwa:

Penghargaan diberikan jika anak melakukan sesuatu yang baik.

Penghargaan dapat mendorong anak lebih termotivasi untuk melakukan hal yang benar dan menghindari hukuman.

Adapun tujuan *reward* menurut Mulyasa dalam (Madiyanah & Farihah, 2020) yaitu, merangsang, meningkatkan dan memotivasi perhatian anak terhadap pembelajaran, meningkatkan kegiatan belajar serta membina perilaku menjadi lebih baik lagi.

Penelitian yang dilakukan (Astari dkk., 2020) yaitu *reward* mempunyai pengaruh kepada motivasi belajar anak disekolah. Kemudian penelitian (Irwan dkk., 2021) menunjukkan metode *reward* berdampak positif dalam menunjang keberhasilan pembentukan sikap disiplin pada anak usia 5-6 tahun, bahwa ketika anak diberikan *reward* anak merasa senang dan berusaha untuk meningkatkan prestasinya serta menjadi semangat dalam belajar.

Reward yang diberikan secara tepat dan yang tidak berlebihan mempunyai peranan penting bagi anak disekolah, akan tetapi semua tergantung pada tenaga pendidik dalam menyikapi hal tersebut. Guru perlu memiliki standar pengetahuan dan pemahaman tentang setiap aspek yang harus dikuasai (Eliza dkk., 2022). Pengetahuan diperoleh melalui proses kognitif, dan seseorang harus memahami atau mengenali ilmu yang ia miliki untuk mengetahui serta memahami pengetahuan tersebut. Ketika seorang guru sudah dibekali ilmu pengetahuan, maka guru akan mudah untuk menyampaikan suatu pembelajaran, baik itu memilih metode pembelajaran, pendekatan, strategi, model dan teknik. Metode mengajar adalah suatu rencana atau cara yang digunakan untuk membimbing siswa ketika belajar.

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan bahwa *reward* penting dalam proses pembelajaran *reward* akan memotivasi anak untuk menjadi yang lebih baik, karena *reward* hanya diberikan kepada anak yang mengikuti aturan pembelajaran ataupun permainan disekolah sehingga bertujuan agar anak

melakukannya secara terus menerus, meningkatkan semangat dan menjadi contoh bagi teman-teman yang lain di sekolah. *Reward* juga merupakan bentuk motivasi bagi anak untuk meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan hasil penelitian yang di lakukan (Akyuni, 2013) bahwa yang didapat, peranan *reward* dalam proses pembelajaran penting terutama sebagai faktor eksternal dalam mempengaruhi dan mengarahkan perilaku anak. Hal ini didasarkan atas berbagai pertimbangan logis, di antaranya *reward* ini dapat menimbulkan motivasi belajar anak dan dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan anak. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Miranda & , Syarief Hasani, 2021) bahwa pengaruh pemberian hadiah (*reward*) terhadap minat belajar peserta didik diperoleh nilai korelasi antara pemberian hadiah (*reward*) dengan minat belajar peserta didik

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan mengambil judul penelitian “Pengetahuan Guru Tentang Pemberian *Reward* Pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum efektifnya pemberian *reward* pada anak
2. Guru belum mengetahui akan kekurangan pemberian *reward*
3. Guru belum menggunakan pemberian *reward* sebagai motivasi terhadap anak
4. Guru belum menerapkan pemberian *reward* secara tepat

1.3 Pembatasan Masalah

Menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka permasalahan yang akan diteliti hanya pada pengetahuan guru tentang pemberian *reward* anak disekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah yaitu “Bagaimana pengetahuan guru tentang pemberian *reward* pada anak usia 5-6 tahun?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru tentang pemberian *reward* pada anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Terkait dengan pengembangan ilmu manfaat yang menjadi manfaat teoritis adalah Penelitian ini dapat menambah pengetahuan, menambah wawasan serta kajian literatur terkait *reward* pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat,

- a. Untuk Guru, sebagai bahan masukan kepada guru untuk mengetahui bagaimana menerapkan pemberian *reward* secara tepat.
- b. Untuk Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan kepada kepala sekolah untuk mendukung dan mendorong seluruh guru untuk terus aktif mengikuti seminar dan pelatihan mengenai langkah-langkah pemberian *reward* yang tepat.
- c. Untuk Peneliti Lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan dan menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya, seperti modul mengenai langkah-langkah pemberian *reward* dengan tepat.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Berdasarkan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan 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.

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal. Setiap bentuk penyelenggaraan memiliki kekhasan tersendiri. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK) atau RA dan lembaga sejenis. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur nonformal diselenggarakan oleh masyarakat atas kebutuhan dari masyarakat sendiri, khususnya bagi anak-anak yang dengan keterbatasannya tidak terlayani di pendidikan formal (TK dan RA).

Pendidikan di jalur formal dilakukan oleh TK, RA atau Lembaga sejenis. Pendidikan formal bertujuan memberikan keyakinan agama, menanamkan nilai budaya, nilai moral, etika dan kepribadian, estetika serta meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional Nurani (2013:24)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan dari usia 0-6 tahun dan dapat dilakukan dengan menggunakan jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.

2.2 Pengetahuan Guru

Guru adalah pendidik profesional yang perannya akan membantu orang tua dan masyarakat dalam mendidik anak. Salah satu perbedaan pendidikan yang dilakukan oleh guru yaitu pada aspek ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan tertentu. Pengembangan kemampuan dasar anak merupakan kegiatan yang disiapkan oleh guru untuk meningkatkan setiap potensi yang dimiliki oleh anak.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 pasal 1 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, dasar dan pendidikan menengah”.

