

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia antara 0-6 tahun, yaitu tahap awal kehidupan yang memainkan peran sangat penting dalam membentuk perkembangan anak di masa depan. Selama masa ini, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan intens di berbagai bidang, termasuk fisik, keterampilan gerak, kemampuan berpikir, bahasa, keterampilan sosial dan emosional, serta nilai-nilai moral dan agama. Karena perkembangan yang pesat ini, anak usia dini sangat sensitif terhadap berbagai jenis stimulasi dan pengalaman yang anak terima (Gusmaniarti dkk., 2024). Dengan demikian, anak usia dini pada tahap ini memerlukan pendampingan, stimulasi yang tepat, dan lingkungan belajar yang mendukung agar anak dapat mencapai tumbuh kembang dengan optimal.

Masa anak usia dini sering disebut masa keemasan (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan terjadi sangat cepat dan pesat, dan tidak akan terulang kembali dengan cara yang sama di kemudian hari, dimana otak anak tumbuh dengan cepat yang berarti dapat memproses dan menyimpan informasi dengan mudah sehingga masa ini sangat penting karena pengalaman yang dialami anak baik melalui bermain, berinteraksi dengan orang lain, maupun pembelajaran terstruktur untuk membentuk keterampilan dasar anak (fisik motorik, kognitif, sosial, dan nilai moral serta agama) sehingga keterampilan ini penting untuk pertumbuhan anak dimasa depan (Susanti dkk., 2024). Dengan demikian, masa keemasan (*golden age*) menjadi waktu terbaik untuk memberikan stimulasi yang tepat, lingkungan yang suportif, dan pengasuhan yang tepat agar potensi anak dapat berkembang semaksimal mungkin.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang sangat tinggi, energi yang melimpah, serta kecenderungan untuk belajar melalui bermain dan pengalaman langsung sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan anak aktif mengeksplorasi lingkungan serta mencoba hal-hal baru (Wulan dkk., 2024). Oleh karena itu, anak memiliki keunikan dalam minat, cara belajar, dan kecepatan perkembangan, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan anak.

Dalam mendukung perkembangan anak usia dini, ada beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan yaitu setiap anak unik dan belajar dengan kecepatan dan cara mereka sendiri dan anak-anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung yang bermakna sehingga pembelajaran anak usia dini harus holistik, menyenangkan, aman, dan memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri secara bebas (Hikmah & Alam, 2022). Dengan demikian, perkembangan menekankan bahwa stimulasi harus berkelanjutan, sesuai dengan tahap perkembangan anak, dan melibatkan lingkungan yang kaya dengan interaksi positif antara guru dan orang tua.

Pada anak-anak usia 5-6 tahun berada di tahap akhir masa anak usia dini yang ditandai kemampuan berpikir logis anak semakin baik, kemampuan berbahasa anak semakin kompleks, dan kemampuan sosial serta emosional mereka mulai berkembang, anak pada usia ini dapat mengikuti aturan sederhana, bekerja sama dengan teman, menunjukkan tanggung jawab, dan mulai memahami sebab dan akibat dalam situasi sehari-hari serta keterampilan motorik halus dan kasar mereka juga meningkat, membantu anak melakukan aktivitas seperti menulis, menggambar, berlari, dan bermain dengan lebih terstruktur (Mardianingsih, 2022). Oleh karena itu, perkembangan yang semakin matang ini, stimulasi yang diberikan pun perlu lebih terarah dan tetap menyenangkan

agar anak dapat mempersiapkan diri dengan baik pada jenjang pendidikan berikutnya.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut peraturan menteri pendidikan, dan kebudayaan republik indonesia nomor 9 tahun 2021, Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak mulai dari lahir 0 sampai berusia 6 tahun. Tujuan paud adalah memberikan rangsangan pendidikan agar anak tumbuh secara fisik dan mental dengan baik. Dengan demikian, anak dapat siap menghadapi pendidikan lebih lanjut (Permendikbud, 2021).

Menurut Rizqiyatunnisa dan Mahdi (2021) pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pendidikan formal, menyediakan pendidikan terstruktur dan terencana untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, mengikuti kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Menurut peraturan nasional, PAUD formal mencakup Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), dan lembaga serupa lainnya seperti Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB) untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Selain jalur formal, PAUD juga ditawarkan melalui jalur nonformal, seperti Tempat Penitipan Anak (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan lembaga serupa lainnya. Sedangkan PAUD nonformal lebih fleksibel dan beradaptasi dengan kebutuhan perkembangan anak, perbedaan utama antara PAUD formal dan nonformal terletak pada tingkat struktur, kurikulum, batasan usia siswa, dan lembaga yang menjalankannya. PAUD formal lebih terorganisir dan terstandarisasi, sedangkan PAUD nonformal lebih bervariasi dan biasa dikelola oleh yayasan atau kelompok masyarakat.

