

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini (AUD) mengacu pada rentang usia 0 hingga sekitar 6 tahun, yang dikenal sebagai masa keemasan (*Golden Age*), di mana perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, motorik, dan moral terjadi dengan sangat cepat dan kritis. Pada tahap ini, anak-anak tidak hanya tumbuh secara fisik tetapi juga membentuk fondasi kepribadian, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, dan kapasitas belajar anak, yang akan berdampak besar pada kualitas pendidikan anak di masa depan (Oktaviani & Laely, 2024). Anak usia dini sangatlah unik, anak cenderung mengekspresikan diri melalui bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi langsung, sehingga pendidikan dan stimulasi pada tahap ini harus disesuaikan dengan cara belajar anak (Kuku dkk., 2025).

Pendidikan anak usia dini (PAUD), adalah jenis layanan pembelajaran yang menyediakan stimulasi dini untuk membantu anak berkembang secara menyeluruh, termasuk pertumbuhan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak dan juga membantu membangun karakter dasar anak seperti disiplin dan tanggung jawab melalui kegiatan terencana dan pembiasaan (Asti dkk., 2023). Pada jenjang pendidikan ini, keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari prestasi akademik saja, tetapi lebih pada perkembangan kemampuan dasar anak, yang meliputi aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, dan moral-spiritual. Untuk mencapai hasil optimal di setiap aspek perkembangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu membangkitkan semangat belajar anak. Salah satu pendekatan yang sering digunakan guru untuk memotivasi anak dalam belajar adalah dengan memberikan *reward* atau pengakuan (Saroyo dkk., 2025).

Reward atau pengakuan adalah penguatan positif yang diberikan kepada siswa sebagai respons atas perilaku baik atau tugas yang diselesaikan dengan baik, pemberian *reward* bisa berupa pujian, stiker, bintang dan penghargaan lain. Hal ini membantu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keterlibatan anak dalam

kegiatan pendidikan. *Reward* bertindak sebagai stimulus yang mendorong anak-anak (Usman & Rohmah, 2024). Menurut Teori behaviorisme Skinner mendukung penggunaan penghargaan sebagai penguatan positif yang efektif untuk meningkatkan frekuensi perilaku tertentu, seperti sikap tanggung jawab (Wulandari & Sunarti, 2024).

Penelitian Mayasari dkk., (2025), menunjukkan bahwa pemberian *reward* memiliki dampak yang besar dalam membantu anak-anak membangun kebiasaan disiplin yang kuat termasuk sikap tanggung jawab. *Reward* dapat membantu anak-anak belajar mengendalikan perilaku dan emosi anak, membimbing anak untuk bertindak dengan cara yang mengikuti aturan lingkungan belajar anak. Ketika *reward* diberikan secara konsisten, anak-anak mulai bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban anak. Selain itu, *reward* mendorong memotivasi anak untuk meningkatkan perilaku dan proses belajar anak, dan juga membantu membentuk sifat-sifat karakter yang positif, membimbing anak untuk menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab sejak usia dini. Hal ini menjadikan pemberian *reward* sebagai cara yang efektif dan menarik untuk mengajarkan disiplin dan tanggung jawab kepada anak.

Selain itu, Ramadhani & Khadijah (2025) menegaskan bahwa *reward* yang konsisten dan menarik dapat meningkatkan disiplin dan rasa tanggung jawab anak dalam menyelesaikan tugas, karena terdapat hubungan langsung antara upaya yang dilakukan anak dan apresiasi yang anak terima. Oleh karena itu, *reward* secara umum memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21, yang menuntut anak untuk aktif, mandiri, dan bertanggung jawab. Hal ini juga menjadi landasan yang kuat bagi penelitian ini, yang menekankan upaya untuk meningkatkan tanggung jawab melalui pemberian *reward* yang lebih menarik dan relevan bagi anak.

Di era perubahan zaman saat ini, pendekatan pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan pembelajaran abad 21 yang berfokus pada keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, komunikasi, literasi digital, dan penggunaan teknologi, di era ini anak-anak tumbuh dengan perangkat digital di sekitar anak, sehingga pembelajaran perlu diubah agar tetap relevan dan menarik bagi anak

dan guru bukan lagi sekadar penyedia informasi, tetapi guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan interaktif (Asmayawati & Masliati, 2025).

Selain itu, Hanifah & Kurniati (2024), menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang sederhana dapat membantu guru membangun perilaku positif seperti kedisiplinan dan tanggung jawab anak-anak ketika mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar yang menarik dan menantang melalui teknologi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan abad ke-21 bukan hanya tentang kemampuan digital, tetapi juga tentang membangun karakter salah satunya sikap tanggung jawab anak. Oleh karena itu, pembelajaran abad ke-21 sangat relevan dengan penelitian ini karena dengan penggunaan teknologi dapat menjadi cara untuk membantu anak-anak termasuk mengembangkan rasa tanggung jawab dengan cara yang lebih menarik, modern, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak saat ini.

