

Pengaruh Pemberian *Reward* Stempel Prestasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Raudhotut Tholibin Bungo

Laili Maulida^{1*}, Anita Afrianingsih²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
Email Corresponden Author: 201340000189@unisnu.ac.id

Abstract

The low learning motivation of group A students at TK Raudhotut Tholibin Bungo was the basis for this research. Providing achievement stamp rewards is an activity that can increase learning motivation for young children. This research aims to determine the influence of giving achievement stamp rewards on the learning motivation of young children in group A of Raudhotut Tholibin Bungo Kindergarten. This type of research is pre-experimental quantitative research with a one-group pretest post-test design. The sample in this study was students in group A of Raudhotut Tholibin Bungo Kindergarten, namely 25 children. Data collection for this research uses observation and documentation techniques through pretest and posttest activities, while data analysis techniques use validity, reliability, and t-tests. The results of this research were a significant increase from the average pretest score of 16.84 to a posttest score of 28.92 after providing treatment through achievement stamp rewards. The results of the research show that giving achievement stamp rewards has a big influence on children's learning motivation. Based on these results, it is hoped that teachers will have creativity and develop more innovation to increase learning motivation in young children so that children have enthusiasm for learning and good learning achievements to prepare themselves for higher levels of education. This research provides a way and makes it easier for teachers to increase the learning motivation of young children through the medium of providing attractive rewards.

Keywords: Reward; Learning Motivasion; Achievement Stamp

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar anak pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo menjadi alasan mengapa dilakukan penelitian ini. Pemberian reward stempel prestasi merupakan kegiatan yang meningkatkan semangat atau motivasi belajar anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian reward stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak usia dini di kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pre experimental dengan desain one group pretest post test design. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo, yaitu sebanyak 25 anak. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi melalui kegiatan pretest dan posttest, sedangkan teknik analisi data menggunakan uji validits, resbilitas, dan uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan yang signifikan dari skor rata-rata pretest sebesar 16,84 menjadi skor posttest sebesar 28,92 setelah dilakukan pemberian treatment melalui reward stempel prestasi. Hasil penelitian menunjukkan pemberian reward stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak memiliki pengaruh yang besar. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan guru memiliki kreativitas dan lebih mengembangkan inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini, agar anak memiliki semangat belajar dan prestasi belajar yang baik untuk mempersiapkan diri ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini memberikan cara sekaligus memudahkan guru dalam meningkatkan motivsi belajar anak usia dini melalui media pemberian reward yang menarik

Kata kunci: Hadiah; Motivasi Belajar; Stempel Prestasi

History

Received 2024-04-04, Revised 2024-04-22, Accepted 2024-06-06

PENDAHULUAN

Dinamika yang dialami anak dibawah rentan umur 7 tahun meliputi perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotor, dimana pada masa-masa tersebut anak sedang berada pada fase perkembangan untuk mengenal lingkungan disekitarnya (Nurhidayah, 2023). Tiap individu anak memiliki fase perkembangan yang unik terkadang lambat bisa jadi cepat, maka pada fase tersebut orang tua wajib memberikan rasa kasih sayangnya kepada si anak, agar dapat mempercepat masa pertumbuhannya. Dalam rentan usia dibawah 7 tahun merupakan masa keemasan bagi anak, di masa ini anak akan cenderung sensitif dan responsif (peka) terhadap sesuatu yang dilihat dan dialaminya (Meuthia, 2021).