Selain itu, Tamara dkk., (2025) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah proses pendidikan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, yang memungkinkan anak-anak tumbuh dan berkembang secara optimal di semua bidang kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, moral, dan seni. Pendidikan anak usia dini juga berfungsi sebagai wadah

untuk membangun karakter dasar, termasuk tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian.

Pendidikan anak usia berfungsi untuk memberikan stimulasi pendidikan holistik bagi anak usia dini melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, dengan tujuan mengoptimalkan perkembangan fisik dan motorik, kemampuan kognitif, keterampilan berbahasa, pertumbuhan sosial dan emosional, serta bakat seni anak sehingga membantu mempersiapkan anak-anak untuk pendidikan dasar sekaligus menumbuhkan karakter yang mandiri, bertanggung jawab, dan bermoral (Sutrisno dkk., 2021). Oleh karena itu, Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk membangun generasi yang berkualitas. Hal ini dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan yang mencakup semua aspek perkembangan anak, mempersiapkan anak untuk tahap selanjutnya, dan membantu anak mengembangkan karakter yang baik.

2. Reward

a. Pengertian Reward

Secara etimologis, istilah *reward* dapat dipahami sebagai ganjaran, hadiah, atau bentuk balasan atas suatu tindakan. Dalam kajian psikologi, *reward* diartikan sebagai stimulus atau kondisi tertentu baik berupa benda, tindakan, maupun ucapan yang mampu memberikan kepuasan dan meningkatkan kemungkinan muncul kembali suatu perilaku (Iqbal, 2022). Dapat disimpulkan, *reward* merupakan bentuk apresiasi yang diberikan untuk memperkuat tindakan positif.

Reward dapat diartikan sebagai bentuk penghargaan atau imbalan yang diberikan dengan tujuan agar seseorang terdorong untuk lebih berusaha dalam meningkatkan kualitas atau prestasi yang telah dicapai sebelumnya, dalam konteks pembelajaran, *reward* berfungsi sebagai motivator eksternal yang dapat mendorong peserta didik untuk menunjukkan usaha yang lebih baik. Dengan melalui pemberian *reward*, timbul motivasi internal pada diri anak sehingga anak

terdorong untuk belajar bukan hanya karena hadiah, tetapi juga karena kesadaran dari dalam diri (Dewi, 2021).

Dalam proses pendidikan, pemberian *reward* merupakan bagian dari teknik modifikasi perilaku yang bertujuan meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan memberikan umpan balik positif bagi peserta didik (Aflizah dkk., 2024). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *reward* diberikan untuk menguatkan perilaku yang positif, agar peserta didik ingin mengulangi lagi. Dengan cara ini, peserta didik mendapatkan tanda bahwa tindakan atau usaha yang peserta didik lakukan sudah benar dan dihargai. Teori behaviorisme, terutama yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, menyatakan bahwa perilaku yang diperkuat dengan stimulus positif, seperti *reward*, cenderung lebih mungkin diulang kembali, sehingga dalam konteks pembelajaran, *reward* diyakini dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak untuk belajar, serta memperkuat perilaku positif dalam kegiatan sekolah sehari-hari (Saroyo dkk., 2025).

Reward dapat diberikan dalam berbagai bentuk, seperti hadiah berupa benda, kata-kata pujian, maupun perlakuan khusus yang mencerminkan penghargaan, dengan pemberian *reward* juga dapat meningkatkan minat belajar serta berdampak pada peningkatan hasil belajar anak. Sebaliknya ketiadaan *reward* atau apresiasi dapat menyebabkan motivasi menurun untuk mengulang perilaku positif (Usman & Rohmah, 2024). Dengan demikian, *reward* memiliki peran penting dalam mendukung perilaku belajar yang baik dan konsisten pada anak.

b. Macam-Macam *Reward*

Reward merupakan bentuk penguatan positif yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi peserta didik. Bentuk *reward* sangat beragam dan dalam menggunakan perlu disesuaikan dengan kebutuhan, karakter siswa, serta situasi pembelajaran. Secara umum *reward* dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis utama, yaitu pujian,

penghormatan, hadiah, dan tanda penghargaan (Kusmiyati, 2023).

1) Pujian

Pujian adalah bentuk *reward* yang paling sederhana namun sering dianggap paling efektif karena mudah diberikan dan dapat memengaruhi motivasi siswa secara langsung. Pujian dapat diberikan secara verbal seperti ucapan "bagus," "hebat," atau "kerja kerasmu terlihat." Selain itu, pujian juga dapat berbentuk kalimat dukungan seperti "lain kali pasti lebih baik," "kamu bisa jika terus berusaha," atau "bagaimana kalau kita coba lagi bersama." Di samping verbal, pujian dapat berupa bahasa tubuh atau ekspresi nonverbal seperti senyuman, acungan jempol, tepuk tangan, atau sentuhan ringan seperti menepuk bahu. Pujian yang diberikan dengan tepat dan tulus dapat membuat siswa merasa dihargai, meningkatkan percaya diri, serta memotivasi siswa untuk mengulang perilaku positif yang sama di kesempatan yang lain.