Sikap tanggung jawab menjadi salah satu hal penting yang perlu diajarkan kepada anak sejak dini karena hal ini memengaruhi kemampuan anak dalam mengelola perilaku, menyelesaikan tugas, dan mematuhi aturan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang memiliki sikap bertanggung jawab cenderung bertindak secara konsisten, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, dan memahami konsekuensi dari tindakan anak-anak tersebut (Hadi, 2025). Dalam peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 7 tahun 2022 tentang standar isi pendidikan anak usia dini pada standar tingkat pencapaiannya perkembangan anak (stppa) indikator sikap tanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun seperti kebiasaan bertanggung jawab, dan mengikuti aturan berlaku (Permendikbudristek, 2022).

Namun dalam praktiknya, banyak guru yang masih menghadapi kesulitan dalam membantu anak-anak mengembangkan rasa tanggung jawab, masih banyak anak belum konsisten dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, mentaati aturan kelas, masih membutuhkan pengingat, tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dan guru belum sepenuhnya menerapkan strategi yang efektif, konsisten, dan menarik bagi anak-anak, termasuk

penggunaan teknologi yang benar-benar dapat mendukung pembelajaran abad ke-21 (Erita dkk., 2025). Dengan demikian menunjukkan bahwa upaya membangun tanggung jawab pada anak usia dini masih membutuhkan pendekatan yang lebih sistematis dan kreatif. Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tidak hanya memberikan instruksi tetapi juga membantu memotivasi diri anak, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan menggunakan teknologi secara bijak agar anak tetap terlibat dan tertarik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat membantu anak belajar menyelesaikan tugas secara mandiri, konsisten, dan dengan rasa tanggung jawab.

Fenomena ini diperkuat oleh temuan penelitian Nurhofifah dkk., (2024), dalam penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak anak belum menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, sering kali memerlukan pengingat, dan salah satu faktor penyebab adalah peran guru sebagai pendukung pengembangan karakter tanggung jawab yang belum sepenuhnya optimal. Guru biasanya hanya menyusun bahan ajar secara konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran atau teknologi yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan integrasi teknologi dan pengembangan karakter, dan praktik pembelajaran yang masih umum digunakan di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran inovatif yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab anak-anak, seperti memberikan *reward* yang kreatif dan relevan yang sesuai dengan dunia digital anak masa kini.

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik, ditemukan bahwa guru memang memberikan *reward* kepada anak, namun pelaksanaan yang dilakukan belum maksimal. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan *reward* verbal, seperti mengatakan “anak pintar, semangat”. Dengan pemberian *reward* yang hanya melalui kata-kata saja belum cukup untuk meningkatkan motivasi anak, terutama dalam meningkatkan rasa tanggung jawab anak. Kondisi dikelas menunjukkan bahwa

masih banyak anak belum memiliki rasa tanggung jawab yang optimal seperti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak belum mengikuti aturan sederhana di kelas sehingga masih membutuhkan pengingat dari guru untuk menyelesaikan tugas kegiatan yang diberikan. Dari 16 anak pada kelompok B, diantaranya 9 anak belum menunjukkan tanggung jawab yang optimal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru seperti pada kegiatan pembelajaran ini guru memberikan 3 kegiatan dalam proses pembelajaran tetapi anak hanya menyelesaikan 1-2 kegiatan saja, belum mengikuti aturan sederhana di kelas seperti, alat belajar/alat main yang digunakan tidak dikembalikan pada tempat semula, sehingga anak masih membutuhkan pengingat dari guru untuk menyelesaikan tugas kegiatan yang diberikan. Sementara hanya 7 anak yang telah menunjukkan sikap tanggung jawab dengan menyelesaikan semua tugas yang diberikan, mengikuti aturan kelas mengembalikan alat belajar ke tempat semula dan menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa membutuhkan pengingat dari guru. Sehingga dapat disimpulkan dari jumlah total anak kelompok B ada 16 anak, terdapat 56% anak yang belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara optimal, belum mengikuti aturan kelas dan masih perlu pengingat guru untuk menyelesaikan tugas tersebut dan 44% anak sudah menunjukkan sikap tanggung jawabnya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, mengikuti aturan kelas dan tanpa perlu pengingat dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih membutuhkan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan rasa tanggung jawab anak selama kegiatan pembelajaran, sehingga membutuhkan metode *reward* yang lebih menarik, dan sesuai usia untuk terus meningkatkan rasa tanggung jawab anak.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan strategi yang lebih efektif untuk membantu anak membangun sikap tanggung jawab. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemberian *reward* yang lebih variatif, tidak hanya dalam bentuk verbal tetapi juga *reward* simbolis yang memiliki bentuk konkret sehingga lebih bermakna bagi anak (Amalia & Batubara, 2025). *Reward* simbolis seperti stiker, gambar bintang, sertifikat, piagam kecil, atau kartu apresiasi

dapat menjadi alternatif yang menarik dan *reward* seperti ini memungkinkan anak merasakan pengalaman keberhasilan yang nyata, karena anak dapat melihat, menyimpan, atau mengoleksi *reward* tersebut sebagai bentuk pencapaian.