Berdasarkan uraian tersebut dalam rangka menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan diperlukan guru yang profesional dibidangnya, memiliki pengetahuan khusus, baik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran bagi anak didiknya.

Berbicara tentang pengetahuan guru, (Keraf, 2001) mengemukakan bahwa pengetahuan adalah seluruh pemikiran, ide, gagasan, konsep, dan pemahaman manusia. Sedangkan menurut (Burhanuddin, 2003) pengetahuan merupakan hasil proses dari usaha manusia untuk tahu. Pengetahuan juga didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengingat fakta, simbol, proses, dan teori.

Pengetahuan guru adalah segala sesuatu yang guru ketahui sebagai hasil dari proses mencari tahu mengenai fakta, simbol dan teori. Pengetahuan guru tentang *reward* merupakan suatu kapasitas pengetahuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak.

Taksonomi Bloom mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori, dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks

(mengevaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks , ialah: terdiri dari enam klasifikasi yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5) dan Evaluasi (C6) (Gunawan & Paluti, 2017). Sedangkan taksonomi Bloom ranah kognitif versi revisi Anderson (2023:77-96) yaitu mengingat, memahami, menerapkan , menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

Adapun uraian, sebagai berikut:

1. Mengingat, hanya sebagai recall (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu untuk mengetahui/mengukur bahwa orang tahu sesuatu dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan.
2. Memahami, memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.
3. Aplikasi, aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.
4. Analisa, yaitu kemampuan seseorang untuk menjabarkan/ memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.
5. Sintesis, sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.
6. Evaluasi, evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi/penilaian terhadap suatu objek

Evaluasi tingkatan pengetahuan manusia adalah dimulai dengan mengingat. Proses selanjutnya yaitu mulai memahami pengetahuan yang dimiliki, kemudian mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang akan mulai menganalisa hal atau objek yang diketahui lalu menyimpulkannya, kemudian mampu untuk menilai atau mengevaluasi objek atau hal tertentu tersebut.

2.2.1 Pengertian Guru

Guru adalah semua orang yang berwenang serta bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, di sekolah maupun di luar sekolah Djamarah (2005:32). Guru merupakan sumber daya yang berperan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pendidikan, khususnya pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. Peran guru sangat penting, salah satunya adalah fasilitator bagi peserta didik, baik secara individual maupun klasikal. Peran guru sebagai fasilitator adalah menyediakan sumber belajar yang menarik agar peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas menurut Mulyasa (2005:5) dimana seorang guru memegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya dalam pendidikan yang diselenggarakan secara formal di sekolah, seorang guru juga sangat menentukan keberhasilan anak terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar

guru adalah pendidik profesional yang berperan dalam merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik serta membimbing dan melatih anak agar dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran

2.2.2 Peran guru

Guru memiliki beberapa peran dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mendidik dan mengarahkan anak agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Menurut Mulyasa (2013:53-67) guru memiliki peran yang sangat penting, berikut ini beberapa peran guru antara lain:

- a. Sebagai Fasilitator
Guru sebagai fasilitator bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka.
- b. Sebagai Motivator
Pembangkitan nafsu atau selera belajar sering juga disebut motivasi belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehinggadapat mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Sebagai Pemacu
Pemacu belajar, guru harus mampu melipat gandakan potensi peserta didik dan mengembangkannya sesuai dengan aspirasi dan cita-cita mereka dimasa yang akan datang.
- d. Sebagai Inspirasi
Pemberi inspirasi belajar guru harus mampu mempertahankan diri dan memberikan aspirasi bagi peserta didik, sehingga kegiatan belajar dan pembelajaran dapat membangkitkan berbagai pemikiran, gagasan dan ide-ide baru.

2.3. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interkasi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

Guru-guru yang menganut pandangan ini berpendapat, bahwa tingkah laku murid-murid merupakan reaksi-reaksi, terhadap lingkungan mereka pada

masa lalu dan masa sekarang, dan bahwa segenap tingkah laku merupakan hasil belajar. Guru dapat menganalisis tingkah laku dengan melihat latar belakang penguatan (*reinforcement*) terhadap tingkah laku tersebut.

Penguat adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Belajar menurut Thorndike dalam Isjoni (2010:75) adalah proses interkasi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat mempengaruhi terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat Indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang memunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Sementara menurut Waston dalam Isjoni (2010:75) belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Dengan kata lain walaupun ia mengakui adanya perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar namun itu adalah faktor yang tidak perlu diperhatikan karena tidak dapat diamati dan diukur.

Teori belajar Clark Hull dalam Budiningsih (2012:22-23) mengatakan bahwa kebutuhan biologis dan pemuasan kebutuhan biologis adalah penting dan menempati posisi sentral dalam seluruh kegiatan manusia, sehingga stimulus dalam belajarpun hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, walaupun respon yang akan muncul mungkin dapat bermacam-macam bentuknya.

Dijelaskan menurut Edwin Guthrte dalam Budiningsih (2012:23) bahwa hubungan antara stimulus dan respon cenderung hanya bersifat sementara, oleh sebab itu dalam kegiatan belajar perserta didik perlu sesering mungkin diberikan stimulus agar hubungan antara stimulus dan respon bersifat tetap. Ia juga mengemukakan, agar respon yang muncul sifatnya lebih kuat dan bahkan menetap, maka diperlukan berbagai macam stimulus yang berhubungan dengan respon tersebut.