2) Penghormatan

Reward dalam bentuk penghormatan diberikan melalui pengakuan sosial terhadap pencapaian siswa. Bentuk ini dapat berupa pengumuman penghargaan di depan kelas atau sekolah, seperti memilih "siswa teladan," "pemimpin kelompok terbaik," atau "pembelajar paling aktif." Selain pengumuman, penghormatan juga dapat berbentuk pemberian kesempatan atau peran tertentu seperti menuliskan jawaban di papan tulis, membantu guru membagikan alat belajar, memimpin barisan, atau menjadi ketua kelompok. *Reward* jenis ini tidak hanya memberikan kebanggaan bagi siswa, tetapi juga meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri. Penghormatan memungkinkan siswa memahami bahwa kerja keras siswa dihargai oleh lingkungan sosial.

3) Hadiah

Reward dalam bentuk hadiah merupakan bentuk penghargaan material yang diberikan kepada siswa.

Hadiah ini dapat berupa alat tulis seperti buku, pensil, penggaris, atau benda kecil lain yang menarik bagi anak. Hadiah tidak selalu harus bernilai tinggi, namun penting bahwa hadiah tersebut bermakna dan diberikan sebagai penguatan atas usaha dan perilaku positif siswa. Guru dapat memberikan hadiah secara langsung setelah siswa melakukan tindakan positif, atau dengan menggunakan sistem poin atau bintang yang dapat dikumpulkan dan ditukarkan setelah jumlahnya memenuhi syarat. Penggunaan hadiah perlu dilakukan secara bijaksana agar siswa tidak hanya berorientasi pada materi, melainkan tetap menyadari nilai dari proses belajar itu sendiri.

4) Tanda Penghargaan

Tanda penghargaan termasuk *reward* simbolis yang memiliki nilai emosional dan bersifat kenangan bagi siswa. Bentuk tanda penghargaan bisa berupa sertifikat, piagam, kartu ucapan, stiker, atau medali mini yang diberikan sebagai simbol pencapaian. Berbeda dengan hadiah material, tanda penghargaan lebih menekankan makna dan pengalaman emosional sehingga siswa merasa lebih termotivasi. *Reward* jenis ini biasa diberikan pada momen tertentu seperti kegiatan harian, akhir tema, akhir semester, atau kegiatan sekolah yang bersifat formal sehingga memberikan kesan spesial bagi penerima.

Dalam menerapkan, guru harus mempertimbangkan kesesuaian jenis *reward* dengan kebutuhan, karakter siswa, serta situasi pembelajaran. Selain itu, guru perlu memastikan bahwa *reward* diberikan secara adil, tidak berlebihan, dan tepat sasaran agar tidak menimbulkan kecemburuan antar siswa atau perubahan motivasi yang hanya berfokus pada hadiah. Dengan penerapan *reward* yang bijak, diharapkan siswa dapat menunjukkan perilaku positif secara konsisten dan tumbuh motivasi intrinsik untuk belajar.

c. Fungsi *Reward*

Pemberian *reward* sebagai bentuk motivasi tentunya memiliki fungsi tertentu bagi siswa. *Reward* memiliki dua fungsi utama, yaitu: (Kusmiyati, 2023).

1) Sebagai Sumber Informasi

Reward dapat menarik perhatian siswa dan memberikan pengingat mengenai nilai atau pentingnya perilaku atau prestasi yang diapresiasi dibandingkan dengan hal lain.

2) Sebagai Pendorong Motivasi

Reward juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap standar atau target tertentu, sehingga mendorong siswa untuk menentukan bagaimana usaha dan waktu yang siswa gunakan demi mencapai prestasi tersebut.

Dua fungsi tersebut menunjukkan bahwa pemberian *reward* dapat memotivasi siswa sekaligus menarik perhatian siswa terhadap pentingnya penghargaan tersebut. *Reward* akan memberikan hasil yang optimal apabila diberikan dengan prosedur dan kriteria yang tepat.

d. Dampak Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* kepada siswa dapat menimbulkan dampak, baik positif maupun negatif (Kusmiyati, 2023).

1) Dampak Positif

- a) Dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk mempertahankan prestasi yang telah dicapai.
- b) Membantu siswa memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi.
- c) Mendorong motivasi belajar siswa sehingga potensi diri dapat berkembang secara optimal.
- d) Membuat siswa lebih antusias dalam berkompetisi secara sehat.
- e) Memperkuat hubungan baik antara guru dan siswa karena terdapat apresiasi.

2) Dampak Negatif

- a) Dapat memunculkan sikap sombong atau menurunnya usaha setelah memperoleh *reward*.