Fase perkembangan pada anak usia awal pra sekolah (PAUD), anak cenderung akan memulai belajar dengan mengenal lingkungan-lingkungan yang ada di hadapannya, baik berinteraksi dengan teman sekelompoknya, benda mainannya, maupun makhluk hidup yang dilihatnya (Rompas et al., 2024). Hal tersebut menandakan bahwa anak mulai mengenal dan menghafal benda-benda yang ada, maka diperlukan adanya sebuah program pendidikan untuk mengarahkan anak agar dapat terbangun proses pertumbuhan yang terstruktur dengan baik. Telah dipaparkan Pasal 1 No 14 UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 “Pendidikan jenjang PAUD (*Preschoolers*) merupakan gerakan nyata yang digunakan untuk mendidik anak dibawah rentan usia 7 tahun (0-6 tahun), dengan cara memberikan dorongan ataupun pembinaan pendidikan pengenalan lingkungan demi membantu anak-anak tumbuh dan berkembang secara jasmani maupun kerohaniaannya agar anak siap dalam memasuki fase pendidikan kedepannya. Di usia dini anak cenderung akan peka terhadap apa saja yang ia lihat dan responsif terhadapnya, di lain sisi dapat dijadikan sebagai jalan masuk untuk mendidik anak lewat benda tersebut.

Pendidikan merupakan kesadaran individu dimana individu tersebut akan diberikan materi pengetahuan dan akan berproses untuk menyejahterakan pribadinya agar lebih maju lewat pembelajaran dari pendidiknya (Aeni & Setiasih, 2024). Karena setiap manusia pasti menghendaki dirinya menjadi penggerak ataupun akan mendorong individu lainnya menjadi lebih baik maupun berguna di masa mendatang. Pada fase awal perkembangan si anak, orang tua sekaligus berperan menjadi pendidik bagi anaknya sudah pasti akan memberikan kasih sayangnya (stimulus) (Chintia et al., 2019). Jika stimulus ini berjalan dengan semestinya (positif), maka anak merasa dirinya diperhatikan oleh sanak familinya dan akan berdampak pada percepatan kepribadian maupun kecerdasan anak tersebut (Hajar & Wardhani, 2022).

Guru memiliki peran penting dalam membangkitkan semangat belajar, pemberian rangsangan dapat membentuk motivasi belajar anak (Jainiyah et al., 2023). Motivasi diperlukan untuk menstimulasi anak agar siap untuk mengenal, bermain, ataupun belajar bersama lingkungan di sekitarnya. Maksud motivasi disini memiliki arti hasutan atau dorongan dari orang tua ataupun pendidik yang diberikan demi terbentuknya karakter positif anak, sementara itu belajar merupakan sarana untuk membina

karakter anak tersebut dengan cara pengenalan lingkungan (Anggriani & Eliza, 2023). Dalam pemberian motivasi ini anak harus dengan perasaan bahagia nan semangat karena indikator tingginya *score* capaian belajar anak menggambarkan aspek terpenting dalam penilaian, dan dapat ditimbang berdasarkan besaran respon anak dalam menerima motivasi pendidikannya (L. Susanti, 2015).

Keberhasilan pembelajaran ditentukan seberapa besar motivasi belajar yang diberikan kepada anak. Jika anak memiliki motivasi yang tinggi maka akan lebih meningkat hasil belajarnya sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan (Emda, 2018). Motivasi belajar mampu menggerakkan semangat, mengarahkan potensi anak, dan mampu menopang tingkah laku anak. (Faridatun Nisa & Suhermanto, 2014). Motivasi belajar juga diartikan sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Intensitas motivasi akan sangat menentukan tingginya *score* capaian belajar anak. Semakin banyak dan menarik motivasi yang didapatkan akan meningkatkan prestasi belajar pada anak (Astari et al., 2020).