Adapun menurut Skinner, belajar merupakan hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar behavioristik. Program- program pembelajaran seperti Teaching Machine, pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus-respon serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program-program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner dalam Soemanto (2012:125-127)

Belajar menurut teori Behavioristik merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak bisa diamati. Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*) penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon.

2.4. Pengertian *Reward*

Penguat (*reinforcement*) adalah faktor penting dalam belajar. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Skinner dalam (Chairul, 2017) yang menganggap bahwa *reward* atau penguatan merupakan faktor terpenting. Sebab, *reinforcement* merupakan proses yang memperkuat perilaku atau memperbesar kesempatan agar perilaku tersebut terulang lagi. Guru berperan penting di dalam kelas untuk mengontrol dan mengarahkan kegiatan belajar kearah tercapainya tujuan.

Reward merupakan hadiah, upah, ganjaran atau penghargaan, berupa hal yang menyenangkan untuk mengatur tingkah laku seseorang.

Menurut (Purwanto, 2011) *reward* merupakan salah satu alat untuk mendidik anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Penghargaan yang bertujuan untuk mendidik anak supaya menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapai.

Selain itu Suharsimi Arikonto dalam (Rosyid, 2018) *reward* adalah suatu yang disenangi serta digemari oleh anak-anak, *reward* dapat diberikan kepada siapa saja yang mampu memenuhi harapan, yakni mencapai tujuan yang ditentukan, atau bahkan melebilinya

Reward memiliki fungsi sebagai setimulus atau penguat positif (*positive reinforcement*). Sebagai bentuk respon atas tingkah laku yang ditunjukkan oleh setiap individu serta upaya untuk memperkuat munculnya kembali tingkah laku tersebut, maka pemberian *reward* merupakan salah satu yang tepat.

Reward menurut Santrock dalam (Lismawarti dkk., 2020) ialah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Penguatan berarti memperkuat, dalam penguatan positif frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (*reward*). Mulyasa (2005:77) menyatakan bahwa *reward* adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan untuk terulang kembali tingkah laku tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, *Reward* merupakan hadiah, upah, ganjaran atau penghargaan. Penghargaan merupakan bagian yang sangat penting dalam perkembangan diri dan perilaku anak. Pemberian *reward* merupakan cara yang tepat untuk merespon setiap perilaku individu dan berusaha memperkuat pengulangan perilaku tersebut. *Reward* diberikan untuk mendorong anak menjadi aktif dan berusaha memperbaiki atau meningkatkan pembelajarannya.

2.5. Tujuan *Reward*

Tujuan yang dicapai dalam pemberian penghargaan adalah untuk lebih mengembangkan motivasi intrinsik dari motivasi ekstrinsik. Dalam arti bahwa, anak melakukan tindakan, dan Tindakan itu muncul dari kesadaran siswa itu sendiri. Menurut Rosyid (2018:44). Adapun tujuan pemberian *reward* secara khusus yaitu:

1. Menarik

Dengan adanya *reward* diharapkan mampu menarik seseorang yang berkualitas untuk menjadi teladan dalam sebuah organisasi,

2. Mempertahankan.

Reward bertujuan untuk mempertahankan perilaku baik peserta didik dengan metode yang di berikan. Metode *reward* yang diberikan selalu menarik sehingga mampu meminimalkan jumlah peserta didik yang berperilaku belum baik. Karena dengan adanya *reward*, peserta didik akan merasa memiliki tanggung jawab kepada dirinya sendiri untuk berbuat baik ataupun bersikap lebih baik dari sebelum *reward* diterapkan.

3. Kekuatan

Reward akan menimbulkan kekuatan peserta didik dalam mempertahankan sesuatu (bersikap menjadi baik). Karena tanpa adanya kekuatan, maka peserta didik akan kembali melakukan perbuatan atau bersikap kurang baik.

4. Motivasi

Metode *reward* yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mencapai prestasi yang jauh lebih baik, yang paling utama dalam hal afektif (sikap,watak, prilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu).

5. Pembiasaan

setelah keempat tujuan dari *reward* tersebut berjalan efektif, maka hal yang tidak kalah pentingnya ialah pembiasaan diri untuk berbuat baik sehingga kan terus menerus berkembang menjadi lebih baik lagi.

Reward yang diberikan nantinya akan melakukan suatu tindakan kebaikan. Penghargaan dalam bentuk hadiah selain bertujuan untuk menarik, mempertahankan, motivasi dan pembiasaan juga mampu meningkatkan rasa percaya diri anak. Dengan adanya hadiah yang diterima, anak akan merasa yakin dan percaya diri terhadap semua perbuatan yang dilakukan. Anak tidak ragu-ragu, bingung ataupun merasa tidak aman terhadap perilakunya sendiri. Maka dari itu, dengan adanya pemberian *reward*, anak yang sudah menerapkan perbuatan disiplin akan merasa percaya diri sehingga tetap berperilaku disiplin.

2.6. Fungsi *Reward*

Pemberian *Reward* diharapkan dapat membangun suatu hubungan yang positif antara guru dengan murid, karena *reward* adalah bagian dari rasa sayang kepada sesama. Maria J. Watah (2005:168-169) menyatakan fungsi dari pemberian *reward* ada dua yaitu sebagai berikut:

1. Penghargaan mempunyai nilai mendidik.
Penghargaan yang diberikan kepada anak menunjukkan bahwa perilaku yang dilakukan oleh anak di sekolah merupakan perilaku yang positif. Apabila anak mendapatkan sesuatu penghargaan, maka anak akan memperoleh suatu kepuasan, dari kepuasan itu anak akan mempertahankan, memperkuat dan mengembangkan tingkah laku yang positif atau tingkah laku yang baik.
2. Penghargaan berfungsi sebagai motivasi.
Pada anak untuk mengulangi serta mempertahankan perilaku yang positif. Apabila anak bertingkah laku sesuai dengan apa yang diharapkan secara berulang-ulang, ketika perilaku tersebut dihargai, maka anak akan merasa bangga terhadap dirinya sendiri. Kebanggaan itu akan membuat anak untuk terus mengulangi atau bahkan meningkatkan kualitas perilaku tersebut.