- b) Menimbulkan persepsi bahwa dirinya lebih unggul dibanding teman lain atau sebaliknya merendahkan orang lain.
- c) Dapat menumbuhkan sifat materialistis, yaitu melakukan sesuatu hanya jika ada hadiah atau pujian yang diberikan.

3. **Reward Simbolis Berbasis Teknologi**

Reward simbolis berbasis teknologi merupakan bentuk penghargaan yang diberikan kepada siswa melalui media digital dengan tampilan visual berupa stiker, bintang, ikon, lencana (*badge*) yang mencerminkan nilai atau perilaku tertentu. *Reward* jenis ini 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).

Pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai penguatan positif, tetapi juga sebagai sarana pembiasaan karakter. Setiap simbol yang diberikan mewakili nilai tertentu seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, atau ketekunan (Arzy dkk., 2025). Hal ini memungkinkan siswa memahami bahwa perilaku yang baik bukan hanya sekadar kewajiban, tetapi juga sesuatu yang dihargai. Ketika siswa menerima *reward* digital, mereka merasa diakui dan dihargai, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik untuk mempertahankan perilaku positif tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan *reward* simbolis berbasis teknologi dapat dikolaborasikan dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti *spin the wheel*, atau media aplikasi yang lain. Melalui sistem ini, siswa dapat mendapatkan *reward* secara visual. Dengan demikian, *reward* simbolis berbasis teknologi lebih menarik dan menyenangkan serta tidak hanya meningkatkan

motivasi belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter anak.

Dalam penelitian ini bentuk *reward* simbolis berbasis teknologi yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk stiker yang ditampilkan secara digital. Stiker yaitu sebagai alat penghargaan visual berupa gambar stiker seperti binatang, bintang atau karakter kartun, yang diberikan oleh guru kepada anak kecil sebagai pengakuan atas prestasi, perilaku baik, atau partisipasi aktif anak, dengan stiker tersebut dapat menarik perhatian anak karena elemen visual yang diberikan dan memberikan penguatan positif kepada anak usia dini (Kurniati dkk., 2024). Oleh karena itu, stiker dipilih karena memiliki daya tarik visual dengan berbagai gambar yang menarik, gambar yang digunakan dalam stiker bervariasi dan dekat dengan pengalaman kehidupan anak, seperti gambar hewan, tumbuhan, transportasi, dan objek-objek familiar lainnya. Variasi gambar tersebut bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan sikap tanggung jawab melalui pengalaman penghargaan yang menyenangkan dan bermakna yang dekat kehidupan anak sehingga menarik perhatian anak.

Aplikasi yang digunakan dalam pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi menggunakan aplikasi *spin the wheel*, yaitu aplikasi roda putar yang dapat memberikan *reward* simbolis berupa stiker digital. Aplikasi ini menarik bagi anak-anak karena terasa seperti permainan, yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi anak (Hidayah dkk., 2025). Dalam penggunaan aplikasi ini di mana anak bermain dengan menyentuh roda putar yang ada di hp atau laptop guru untuk memperoleh stiker secara digital.

4. Sikap Tanggung Jawab

a. Pengertian Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan nilai moral yang berkembang dari rasa hormat kepada orang lain, dimana ketika seseorang menghormati dan menghargai individu lain, maka secara alami muncul rasa keterikatan moral untuk

memperhatikan kesejahteraan orang lain (Ananda dkk., 2022). Dalam perspektif lain, tanggung jawab dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memikul atau menanggung sesuatu, sehingga sikap ini mencerminkan perhatian, kepekaan, serta orientasi positif terhadap kebutuhan orang lain dalam konteks sosial (Hapsari dkk., 2022).

Makna lain dari tanggung jawab mencakup sikap dapat dipercaya, konsisten, dan tidak mengecewakan orang lain, dengan begitu individu yang bertanggung jawab akan berupaya untuk menepati janji dan menjaga komitmen yang telah dibuat sehingga ketika seseorang melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh di berbagai lingkungan baik di sekolah, rumah, maupun tempat kerja hal tersebut menunjukkan bahwa individu tersebut memahami dampak tindakannya bagi orang lain (Mentaya dkk., 2025). Dengan demikian, sikap ini membantu menciptakan hubungan sosial yang harmonis, karena setiap individu menjalankan peran sesuai harapan.

Sikap tanggung jawab sebagai bagian penting dalam pembentukan karakter anak sejak dini karena tanggung jawab merupakan fondasi bagi pengaturan diri, pengendalian diri, dan pengembangan moralitas anak. Oleh karena itu, menanamkan rasa tanggung jawab sejak dini membantu anak membangun disiplin diri, kemandirian, dan pemahaman akan konsekuensi tindakan anak (Purba dkk., 2023). Oleh karena itu, pengembangan sikap bertanggung jawab perlu didorong melalui praktik yang konsisten, penguatan positif, dan lingkungan belajar yang suportif.