Pemberian motivasi berkaitan erat dengan pengukuhan (*reinforcement*), yakni berupa *feedback* dari apa saja yang telah pendidik berikan kepada sanak, entah dari bisikan ataupun tindak laku pendidik yang dapat menimbulkan rasa bahagia nan semangat pada anak (Febianti, 2018). Tingginya *score* capaian belajar anak dapat dilakukan pendidik lewat pemberian (*reinforcement*), sebab dampak respon anak terhadap apa yang diberikan oleh pendidik ini terus terjadi secara berulang-ulang dan memicu tumbuhnya nilai karakter positif pada anak (Amini & Mariyati, 2021). Reinforcement merupakan tindakan positif dalam proses pembelajaran, sebab dengan adanya reinforcement anak akan bergembira-riria bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang meriah ataupun sebagai langkah untuk merealisasikan perilaku siswa dalam belajar (Nurchahya & Hadijah, 2020). Namun dimasa sekarang ini motivasi tidak hanya dapat dilakukan melalui suatu ucapan atau tindakan tanpa adanya hal yang menarik seperti pemberian *reward*.

Penelitian (Nurhidayah, 2023) Guru menggunakan *reward* sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran. *Reward* juga digunakan sebagai sarana peningkatan penguatan (*reinforcement*), karena dapat menciptakan suasana kelas yang meriah dan juga dapat memicu si anak agar tidak cepat bosan dengan aktivitasnya di kelas. Hadiah ataupun *reward* merupakan bentuk apresiasi pendidik terhadap capaian-capaian atas peningkatan kinerja si anak (Afrianingsih et al., 2023). Selain itu upaya pemberian hadiah dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran anak di bawah rentan umur 7 tahun, guna untuk menaikkan *score* capaian belajar si anak ataupun rasa semangat belajar di kelas (Agustina et al., 2021). Pemberian hadiah atau *reward* dapat dilakukan menggunakan media yang menarik dan kreatif.

Penggunaan media sebagai *reward* dikemas dengan suatu hal yang menarik. Kreativitas sangat diperlukan guru untuk menciptakan media yang dapat menarik minat dan menyelesaikan masalah yang menjadi penghambat dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran (Nurchahya & Hadijah, 2020). Kreativitas guru dalam pemberian *reward* sangat diperlukan untuk memberikan kesan yang memuaskan dan lebih memotivasi belajar anak dalam melakukan aktivitas pembelajaran (Pratiwi & Nurjaman,

2023). Kreativitas guru dalam memberikan *reward* dapat dilakukan melalui penggunaan media yang menarik, pemberian pujaan atau tepukan tangan, maupun permainan yang menyenangkan (M. D. Susanti, 2015).

Pengamatan sementara yang dilakukan di kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo Kecamatan Wedung Kabupaten Demak terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pemberian *reward* sebagai media motivasi anak. Salah satunya adalah kurangnya kreativitas guru dalam memberikan *reward* sebagai motivasi belajar anak. Guru yang ada di TK Raudhotut Tholibin Bungo Kecamatan Wedung Kabupaten Demak masih memberikan tanda bintang secara manual, yaitu membuat simbol bintang pada lembar kerja atau buku tugas yang telah diselesaikan anak sebagai hasil sekaligus motivasi belajar. Hal tersebut menjadikan si anak kurang responsif maupun aktif terhadap apa yang diberikan pendidik yakni berupa lembaran kerja dimana si anak diwajibkan untuk menuntaskannya. Hal ini terbukti pada kegiatan observasi, dari 25 siswa yang mendapatkan tanda bintang empat hanya 5 (20%) anak, 7 (28%) anak mendapat tanda bintang tiga, 10 (40%) anak mendapat tanda bintang dua, dan sebanyak 3 (12%) anak mendapat tanda bintang satu.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka tersebut penulis terdorong untuk melakukan pengkajian ulang dengan melakukan sedikit perubahan, semula hanya pemberian bintang memakai pena bertinta hitam, sedangkan perubahan disini berupa pemberian cap tangan berupa stempel prestasi bergambarkan guru perempuan dengan memegang bintang satu untuk hasil belajar BB (Belum Berkembang), selain itu ada juga MB (Mulai Berkembang) dengan pencantuman bintang dua, selanjutnya BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan pencantuman bintang tiga, dan terakhir BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan pencantuman lambang bintang empat. Besar harapan penulis agar pendidik mampu untuk menambah rasa semangat belajar maupun menaikkan *score* capaian belajar si anak.