Fungsi penghargaan sebagai motivasi serta mendidik anak. Dengan adanya penghargaan membuat anak bangga kepada dirinya sendiri dan meyakinkan anak bahwa perbuatannya itu baik, dengan begitu anak akan termotivasi untuk bisa mempertahankan dan meningkatkan tingkah laku yang baik tersebut.

2.7. Prinsip-prinsip *Reward*

Ketika pendidik memberika reward kepada peserta didik, hendaknya jangan hanya sekedar meberikan saja, melaikan harus memperhatikan prinsip-prinsip pemberian reward. Kompri (2015:310) Menyatakan bahwa terdapat lima prinsip pemberian reward diantaranya yaitu:

1. Penilaian didasarkan pada “prilaku” bukan “pelaku”
Guna membedakan antara “pelaku” dan “prilaku” memang masih sulit. Terlebih lagi kebiasaan dan persepsi yang tertanam kuat di dalam pola pikir kita yang sering menyamakan kedua hal tersebut. Julukan ataupun panggilan seperti “anak sahaleh”, anak “pintar” tersebut menunjukkan sifat “pelaku” tidak dijadikan alasan pemberian penghargaan karena akan minimbulkan persepsi bahwa predikat “anak shaleh” bisa ada dan bisa hilang. Tetapi harusnya menyebutkan secara langsung prilaku anak yang membuatnya mendapatkan hadiah.
2. Pemberian penghargaan atau hadiah harus ada batasnya.
Pemberian *reward* tidak bisa menjadi metode yang dipergunakan selamanya. Proses perlu digunakan hingga tahapan penumbuhan kebiasaan saja. Ketika proses pembiasaan dirasa cukup, maka pemberian reward harus diakhiri.
3. Penghargaan berupa perhatian
Sebenarnya pemberian hadiah tidak selalu berbentuk barang, tetapi bisa berupa perhatian, baik verbal maupun fisik. Perhatian verbal bisa berupa kalimat-kalimat pujian, seperti, “hebat”, “indah sekali gambaranmu”. Sementara hadiah berupa fisik bisa berupa pelukan, ataupun acungan jempol.
4. Dimusyawarahkan kesepakatannya
Setiap anak jika ditanya mengenai hadiah yang diinginkan, mereka pasti akan meminta hal yang mereka sukai. Maka dari itu pendidik ataupun orang tua dituntut untuk pandai dan bersabar dalam memberi pengertian kepada anak atau peserta didik bahwa tidak semua keinginannya dapat terpenuhi.
5. Distantarkan pada proses, bukan hasil
Banyak orang lupa, bahwa proses jauh lebih penting daripada hasil. Proses pembelajaran, yaitu usaha yang dilakukan anak, adalah merupakan lahan perjuangan yang sebenarnya. Sedangkan hasil yang akan diperoleh nanti tidak bisa dijadikan patokan keberhasilannya.

2.8. Bentuk-bentuk *Reward*

Keterampilan dasar penerapan *reward* terdiri atas beberapa komponen, Adapun bentuk bentuk *reward* Usman (2013:81) diantaranya :

1. *Reward* verbal (pujian)
 - a. Kata-kata: bagus, benar, tepat, bagus sekali, hebat, keren, mantap, dan lain-lain.
 - b. Kalimat: hasil pekerjaanmu bagus sekali, saya senang dengan hasil pekerjaan kamu
2. *Reward* non verbal
 - a. *Reward* berupa mimik wajah dan Gerakan badan, contohnya senyuman, anggukan, acungan jempol, tepuk tangan, toss, pelukan, dan lain-lain.
 - b. *Reward* dengan cara mendekati, guru mendekati peserta didik untuk menunjukkan perhatian. Dengan berdiri di samping peserta didik, berjalan ke arahnya, atau duduk dekat dengan sekelompok peserta didik.
 - c. *Reward* dengan cara sentuhan, menyatakan persejutan dan penghargaan dengan menepuk Pundak serta berjabat tangan.
 - d. *Reward* berupa symbol atau benda, berupa sertifikat, piagam, kertu, peralatan sekolah, jajanan, baju baru, stiker, dan lainnya.
 - e. Kegiatan yang menyenangkan, yaitu memberikan kegiatan yang disukai anak, misalnya bermain music, bermain bersama orang tua, berjalan-jalan, bermain boneka, ke pantai, ke kebun binatang, dan lainnya.
 - f. *Reward* dengan memberikan pernghormatan, contohnya anak ditampilkan di depan kelas ataupun di hadapan teman-temannya.
 - g. *Reward* dengan memberikan perhatian tidak penuh, diberikan kepada anak yang sudah mau melakukan sesuatu perbuatan baik namun belum sempurna. Contohnya, “pekerjaan kamu sudah bagus, tetapi masih perlu disempurnakan lagi ya”. *Reward* tersebut diberika kepada anak yang sudah mau mewarnai, namun masih banyak yang belum di warnai, keluar batas, serta kurang rapi.