Reward simbolis sendiri telah lama dikenal sebagai metode yang efektif dalam membentuk perilaku anak, karena dapat memberikan penguatan positif yang berdampak pada pembentukan kebiasaan, dimana ketika anak menerima *reward* atas usaha yang dilakukan, anak merasa dihargai dan termotivasi untuk mengulangi perilaku positif tersebut (Wulandari & Sunarti, 2024). Dengan demikian, *reward* dapat mendorong terbentuknya motivasi intrinsik, di mana anak terdorong berperilaku baik bukan hanya karena hadiah, tetapi karena merasa senang berhasil mencapai tujuan.

Di era kemajuan teknologi saat ini menjadi peluang besar untuk memberikan strategi pembelajaran yang menarik, dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan cocok untuk anak-anak yang terbiasa dengan tampilan (visual) yang mereka lihat (Choirunnisa dkk., 2024). *Reward* simbolis berbasis teknologi tidak memiliki nilai material, namun memiliki makna psikologis dan simbolik yang kuat sebagai bentuk pengakuan atas prestasi atau perilaku positif siswa. Dengan adanya sentuhan teknologi, *reward* simbolis menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan digital yang dekat dengan dunia anak, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hasanah & Nisyak, 2025). Dengan begitu, *reward* berbasis teknologi sebagai pemberian *reward* bisa dapat dilakukan melalui media aplikasi seperti *spin the wheel*, atau aplikasi visual yang lain. Melalui aplikasi tersebut *reward* bisa dikemas dalam bentuk visual digital seperti stiker digital, tanda bintang digital, maupun tampilan interaktif yang lain, sehingga anak akan lebih tertarik dan anak menikmati pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, *reward* simbolis berbasis teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan dan mendorong tumbuhnya rasa tanggung jawab dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saharia & Yudha (2023) yang mengkaji bagaimana pemberian *reward* memengaruhi minat belajar anak-anak. Penelitian ini mengamati 30 anak dan mengamati anak sebelum dan sesudah menerima *reward*. Penelitian ini menemukan bahwa sekitar 75% anak-anak lebih tertarik belajar setelah menerima *reward*. Hal ini menunjukkan bahwa *reward* dapat menjadi cara yang baik untuk meningkatkan minat belajar anak-anak. Penelitian Asiah dkk., (2025) menunjukkan bahwa pemberian *reward* seperti pujian, bintang, dan stiker efektif membantu anak-anak usia 5–6 tahun menjadi lebih disiplin. Anak-anak tersebut lebih mematuhi aturan, mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, dan merasa lebih terdorong untuk berbuat baik. Oleh karena itu, *reward* bisa menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan anak-anak agar memiliki perilaku yang positif.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, masih berfokus pada dorongan belajar dan kedisiplinan, dan tidak secara langsung mengkaji *reward* simbolis terhadap sikap tanggung jawab dan penelitian tersebut belum memanfaatkan teknologi yang ada. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian dan hal inilah yang menjadi dasar penelitian ini tentang pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak-anak di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar **pengaruh pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi terhadap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik**. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan metode pengajaran berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini, serta menjadi panduan bagi guru dalam mengembangkan sikap tanggung jawab anak dengan cara yang menyenangkan, baru, dan bermakna.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Anak-anak belum menunjukkan sikap tanggung jawab secara optimal seperti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, belum mengikuti aturan sederhana dikelas seperti mengembalikan alat belajar/alat main ke tempat semula, mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir serta menjaga barang pribadi dengan baik sehingga masih membutuhkan pengingat dari guru
2. Guru membutuhkan strategi yang efektif berupa pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi untuk memotivasi anak agar memiliki sikap tanggung jawab.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih berfokus pada masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi terhadap sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi berpengaruh terhadap sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik?
2. Bagaimana penerapan pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi terhadap sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi berpengaruh terhadap sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik

2. Mengetahui bagaimana penerapan pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi terhadap sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik

F. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari beberapa segi, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berperan dalam memajukan ilmu pendidikan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini, terkait pemanfaatan *reward* simbolis berbasis teknologi dan temuan penelitian ini dapat menjadi landasan teoritis atau acuan bagi penelitian mendatang yang mengkaji pengaruh *reward* terhadap rasa tanggung jawab anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi panduan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih menarik dan efektif yang menggunakan *reward* simbolis berbasis teknologi untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak.

b. Bagi lembaga

Penelitian ini memberikan alternatif inovasi pengajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan karakter anak sejak usia dini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau bahan pembandingan untuk penelitian dengan topik serupa.

d. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kesadaran mereka untuk bertanggung jawab melalui strategi pengajaran yang menyenangkan dan interaktif.



“Halaman ini sengaja dikosongkan.”