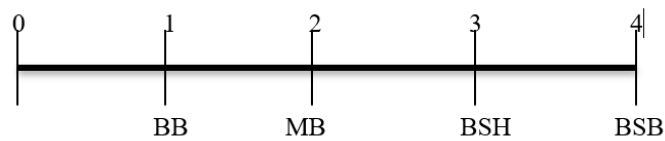
Maksud dari pengkajian ulang penulis dengan melakukan sedikit perubahan tersebut guna untuk mengukur sejauh mana pemberian cap tangan berupa stempel prestasi bergambarkan guru perempuan dengan memegang bintang satu-empat sebagai sarana untuk menambah rasa semangat belajar anak. Manfaat penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kreativitas guru dalam memberikan penguatan (*Reinforcement*) sampai dengan keinginan pendidik mencapai indeks tinggi dalam capaian *score* belajar yang diinginkan.

Penelitian ini memberikan pembaruan berupa penggunaan stempel prestasi dengan gambar guru perempuan yang didesain memegang bintang satu-empat dengan disertai tulisan; semangat untuk bintang satu, bagus untuk bintang dua, benar untuk bintang tiga, dan mantab untuk stempel dengan gambar bintang empat. Diharapkan melalui desain setempel tersebut dapat meningkatkan semangat belajar anak dan orang tua juga dapat mengontrol perkembangan belajar anaknya melalui *reward* yang didapatkan.

METODE

Riset ini menggunakan metode pengaplikasian pendekatan kuantitatif yang disebut "Pre Eksperimental Design" dengan desain "One-Group Pretest Posttest Design". Riset ini dilangsungkan terfokus bagi satu kelas yakni kelompok A TK Raudhotut Tholibin. Alasannya, agar hasilnya tidak terpengaruh oleh faktor-faktor lain. Riset jenis ini hanya memperhitungkan dua jenis faktor, yaitu faktor yang bisa berubah (*Variabel Independen*) dan faktor yang dipengaruhi olehnya (*Variabel Dependen*) maupun tidak memiliki *Variabel Control*. Misalnya, dalam penelitian ini, variabel yang bisa berubah adalah motivasi belajar anak, sementara variabel yang dipengaruhi olehnya adalah pemberian reward stempel prestasi.

Data hasil penelitian dihitung berdasarkan perolehan bintang prestasi dan dikategorikan berdasarkan *rating scale* berikut ini:



Gambar 1. Rating Scale

Ket:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Riset ini dilangsungkan dengan cara "One Group Pretest Posttest Design". Awalnya, si anak-anak dalam kelompok penelitian diuji (*pre test*) sebelum mendapatkan perlakuan khusus. Kemudian, mereka diberi hadiah stempel prestasi, setelah menerima perlakuan tersebut, mereka diuji lagi (*post test*) untuk melihat perubahan yang terjadi. Untuk mengumpulkan data, peneliti melibatkan langsung anak-anak (*Participant Observation*) dalam proses pengambilan data. Setelah semua data terkumpul, kemudian menganalisisnya menggunakan metode statistik parametrik. Percontoh yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah 25 anak, dengan perincian, 13 pria dan 12 wanita dari Taman Kanak-kanak Raudhotut Tholibin Bungo Wedung Demak.