Selain itu, menurut Purwanto (2011:183) dalam menyebutkan macam-macam *reward* diantaranya yaitu:

1. Guru mengangguk-angguk dan tersenyum tanda senang serta membenarkan suatu jawaban yang diberikan oleh seorang anak.
2. Guru memberikan kata-kata yang mengembirakan (pujian).
3. Pekerjaan bisa juga menjadi sebuah *reward*.
4. *Reward* yang diberikan kepada seluruh peserta didik sering dan sangat perlu seperti bernyanyi atau pergi berdarmawisata
5. *Reward* juga dapat berupa benda-benda yang menyenangkan dan berguna bagi anak-anak.

Berdasarkan beberapa jenis *reward* di atas, bahwa *reward* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *reward* verbal berupa kata, kalimat, mimik wajah dan gerakan badan, sentuhan, benda atau barang, kegiatan yang

menyanangkan, penghormatan, dan perhatian tidak penuh. Dengan *reward* yang positif mampu mendorong peserta didik untuk semangat. Dengan berbagai macam *reward* diatas, maka dari itu guru dapat memilih *reward* yang relevan untuk peserta didik disesuaikan dengan situai dan kondisi siswa.

2.9. Syarat-syarat *Reward*

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi menurut Purwanto (2011:184) dalam menggunakan *reward* supaya bisa menjadi alat pendidikan yang efektif, yaitu sebagai berikut :

1. Guru harus benar-benar mengenal karakteristik siswa-siswanya, serta tahu menghargai dengan tepat.
2. *Reward* yang diberikan kepada seorang siswa tidak boleh menimbulkan iri hati siswa lain yang akan merasa perkerjaannya juga sama baiknya atau bahkan lebih baik dan tidak mendapatkan *reward* tersebut.
3. Dalam memberikan *reward* hendaklah hemat, jangan terlalu sering, karena itu bisa menghilangkan esendi atau makna *reward* itu sendiri.
4. Jangan terlebih dahulu menjanjikan memberikan *reward* sebelum siswa menyelesaikan tugasnya, karena hal ini bisa menjadikan siswa terburu-buru dan akhirnya tidak fokus.
5. Jangan sampai *reward* yang diberika kepada siswa berubah makna menjadi upah bagi siswa, karena hal itu tidak mendidik.

Pada saat memberikan *reward* seorang pendidik hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*, pendidik harus selalu mengingat akan maksud dari pemberian *reward* tersebut. Peserta didik yang pada suatu ketika menunjukkan hasil lebih baik dari biasanya bahkan bisa sangat baik ketika diberikan *reward*. Maka dari itu pendidik hendaknya bijaksana, jangan sampai *reward* menimbulkan iri hati pada peserta didik lain yang mreasa dirinya lebih pandai, tetapi tidak mendapatkan *reward* tersebut.

2.10. Kelebihan dan Kekurangan *Reward*

Dengan adanya pemberian *reward* menurut Menurut Soejono dalam Kompri (2015:304) menyatakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, di antaranya yaitu :

1. Kelebihan

- a. Memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan hal yang positif dan bersifat progresif.
- b. Dapat menjadi pendorong bagi anak didik lainnya untuk mencontoh anak yang telah memperoleh *reward* dari gurunya baik dalam tingkah laku ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik lagi

2. Kekurangan

- a. Bisa menimbulkan dampak negative apabila guru melakukan secara berlebihan akibatnya bisa mengakibatkan anak didik merasa bahwa dirinya lebih baik dari teman-temannya.
- b. Umumnya pemberian *reward* membutuhkan sesuatu yang nyata dan membutuhkan biaya. Oleh karena itu menjadi tanggung jawab guru untuk mengupayakan pemberian *reward* secara efektif dan efisien terhadap anak didik.

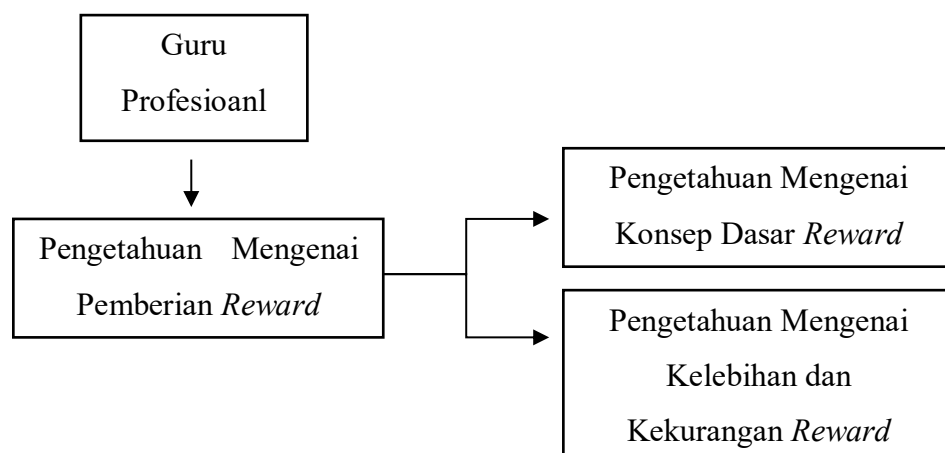
Reward memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *reward* bisa menjadi motivasi anak untuk melakukan perbuatan yang sama ataupun perbuatan yang lebih baik lagi. Sedangkan kelemahannya, jika *reward* diberikan secara berlebihan serta kurang tepat, sehingga akan menimbulkan sikap sombong karena anak menganggap dirinya selalu benar. Maka dari itu, guru perlu bersikap bijak dalam memberikan sebuah *reward* kepada anak.