Karakteristik sikap tanggung jawab pada anak biasanya ditunjukkan melalui tindakan yang konsisten menyelesaikan tugas dan kewajiban tepat waktu, menghargai waktu, mematuhi aturan dan norma sosial, menjaga barang pribadi dan lingkungan, serta menerima akibat dari tindakan dengan berinisiatif memperbaiki kesalahan tanpa menolak tanggung jawab. Sifat ini juga mencakup pemahaman akan hak dan tanggung jawab diri sendiri terhadap orang lain, seperti

membuang sampah pada tempatnya, merapikan setelah digunakan, dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambil (Purba dkk., 2023). Dengan demikian, membangun sikap tanggung jawab melalui motivasi, bimbingan orang tua atau pendidik merupakan kunci untuk memperkuat sikap tanggung jawab.

b. Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5–6 Tahun

Sikap tanggung jawab untuk anak usia dini termasuk dalam ranah aspek perkembangan sosial emosional termasuk dalam mengelola emosi. Kemampuan anak dalam mengelola emosi ini kemudian menjadi dasar terbentuknya perilaku bertanggung jawab, karena anak yang mampu mengontrol perasaan dan memahami konsekuensi dari tindakannya cenderung lebih mudah mengikuti aturan, menyelesaikan tugas, serta menghormati hak orang lain, dengan demikian perkembangan emosional yang sehat tidak hanya mendukung kesejahteraan psikologis anak, tetapi juga memainkan peran penting dalam pembentukan nilai moral dan sikap tanggung jawab sejak usia dini (Handajani dkk., 2025).

Anak-anak pada usia 5 hingga 6 tahun berada dalam tahap perkembangan di mana keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka telah meningkat, mulai memahami aturan, menyelesaikan tugas, dan mengikuti rutinitas secara lebih mandiri sehingga pada usia ini, anak-anak dapat bertanggung jawab atas tindakan sederhana, seperti merapikan mainan, menyelesaikan tugas yang diberikan guru, merawat barang-barang pribadi mereka, atau membantu teman sekelas dalam kegiatan kelas (Nadia dkk., 2025).

Dalam peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Permendikbudristek) nomor 7 tahun 2022 tentang standar isi pendidikan anak usia dini pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (stppa) indikator sikap tanggung jawab pada anak usia 5-6 tahun seperti kebiasaan bertanggung jawab dan mengikuti aturan yang berlaku, (Permendikbudristek, 2022).

Beberapa cara yang dapat dilakukan anak untuk menunjukkan tanggung jawab antara lain menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik, menjaga milik pribadi, mengembalikan dan menempatkan barang sesuai dengan tempatnya, dan menghargai waktu (Ningsih & Rasyid, 2023).

1) Menyelesaikan tugas yang diberikan guru

Kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator penting dalam pembentukan sikap tanggung jawab pada usia 5 – 6 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk memahami instruksi, mengerjakan tugas hingga selesai, dan menunjukkan inisiatif tanpa harus selalu diberi pengingat. Anak yang mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan menandakan bahwa ia sudah mulai memiliki kesadaran bahwa tugas merupakan kewajiban yang harus dipenuhi, bukan sekadar aktivitas sementara. Selain itu, penyelesaian tugas juga menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek kognitif, sosial-emosional, serta kontrol diri, karena anak perlu mengatur fokus, mengikuti aturan, dan menahan dorongan untuk meninggalkan pekerjaan sebelum selesai. Meskipun sebagian besar anak pada usia ini telah menunjukkan perkembangan dalam kemampuan tersebut, pembiasaan dan pendampingan guru tetap diperlukan agar perilaku menyelesaikan tugas terbentuk secara konsisten dan menjadi bagian dari karakter anak dalam kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari.

2) Menjaga barang milik pribadi

Kemampuan menjaga barang milik pribadi merupakan salah satu indikator perkembangan sikap tanggung jawab pada anak usia 5–6 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mampu mengenali dan membedakan barang yang dimiliki dengan barang milik orang lain, serta memahami bahwa barang yang dimiliki memiliki fungsi dan perlu dirawat. Anak yang menunjukkan perilaku seperti merawat alat tulis, tidak membuang barang

sembarangan, menyimpan benda setelah selesai digunakan, atau menjaga tas serta perlengkapan pribadi dengan baik mencerminkan adanya kesadaran awal tentang nilai tanggung jawab. Perilaku ini tidak hanya berkaitan dengan kepemilikan benda, tetapi juga menunjukkan kemampuan regulasi diri, disiplin, serta penghargaan terhadap fasilitas yang diberikan oleh orang tua maupun sekolah. Meskipun sebagian anak sudah mulai mengembangkan kemampuan ini, pendampingan dari guru maupun lingkungan sekitar tetap diperlukan agar sikap menjaga barang pribadi dapat terbentuk secara konsisten dan menjadi bagian dari rutinitas perilaku sehari-hari.