Kelompok	Pretest	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Gambar 2. Skema model One Group Pretest Posttest

Langkah-langkah penelitian dimulai dengan membuat tes sebelum (*instrumen pre test*) dan setelah percobaan (*instrumen post test*), lalu memastikan bahwa modul eksperimen yang digunakan valid. Saat anak menyelesaikan tugasnya, mereka diberi hadiah stempel prestasi sebagai perlakuan khusus (*Treatment*). Hal ini dilakukan untuk melihat apakah motivasi belajar anak mengalami perubahan setelah menerima hadiah (*Reward*) tersebut. Peneliti juga memperhatikan seberapa tertarik dan berubahnya si anak dalam rangkaian kegiatan pembelajaran sebelum serta sesudah diberikan hadiah tersebut. Tahap awal penelitian adalah melakukan tes awal untuk mengetahui seberapa rasa semangat belajar si anak sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, anak-anak diberi hadiah stempel prestasi setelah menyelesaikan tugas. Setelah itu, dilakukan tes akhir untuk melihat dampak pemberian hadiah stempel prestasi terhadap motivasi belajar anak. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian diuji untuk memastikan instrumen yang digunakan akurat. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t untuk membandingkan perbedaan antara dua nilai rata-rata hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dari pengamatan terhadap 25 anak menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan valid dan dapat dipercaya. Dengan demikian, peneliti dapat menggunakan uji-t (t-tes) untuk mengetahui apakah pemberian *reward* stempel prestasi memengaruhi rasa semangat belajar pada anak usia dini yakni kelompok A TK Raudhotut Tholibin. Berikut ini hasil dan pembahasan riset adanya pengaruh pemberian hadiah stempel prestasi terhadap motivasi belajar si anak pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo.

Uji validitas sangat penting untuk memastikan bahwa instrumen yang dipakai oleh peneliti dalam riset benar-benar menimbang apa yang ingin peneliti teliti, sehingga data yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan. Uji ini membantu kita menghindari perbedaan antara apa yang diamati dan apa yang dilaporkan oleh peneliti. Secara sederhana, uji validitas adalah cara untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan situasi sebenarnya. Uji validitas instrumen dilakukan pada kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo, dengan melibatkan 25 anak sebagai objek penelitian. Hasil dari uji validitas instrumen disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1

Hasil Perhitungan Uji Validitas

R hitung	R tabel	Keterangan
0.525	0.396	Valid
0.590	0.396	Valid
0.457	0.396	Valid
0.364	0.396	Tidak Valid
0.460	0.396	Valid
0.477	0.396	Valid

0.477	0.396	Valid
0.460	0.396	Valid
0.626	0.396	Valid
0.250	0.396	Tidak Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 menunjukkan bahwa dari sepuluh hasil perhitungan $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan terdapat dua instrumen yang dinyatakan tidak valid. Sehingga ada delapan butir instrumen yang dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian.

Sedangkan instrumen dinyatakan reliabel apabila instrumen tersebut dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang akan tetapi hasilnya tetap sama atau relative sama. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur reliabel suatu variabel dengan melihat *Cronbach Alpha* dengan signifikasi yang digunakan lebih besar dari 0,60. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikn nili *Cronbach Alpha* > 0,60. Hasil pengujian reabilitas instrumen disajikan pada tabel 2.

Tabel 2

Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,636	8

Berdasarkan tabel 3 terlihat hasil uji reliabilitas perhitungan Cronbach Alpha adalah 0,636 > 0,60 dengan demikian dapat disimpulkan semua item pernyataan reliabel.

Hasil skor rata-rata pretest yang dilakukan oleh peneliti adalah sebesar 16,84. Pretest dilakukan melalui pengamatan beberapa aspek yang meliputi seberapa besar motivasi belajar anak sebelum diberikan treatment ditinjau dari hasil belajar, perilaku kognitif dan prestasi belajar anak.

Setelah dilakukan pretest langkah selanjutnya adalah pemberian treatment berupa pemberian *reward* stempel prestasi sesuai dengan hasil belajar anak dengan memberikan tanda cap stempel prestasi mulai dari bintang satu-empat.

Kemudian setelah diberikan treatment yaitu melakukan pengamatan beberapa aspek yang sama pada pretest untuk mendapatkan hasil posttest. Hasil posttest motivasi belajar anak meningkat menjadi skor rata-rata 28,92. Anak menunjukkan adanya motivasi besar dalam berperilaku kognitif serta terdapat prestasi belajar yang meningkat setelah diberikan treatment.