2.11. Kerangka Pikir

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam mengasah dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Pendidikan memiliki dua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Pendidik merupakan seseorang dewasa yang membimbing dan memberikan ilmu kepada peserta didik, maka dari itu seorang guru harus memiliki pengetahuan dalam menentukan suatu hal termasuk menentukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak salah satunya dengan menggunakan teori behavioristik, yang beranggapan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Respon yang diberikan yaitu *reinforcement* atau *reward*. *Reward* merupakan merupakan salah satu alat untuk mendidik anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan

atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Penghargaan yang bertujuan untuk mendidik anak supaya menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dicapai, namun tergantung bagaimana guru menyampaikan dan menerapkan *reward* yang nantinya akan berpengaruh positif bagi anak, guru harus mengetahui beberapa konsep dalam *reward*.

Pengetahuan guru dalam menerapkan pemberian *reward* sangat penting. Dengan memiliki pengetahuan yang baik tentang pemberian *reward*, guru akan lebih mudah memberikan motivasi dan anak akan cepat menerima motivasi yang diberikan oleh guru. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengetahuan guru dalam pemberian *reward* kepada anak



Gambar 1. Bagan Krangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian masalah pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan mengenai pemahaman guru tentang pemberian reward pada anak usia 5-6 tahun.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian akan dilakukan di TK se-Kecamatan Tanjung Senang, Bandar Lampung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi menurut (Sugiyono, 2015) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subek yang mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang ada di TK se-Kecamatan Tanjung Senang, Bandar Lampung.

Tabel 1. Data Lembaga TK Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung

No	Jumlah Lembaga TK	Jumlah Guru
1	Tk Al Hijrah	5
2	Tk Al-Bustan	4
3	Tk Amalia	6
4	Tk Asmai Rahman	6
5	Tk Bela Bangsa Mandiri	6
6	Tk Choirunnisa	1
7	Tk Insan Mandiri	13
8	Tk Intan Pertiwi	4
9	Tk It Adzkiya Al Husna	4
10	Tk It Terpadu Al-Qowiyyu	2
11	Tk It Unggul Gemilang	3
12	Tk Karya Utama	7
13	Tk Kemuning	1
14	Tk Kreasi	3
15	Tk Mekar Wangi	6
16	Tk Melati Puspa	6
17	Tk Mutiara Cempaka	2
18	Tk Pelangi Indonesia	5
19	Tk Saraswati	1
20	Tk Sejahtera II	4
21	Tk Tpp. Cahaya Insan Cendekia	10
22	Tk Widya Bakti	3
Jumlah		97

Sumber: Data Pokok Pendidikan 2023

3.3.1 Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling* yaitu setiap elemen populasi memiliki peluang yang diketahui dan sama untuk terpilih sebagai subjek.

Peneliti mengambil sampel dari populasi guru yang ada di Kecamatan Tanjung Senang yang mana populasinya sebanyak 97 guru. Rumus yang digunakan untuk menentukan besar jumlah sampel dengan menggunakan rumus Slovin yaitu:

$$\frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 2. Rumus Pengambilan Sampel

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Perkiraan tingkat kesalahan (10% atau 0,1)

dari rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{97}{1 + 97(0,1)^2}$$

$$n = \frac{97}{1,97}$$

$$n = 49,23$$

Persentase yang digunakan sebesar 10% atau 0,1 sebagai batas kesalahan sampel, sehingga berdasarkan rumus tersebut jumlah perhitungan dari jumlah populasi 97 guru maka sampel dalam penelitian ini berjumlah (n) 49,23 yang dibulatkan menjadi 50. Untuk menentukan sampel pada setiap sekolah dilakukan dengan menggunakan *Wheel Of Name for windows*.

Adapun pemilihan sampel sebagai berikut:

Tabel 2. Nama Lembaga TK yang Dijadikan Sampel

No	Lembaga TK	Jumlah Guru
1	Tk Amalia	6
2	Tk Asmai Rahman	6
3	Tk Bela Bangsa Mandiri	6
4	Tk Karya Utama	7

5	Tk Tpp. Cahaya Insan Cendekia	10
6	Tk Mekar Wangi	6
7	Tk Melati Puspa	6
8	Tk Widya Bahkti	3
Jumlah		50

3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Tes

Pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu menggunakan tes. Tes adalah teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian berupa sederet pertanyaan untuk mengetahui tentang kemampuan, prestasi belajar, intelegensi, dan bakat yang dimiliki oleh seseorang, dalam penelitian ini tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui pengetahuan guru tentang pengetahuan guru paud dalam pemberian reward. Soal tes diberikan kepada guru-guru paud Kecamatan Tanjung Senang.

3.5 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual

Pengetahuan guru mengenai *reward* merupakan suatu pengetahuan yang dimiliki oleh guru terhadap konsep dalam pemberian *reward* agar menjadi sebuah alat pembelajaran yang menyenangkan serta merupakan cara yang tepat untuk merespon setiap perilaku anak dan berusaha memperkuat pengulangan perilaku tersebut.