3) Mengembalikan dan menempatkan barang sesuai tempatnya

Merupakan salah satu indikator penting dalam pembentukan sikap tanggung jawab pada anak usia 5–6 tahun. Pada tahap perkembangan ini, anak mulai belajar mengikuti aturan sederhana dalam rutinitas kelas, seperti merapikan mainan, mengembalikan alat tulis, atau menempatkan benda sesuai dengan kategori atau lokasi yang telah ditentukan. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami konsep keteraturan dan fungsi ruang. Selain itu, kemampuan mengembalikan barang pada tempatnya mencerminkan adanya perkembangan dalam aspek kontrol diri, disiplin, dan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku dalam lingkungan sekolah. Perilaku ini juga membantu anak memahami bahwa tindakan yang dilakukan dalam konteks kelompok atau lingkungan bersama harus mendukung keteraturan, kenyamanan, dan keberlanjutan kegiatan pembelajaran. Meskipun sebagian anak sudah menunjukkan kebiasaan ini secara konsisten, dukungan berkelanjutan dari guru melalui pembiasaan dan contoh nyata tetap diperlukan agar sikap tersebut melekat dan terbentuk menjadi karakter yang stabil dalam kehidupan sehari-hari.

4) Menghargai waktu dalam kegiatan belajar

Menghargai waktu dalam kegiatan belajar juga menjadi indikator penting yang menunjukkan kesiapan dan perkembangan tanggung jawab anak usia 5–6 tahun. Pada usia ini, anak mulai diperkenalkan dengan struktur waktu dalam kegiatan belajar, seperti waktu mulai belajar, istirahat, bermain, dan waktu penyelesaian tugas. Anak yang mampu berpindah kegiatan sesuai jadwal, memulai tugas tepat waktu, serta tidak menunda pekerjaan menunjukkan bahwa anak mulai memahami makna waktu sebagai bagian penting dari pembelajaran. Sikap menghargai waktu juga berhubungan dengan kemampuan anak mengontrol perilaku, memahami aturan, serta menunjukkan kesiapan mengikuti alur kegiatan dalam kelas. Walaupun sebagian besar anak telah mulai memahami konsep waktu, sikap ini umumnya masih memerlukan latihan, bimbingan, dan penguatan positif dari guru agar anak dapat menerapkannya secara konsisten. Dengan pendampingan yang tepat, kemampuan menghargai waktu tidak hanya bermanfaat dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi pondasi dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab anak di masa depan.

5. Hubungan *Reward* simbolis dengan Sikap Tanggung Jawab

Reward simbolis memiliki peran penting dalam membantu anak usia dini untuk membentuk sikap tanggung jawab karena memberikan penguatan positif melalui simbol yang bermakna yang mendorong munculnya perilaku yang diharapkan (Wulandari & Sunarti, 2024). Menurut teori behaviorisme B.F. Skinner menyatakan bahwa perilaku lebih mungkin terulang jika diikuti oleh penguatan positif, seperti dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran, *reward* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak dan memperkuat perilaku positif yang diinginkan (Saroyo dkk., 2025). Selain itu, teori yang dikemukakan oleh Edward Deci dan Richard Ryan mengenai motivasi menjelaskan bahwa motivasi terbagi menjadi dua jenis,

yaitu intrinsik dan ekstrinsik. *Reward* termasuk dalam kategori motivasi ekstrinsik, yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Oleh karena itu, pemberian *reward* dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi anak serta memperkuat perilaku positif anak, seperti rasa tanggung jawab (Alim & Lailatu, 2024). Dengan demikian, pemberian *reward* membantu membangun rasa tanggung jawab pada anak dengan memberikan penguatan positif dan anak menjadi lebih termotivasi dan cenderung mengulangi perilaku positif yang diinginkan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, *reward* simbolis berfungsi sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) yang dapat meningkatkan kemungkinan anak-anak mengulangi perilaku bertanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas, merapikan mainan, atau mengikuti aturan kelas sehingga dalam hal ini sejalan dengan skinner dalam teori behaviorisme bahwa perilaku akan muncul kembali jika diberi penguatan positif yang menyenangkan (Usman & Rohmah, 2024). Pemberian *reward* simbolis bisa berupa stiker, bintang, atau simbol lainnya karena dapat membuat anak merasa dihargai atas usaha yang dilakukan. Hal ini membantu meningkatkan motivasi anak untuk mengulangi perilaku yang sama dikesempatan yang lain (Maulida & Afrianingsih, 2024).