Hasil kegiatan pretest dan posttest menunjukkan bahwa dapat disimpulkan terdapat perbandingan hasil pretest dan posttest motivasi belajar anak. Anak menunjukkan peningkatan terhadap prestasi belajarnya. Berdasarkan hasil perbandingan skor rata-rata tersebut terbukti bahwa pemberian *reward* stempel prestasi berpengaruh terhadap motivasi belajar anak di kelompok A TK Raudhotut

Tholibin Bungo.

Tabel 3
Hasil Uji T (T-test)

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar	16.84	25	2.625	.525
	Posttest Motivasi Belajar	28.92	25	1.352	.270

Berdasarkan tabel 3 hasil uji t (t-tes) terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil skor pretest dan posttest. Hasil skor posttest menunjukkan rata-rata motivasi belajar anak mengalami peningkatan. Pemberian *reward* stempel prestasi pada anak usia dini menjadikan anak lebih semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan lebih antusias untuk menerima tugas selanjutnya. Penerapan *reward* stempel prestasi sangat dibutuhkan dimasa sekarang karena dinilai lebih efektif, karena desainnya bisa disesuaikan dengan kebutuhan juga memudahkan guru dalam memberi penilaian karena hanya dengan menempel dan menekan stempel pada lembar kerja anak.

Reward dan punishment memiliki hubungan yang sangat erat dengan peningkatan motivasi belajar anak (Sabartiningsih et al., 2018). Hasil penelitian (Scrip & Mu, 2018) pemberian *reward* dan punishment terhadap motivasi belajar anak menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil tersebut dibuktikan dengan membandingkan nilai t-tes hasil pengujian statistik pada penilaian pos test dengan instrumen skale psikologi Nilai t- tes sebesar 5,47, pada taraf signifikansi 1% (0,01) diperoleh nilai t tes sebesar $5,47 >$ nilai t tabel 2,83. pada eksperimen sebesar 141,38, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 120,3, dengan mean difference atau selisih rata-rata sebesar 14,621. Dapat disimpulkan hasil pengukuran skala menunjukkan rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, maka pemberian *reward* dan punishment terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak.

Pemberian *reward* stempel prestasi memberikan pengaruh pada anak utamanya dalam hal motivasi belajar. Hadiah atau *reward* dari pendidik yang diberikan kepada anak berlabngkan guru perempuan dengan memegang bintang satu-empat secara tidak langsung akan menggugah rasa semangat anak serta antusias ketika diberi tugas ataupun lembar kerja (Astari et al., 2020). Kemampuan anak dalam segi emosional dan sosialnya akan meningkat jikalau diberi gurunya hadiah yang anak dapatkan dari kontribusi baiknya saat pembelajaran, selain itu dapat pula menjadikan si anak lebih aktif dalam kelas (Gunawan et al., n.d.). Pemaparan tersebut dapat dishahihkan dengan hasil risetnya saudari (Puspitasari, 2016) sebenarnya kemahiran anak dipengaruhi oleh seberapa unik dan menarik hadiah atau penghargaan yang diberikan kepada anak. Berdasarkan hal tersebut, berarti orang tua ataupun

sebagai pendidik wajib menimbang setiap aspek-aspek pada masa perkembangan anak, guna pemberian hadiah ini dapat menjadikan anak lebih bersemangat dan aktif dalam kelas ataupun justru pemberian hadiah yang dapat membawa dampak buruk bagi si anak tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* stempel prestasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Dapat disimpulkan bahwa pemberian *reward* yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar anak yang dapat mempengaruhi prestasi belajar anak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil peningkatan skor rata-rata dari *pretets* dan *posttest* mengalami peningkatan sebesar 71%. Semangat dan kemampuan anak di kelompok A TK Raudhotut Tholibin Bungo telah meningkat dan berhasil dengan sangat baik. Penggunaan media yang menarik dan unik menjadi sarana peningkatan kreativitas pendidik dan meningkatkan rasa semangat belajar anak usia dini.