3.5.2 Definisi Oprasional

Pengetahuan guru dalam memberikan *reward* pada proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari pengetahuan guru tentang pengertian *reward*, tujuan *reward*, kelebihan dan kekurangan *reward*, bentuk-bentuk *reward*, syarat-syarat *reward*, prinsip *reward*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instruman penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam yang diamati. Pengembangan instrument ini menggunakan angket. Berikut ini merupakan tabel kisi-kisi intrumen pemahaman guru tentang pemberian *reward* pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3.Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item
Pengetahuan Guru Mengenai Pemberian <i>Reward</i> Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Pengetahuan guru mengenai konsep dasar <i>reward</i>	Pengertian <i>reward</i>	1,2
		Bentuk-bentuk <i>reward</i>	3, 4, 5, 6,7
		Syarat-syarat <i>reward</i>	8, 9,10,11
		Tujuan dari pemberian <i>reward</i>	12,13, 14,15
	Pengetahuan mengenai kelebihan dan kekurangan <i>reward</i>	Prinsip-prinsip <i>reward</i>	16,17, 18,19
		Kelebihan pemberian <i>reward</i>	20,21,22
		Kekurangan pemberian <i>reward</i>	23,24,25
Jumlah			25

3.7 Uji Instrumen Penelitian

Uji instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.7.1 Uji Validitas

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur itu akurat untuk digunakan. Menurut (Sugiyono, 2015) valid dapat diartikan instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi tiga yaitu

pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruk (*construct validity*), dan pengujian validitas eksternal.

Peneliti menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Uji validitas ini dilakukan dengan uji oleh ahli, karena setiap instrumen baik itu test ataupun nontest yang akan digunakan untuk meneliti suatu variabel memilih butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang perlu diuji validitasnya dan dikonsultasikan dengan ahli baru kemudian digunakan dan dianalisis.

Pada uji validitas konstruk, peneliti menggunakan alat ukur berupa tes yang kemudian di uji oleh ahli dan turun lapangan. Ahli yang memvalidasi instrument terdiri dari dua dosen ahli sebagai (*expert judgment*). Ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun bahwa instrument tersebut layak digunakan tanpa perbaikan. Setelah diuji coba ada 1 item yang direvisi yaitu pada nomor 2 dilihat pada (lampiran 11, hal 74) .

Penelitian ini juga menggunakan validitas isi (*content validity*) validitas isi menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dihitung dengan bantuan program SPSS versi 26. Berikut uji validitas isi:

Tabel 4. Uji Validitas

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	No Item Valid
Pengetahuan Guru Mengenai Pemberian Reward Pada	Pengetahuan guru mengenai konsep dasar reward	Pengertian <i>reward</i>	1,2	1
		Bentuk-bentuk <i>reward</i>	3, 4, 5, 6,7	3,4,5,6,7
		Syarat-syarat <i>reward</i>	8, 9,10,11	9,10,11

Anak Usia 5-6 Tahun		Tujuan dari pemberian <i>reward</i>	12,13,14,15	13,14,15
		Prinsip-prinsip <i>reward</i>	16,17,18,19	16,18,19
	Pengetahuan mengenai kelebihan dan kekurangan <i>reward</i>	Kelebihan pemberian <i>reward</i>	20,21,22	20,21
		Kekurangan pemberian <i>reward</i>	23,24,25	23,24
Jumlah			25	19

Tabel.4, setelah diuji validitas pada variabel di atas ditemukan bahwa terdapat 19 item valid dan 6 item tidak valid. uji validitas menggunakan taraf 5% dengan jumlah responden sebanyak 20 guru di TK Kecamatan Tanjung Senang, sehingga memperoleh $r_{tabel} = 0,444$ dan r_{hitung} dengan rentan tinggi $0,837 - (-0,026)$ rendah (lampiran 4, hal 62).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument ini dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Menurut (Sugiyono, 2015) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal realibilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir soal yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan internal *concistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan intrumen sekali saja menggunakan lembar observasi checklist, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus *Cronbach Alpha*.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_r^2} \right]$$

Gambar 3. Rumus Alfa Cronbach

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrument
 k = banyaknya butir pernyataan
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

Tabel 5. Kriteria Relibilitas

Rentan koefiensi (r_t)	Kriterian
$0,80 \leq r_{11} \leq$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq$	Sangat rendah

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus dari *Alfa Cronbach*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan 20 responden. Perhitungan uji reliabilitas pengetahuan guru mengenai pemberian *reward* pada anak usia dini dibantu dengan program *SPSS version 26* (lampiran 5, hal 63). Koefisien reliabilitas yang didapatkan yaitu 0,840 dalam kriteria sangat tinggi dan reliabel.

3.7.3 Uji kesukaran

Uji kesukaran merupakan Langkah yang dilakukan untuk menguji tingkat kesukaran instrument yang akan dijadikan alat dalam suatu peneltian agar dapat mengetahui hasil pembelajaran atau pengetahuan seseorang. Untuk menguji tingkat kesukaran suatu instrument dapat dilakukan menggunakan rumus tingkat kesukaran.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Gambar 4. Rumus Tingkat Uji Kesukaran

Keterangan :

P = Angka indeks kesukaran item

B = Banyaknya responden yang menjawab benar pada butir item

JS = Jumlah responden

Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks kesukaran	Keterangan
1,00 - 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Uji analisis tingkat kesukaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran atau kerumitan pada tiap item instrument tes. Instrument penelitin ini tergolong ke dalam tingkat kesukaran sedang dengan angka indeks kesukaran item berkisar 0,3 – 0,7. Adapun hasil uji analisis tingkat kesukaran instrument penelitian ini dapat dilihat pada (lampiran 6, hal 64).

3.7.4 Uji Daya Beda

Uji daya beda merupakan pengujian instrumen penelitian untuk mengetahui taraf beda pada setiap item soal, sehingga dapat membedakan responden masuk ke dalam kelompok pandai dan kelompok kurang. Adapun rumus uji daya beda sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Gambar 5. Rumus Uji Daya Beda

Keterangan:

D = Daya pembeda item soal

BA = banyaknya responden kelompok atas yang menjawab benar pada setiap butir item

BB = banyaknya responden kelompok bawah yang menjawab benar pada setiap butir item

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

Berdasarkan hasil pengujian daya beda, instrument penelitian ini memiliki tingkat daya beda tidak baik sebanyak 2 item, buruk/jelek sebanyak 4 item, cukup/sedang sebanyak 6 item, baik sebanyak 12 item dan baik sekali sebanyak 1 item. Adapun hasil uji analisis daya beda instrument penelitian ini dapat dilihat pada (lampiran 7, hal 66).