Menurut Feblyna & Wirman, (2020) bahwa pemberian *reward* dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya meningkatkan disiplin, tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan rasa tanggung jawab secara konsisten. Anak-anak yang mendapatkan *reward* memiliki dorongan menyelesaikan tugas dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan Zahra dkk., (2025) yang menjelaskan bahwa *reward* membantu anak-anak memahami tanggung jawab dan konsekuensi perilaku anak melalui penguatan yang konsisten. Oleh karena itu, *reward* bukan sekadar motivasi, tetapi juga cara mengembangkan pembentukan karakter positif salah satunya dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *reward* simbolis berkaitan erat dengan pengembangan tanggung jawab pada anak usia dini karena berfungsi sebagai alat untuk memperkuat motivasi, mendorong perilaku baik, dan membantu anak memahami makna tanggung jawab. Penguatan positif dari *reward* simbolis dapat menciptakan pola perilaku yang berulang, yang pada gilirannya mendukung pertumbuhan karakter anak yang berkelanjutan.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu memiliki peran penting dalam memperkuat landasan penelitian yang sedang dilakukan, karena melalui penelitian sebelumnya peneliti dapat melihat posisi, relevansi, dan keaslian kajian yang sedang dikembangkan. Selain itu, kajian penelitian terdahulu membantu peneliti memahami perkembangan topik yang diteliti, metode yang digunakan, serta hasil yang telah ditemukan sehingga dapat menjadi dasar dalam penyusunan kerangka berpikir dan perumusan hipotesis. Penelitian terdahulu yang relevan pada bidang ini mencakup kajian mengenai perkembangan tanggung jawab anak usia dini, penerapan *reward* dalam pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran maupun penguatan perilaku pada anak. Berikut beberapa kajian penelitian terdahulu yang relevan:

1. Penelitian yang ditulis oleh Irwan, dkk., (2021) berjudul “Dampak *Reward* dan *Punishment* dalam Membentuk Disiplin Usia 5–6 Tahun Pada Masa BDR di TK Putra 1 Mataram” menunjukkan bahwa penerapan *reward* dan *punishment* memberikan dampak positif terhadap pembentukan perilaku disiplin anak selama pembelajaran dari rumah. *Reward* berupa pujian dan penghargaan membuat anak merasa senang serta termotivasi mempertahankan perilaku baik, sedangkan *punishment* membuat anak menyadari kesalahan dan berusaha memperbaikinya. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini tidak menggunakan *punishment*, tetapi berfokus pada pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi melalui aplikasi *Spin the Wheel the Wheel* sebagai upaya meningkatkan tanggung

jawab anak, sehingga memiliki inovasi pada bentuk *reward* serta aspek perkembangan karakter yang menjadi sasaran penelitian.

2. Penelitian Juzvini, dkk., (2024) dengan judul “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina Pemenang Tahun Ajaran 2023/2024” bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemberian *reward* dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group* yang melibatkan 24 anak sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan rasa percaya diri anak, dibuktikan dengan hasil analisis data uji *t* yang menunjukkan nilai *t* hitung lebih besar daripada *tt*abel ($19.707 > 1.717$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan ini menguatkan bahwa *reward* dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan aspek sosial-emosional anak, khususnya kepercayaan diri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada fokus variabel dan bentuk *reward* yang digunakan. Penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kepercayaan diri, sementara penelitian ini fokus pada peningkatan tanggung jawab anak. Selain itu, *reward* yang digunakan dalam penelitian terdahulu bersifat konvensional, sedangkan penelitian ini menggunakan *reward* simbolis berbasis teknologi melalui aplikasi *spin the wheel*, menjadikan pendekatan lebih modern, menarik, dan sesuai dengan perkembangan *digital* anak saat ini.
3. Penelitian Sitorus, dkk., (2023) berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward Sticker Emoticon* terhadap Percaya Diri Anak Usia 5–6 Tahun di TK Sentuhan Kasih Abadi Tarutung” bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* berbentuk stiker emoticon terhadap tingkat kepercayaan diri anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pra-eksperimental jenis One Shot Case Study*. Populasi penelitian terdiri dari 67 anak usia 5–6 tahun, dengan sampel sebanyak 18 anak yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner tertutup yang berisi 15 item

pernyataan positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward sticker emoticon* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan diri anak. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data dengan nilai korelasi $r_{xy} = 0,588$ yang lebih besar dari $r_{tabel} (0,468)$, serta nilai $t_{hitung} = 2,120$ yang menunjukkan hubungan signifikan antar variabel. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga penelitian ini menyimpulkan bahwa *reward* dalam bentuk sticker emoticon efektif meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

4. Penelitian Wardani, dkk., (2025) dengan judul “Pemberian *Reward and Punishment* dalam Membentuk Karakter Disiplin pada Anak Usia Dini 5–6 Tahun di TK Bunga Ros Nuru Timur Kecamatan Sape” bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *reward* dan *punishment* dalam pembentukan karakter disiplin anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi langsung dan wawancara mendalam sebagai proses pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* yang konsisten dan sesuai dengan perilaku anak mampu meningkatkan motivasi anak dalam menerapkan disiplin. Sementara itu, pemberian *punishment* yang tepat dan tidak berlebihan dapat membantu anak memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak sesuai aturan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi *reward* dan *punishment* yang diterapkan secara seimbang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif serta efektif dalam membentuk karakter disiplin pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* terbukti memiliki pengaruh positif terhadap perubahan perilaku anak dan karakter anak, baik dalam aspek disiplin maupun pengembangan rasa percaya diri termasuk juga sikap tanggung jawab. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus memfokuskan pada penggunaan *reward* simbolis berbasis teknologi sebagai strategi untuk meningkatkan tanggung jawab anak usia dini, sehingga penelitian ini memiliki posisi kebaruan (*novelty*) dan memberikan kontribusi

terhadap pengembangan metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pada pendidikan anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