Dari hasil riset tersebut ada beberapa saran yang dijukan peneliti kepada: sekolah, untuk memberikan dukungan dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kreativitas serta inovasi dalam memberikan penguatan dalam bentuk pemberian *reward*. Lembaga diharapkan dapat memberikan fasilitas prasarana dan sarana yang dapat mendongkrak setiap kegiatan pengembangan dalam pembelajaran terlebih dalam pengadaan media pemberian *reward*. Berdasarkan hasil penelitian ini maka penggunaan stempel prestasi sebagai media peningkatan motivasi belajar anak sangat perlu dikembangkan dan dilakukan sebuah inovasi agar aspek perkembangan pada anak usia dini nantinya dapat tercapai sesuai hasil yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S. Q., & Setiasih, O. (2024). Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini: Strategi Komunikasi Guru. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 28–39. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.18072>
- Afrianingsih, A., Amalia, D., & Damayanti, S. S. (2023). *The effectiveness of providing rewards and punishment for moral development of early childhood*. 74–85.
- Amini, M., & Mariyati, M. (2021). Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini melalui Pemberian Penguatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2101–2113. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1128>
- Anggriani, D., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 12–27. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17241>

- 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>
- Chintia, N., Studi, P., Anak, P., & Dini, U. (2019). PENERAPAN REWARD DAN PUNISHMENT PENDAHULUAN Luluk Asmawati, suatu proses bimbingan yang bertujuan menanamkan pola perilaku dan kebiasaan tertentu, terutama untuk meningkatkan kualitas demikian, keluarga mental dan disiplin Dengan dalam sebagai mengatak. *Http://Jurnal.Upmk.Ac.Id/Index.Php/Pelitapaud* ©, 112–120.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faridatun Nisa, T., & Suhermanto, F. (2014). Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar AUD Dalam Education Golden Garden For Children. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 76–146.
- Febianti, Y. N. (2018). Jurnal Edunomic Vol. 6, No. 2, Tahun 2018 93. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Gunawan, M. L., Djoehaeni, H., & Gustiana, A. D. (n.d.). *Hubungan Tingkat Kesejahteraan dengan Kompetensi Profesional Guru PAUD ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan*. 12(2), 176–187. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15587>
- Hajar, F., & Wardhani, J. D. (2022). *Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. 6(6), 6245–6257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Meuthia, N. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 10(2), 354–363.
- Nurcahya, A., & Hadijah, H. S. (2020). *Pemberian penguatan (reinforcement) dan kreatifitas mengajar guru sebagai determinan motivasi belajar siswa (reinforcement and teacher creativity as determinant of student*. 5(1), 83–96. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Nurhidayah, W. A. (2023). *Pemberian reward dalam upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di bustanul athfal aisyah kalilandak*.
- Pratiwi, E. F., & Nurjaman, A. R. (2023). Analisis efek pemberian reward "Bintang Prestasi" terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cimekar. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779>
- Rompas, C. A., Wijayanti, T. D., Kristen, U., & Wacana, S. (2024). *Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun*. 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>

- Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018). Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 60. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i1.2468>
- Skrip, P. S. I., & Mu, A. (2018). *ustakaan IAIN Pekalongan Perpustakaan IAIN Pekalongan*.
- Susanti, L. (2015). Pemberian Motivasi Belajar kepada Peserta Didik. *Jurnal PPKn & Hukum*, 10(2), 71–83.
- Susanti, M. D. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Tk. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 646–650. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12358>
- Ta, K. M., & Puspitasari, R. (2016). *PENGARUH PEMBERIAN HADIAH (REWARD) TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR ANAK DI TK TUNAS MUDA KARAS*. November 2015, 53–55.