3.8. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah peneliti mengumpulkan data-data dari lapangan adalah melakukan analisis data. Data yang telah dikumpulkan merupakan data yang masih bersifat mentah yang harus diadministrasikan secara jelas agar memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data. Tujuan analisis data adalah menyederhanakan seluruh data yang terkumpul, menyajikannya dalam susunan yang sistematis, kemudian mengelola dan menafsirkan atau memaknai data yang sebelumnya telah dikumpulkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus interval. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{k}$$

Gambar 6. Rumus Interval

Keterangan:

- I = Interval
- NT = Nilai Tertinggi
- NR = Nilai Terendah
- K = Kategori

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengetahuan Guru Mengenai Pemberian *Reward* Pada Anak Usia Dini secara keseluruhan di Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung, mendapatkan hasil 34% berada pada kategori tahu, 58% berada pada kategori kurang tahu dan 8% berada pada kategori tidak tahu. terdapat dua dimensi di dalam penelitian terkait pengetahuan guru mengenai pemberian *reward* pada anak usia dini, yaitu dimensi pengetahuan mengenai konsep dasar *reward* dan dimensi pengetahuan guru mengenai kelebihan dan kekurangan *reward* dengan indikator meliputi pengertian, tujuan *reward*, prinsip-prinsip *reward*, bentuk-bentuk *reward*, syarat-syarat *reward*, kekurangan *reward* dan kelebihan *reward*.

Berdasarkan hasil yang telah didapat bahwa pengetahuan guru pendidikan anak usia dini yang berada di Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung mengenai *reward* berada pada kategori kurang tahu dengan hasil yang menunjukkan (58%) dari 50 guru.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyarankan kepada:

a. Guru

Bagi guru hendaknya lebih aktif lagi dalam mencari informasi mengenai konsep dasar *reward* serta kelebihan dan kekurangan *reward*, diharapkan juga penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk meningkatkan

pengetahuan tentang pemberian *reward* khususnya terkait langkah-langkah pemberian *reward* yang tepat.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memfasilitasi, mendukung dan mendorong seluruh guru untuk terus aktif mengikuti seminar dan pelatihan mengenai metode pemberian *reward* guna mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pemberian *reward* dalam kegiatan untuk menunjang proses pembelajaran disekolah agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

c. Peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian tentang *reward* terkait bagaimana cara penerapan *reward* yang baik dan benar pada penelitian selanjutnya penelitian ini dapat menjadi referensi dan data awal bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuni, Q. (2013). Urgensi Reward Dalam Pendidikan. *Serambi Tarbawi Studi Pemikiran, Riset Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 1(1), 45–63. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33853/jecies.v1i2>.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Wittrock, M. C. (2023). Taksonomi Anderson: Revisi atas Taksonomi Bloom, 1–323. <https://www.academia.edu/94704916>
- Astari, T., Nur Aisyah, S., & Andika Sari, D. (2020). Tanggapan Guru Paud Tentang Pemberian Reward Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(2), 141–155. <https://doi.org/10.33853/jecies.v1i2.90>
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chairul, A. (2017). Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer. *Yogyakarta: IRCiSoD*.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan teoritis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eliza, D., Nola Mulfiani, T., Abdiana, I., & Yunita, L. (2022). Analisis Standar Profesional Guru PAUD Menurut Undang-undang Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4607–4615. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2740>
- Feblyna, T., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Reward untuk Meningkatkan Pembiasaan Disiplin Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1132–1141. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/576>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 2 (Edisi Keenam) Alih Bahasa oleh dr. Med. Meitasari Tjandrasa*. Jakarta: Erlangga.
- Irwan, I., Hully, H., & Ulfa, M. (2021). Dampak Reward dan Punishment dalam Membentuk Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) di Tk Putra 1 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(1), 134–138. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i1.137>
- Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Peserta didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Lismawarti, Salwiah, & Jeti, L. (2020). Meningkatkan Disiplin Anak melalui Pemberian Reward pada Anak Usia Dini Di Dea Waonu Kecamatan Kadatua Kabupaten Buton Selatan. *Jurnal Lentera Anak*, 1(2), 40–48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35326/jla.v1i2.918>
- Madiyanah, A. N., & Farihah, H. (2020). Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Pemberian Reward. *Jurnal Teladan*, 5(1), 19.
<http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/122>
- Miranda, R., & Syarief Hasani, R. K. (2021). Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Kb Ar-Rozzaaq Kp. Bojongsenteng Pagerageung Tasikmalaya, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1) 32–47.
<https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/402>
- Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2013). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Pettasolong, N. (2017). Implementasi Budaya Kompetisi Melalui Pemberian Reward and Punishment Dalam Pembelajaran. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 38–52.
- Purwanto, N. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohmatin, A. (2015). Interaksi Guru– Siswa Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Yang Efektif. *Skripsi UIN Maulana Malik: Malang*, h.34. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5095/1/11110063>
- Rosyid, Z. M. (2018). *Reward & Punishment Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sholehah, K. M. (2020). Urgensi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Memotivasi Belajar Anak Usia Dini. Skripsi PIAUD. Riau : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
<https://repository.uin-suska.ac.id/37884/2>
- Soemanto, W. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Suyadi. (2013). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Usman, U. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Watah, M. J. (2005). *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.