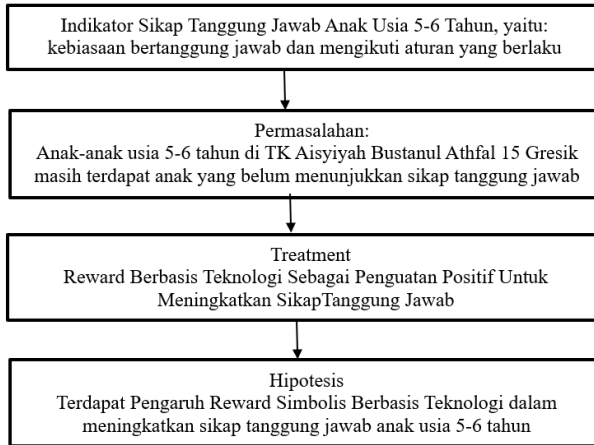
Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen berdasarkan teori yang telah dikaji. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi, sedangkan variabel dependennya adalah tanggung jawab anak usia 5–6 tahun.

Sikap tanggung jawab adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial emosional anak, Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik, ditemukan bahwa sikap tanggung jawab anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal seperti masih terdapat anak yang belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru, belum mengikuti aturan kelas seperti alat bermain dan alat belajar yang digunakan tidak dikembalikan ke tempat semula. kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan sikap tanggung jawab anak Menurut teori behaviorisme Skinner (dalam Saroyo dkk., 2025) *reward* sebagai salah satu strategi penguatan positif, berperan dalam membentuk perilaku melalui stimulus sehingga ketika anak menerima apresiasi atas tindakan yang benar, maka kemungkinan besar perilaku tersebut akan muncul kembali secara konsisten karena anak merasa dihargai dan mendapatkan pengalaman emosional yang menyenangkan. Teori motivasi yang dikemukakan Edward Deci dan Richard Ryan (dalam Alim & Lailatu, 2024) menyatakan bahwa motivasi terdiri dari intrinsik dan ekstrinsik. Penghargaan sebagai motivasi ekstrinsik dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat perilaku positif, seperti tanggung jawab.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, *reward* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penghargaan namun juga sebagai sarana membangun motivasi intrinsik (Afriliani dkk., 2025). Dengan demikian *reward* pada pembelajaran anak usia dini tidak hanya berupa penghargaan tetapi juga sebagai alat untuk menumbuhkan

motivasi diri anak. Seiring berkembangnya teknologi saat ini, pemberian *reward* bisa dikemas lebih menarik melalui bantuan media digital yang melalui aplikasi, dengan begitu pengalaman belajar anak akan lebih menyenangkan. Dalam penelitian ini, pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi melalui aplikasi seperti *spin the wheel* memberikan pengalaman yang lebih menarik, dan sesuai dengan perkembangan era digital. Bentuk *reward* simbolis berbasis teknologi dalam penelitian ini berupa stiker digital yang ditampilkan di aplikasi *spin the wheel*. Dalam penggunaan aplikasi ini di mana anak bermain dengan menyentuh roda putar yang ada di hp atau laptop guru untuk memperoleh stiker secara digital. Pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi diberikan setelah anak menunjukkan sikap tanggung jawab sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Melalui penerapan *reward* simbolis berbasis teknologi yang menarik, dapat mendorong anak untuk menunjukkan sikap tanggung jawab seperti menyelesaikan tugas yang diberikan, mengikuti aturan sederhana seperti mengembalikan dan merapikan alat belajar/alat main. Dengan demikian, diasumsikan bahwa pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi dapat meningkatkan sikap tanggung jawab anak usia 5–6 tahun karena pembelajaran tidak hanya sekedar guru memberi intruksi atau materi secara formal, tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang menyenangkan, bermakna, dan mudah diingat. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah pemberian *reward* berbasis teknologi tersebut benar berpengaruh terhadap sikap tanggung jawab anak.



Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian (Hamdani & Sa'diyah, 2025). Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H₁ (Hipotesis Alternatif)

Terdapat pengaruh pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik.

H₀ (Hipotesis Nol):

Tidak terdapat pengaruh pemberian *reward* simbolis berbasis teknologi terhadap peningkatan sikap tanggung jawab anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 15 Gresik.