

PENGARUH PEMBERIAN REWARD SIMON STIKER EMOTIKON DALAM PENINGKATAN KEDISIPLINAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Ulvia Rosida Al Istivarini¹, Widi Wulansari², Dema Yulianto³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kota Kediri, Indonesia

E-mail: ulviarosida@gmail.com¹, widiwulansari@unpkediri.ac.id²,
dema@unpkediri.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan metode *reward*, khususnya penggunaan Stiker Emotikon (SIMON), dalam meningkatkan kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Fokus pada penelitian ini adalah untuk melihat adanya pengaruh dari pemberian *reward* SIMON (Stiker Emotikon) dalam peningkatan kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *penelitian pretest-posttest control group design*. Lembar observasi yang digunakan telah divalidasi oleh ahli dalam bidang psikologi anak usia dini terhadap kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Metode validasi melalui *expert judgement* digunakan untuk menetapkan indikator capaian dalam penilaian kedisiplinan. Keefektifan media SIMON diukur melalui perbandingan nilai total *pretest* dan *posttest*. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling melibatkan 25 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, dan dianalisis menggunakan uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada kedisiplinan anak setelah pemberian *reward*. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig sebesar 0,0001 yang kurang dari nilai tingkat signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05. Pengaruh pemberian *reward* SIMON (Stiker Emotikon) efektif dalam meningkatkan kedisiplinan anak. Hal ini ditandai dengan nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Dengan hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa pemberian *reward* SIMON (Stiker Emotikon) dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan sehingga menjadi pendorong awal bagi anak untuk belajar disiplin.

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 75

DOI : Prefix DOI :

[10.8734/sindoro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/sindoro.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Kata Kunci: *Reward SIMON, Kedisiplinan, Anak Usia 4-5 Tahun.*

ABSTRACT

This research highlights the importance of applying reward methods, especially the use of Emoticon Stickers (SIMON), in improving the discipline of children aged 4-5 years. The focus of this study is to see the effect of rewarding SIMON (Emoticon Stickers) in increasing the discipline of children aged 4-5 years. The method used is a quantitative method with a pretest-posttest control group design. The observation sheet used has been validated by experts in the field of early childhood psychology on the discipline of children aged 4-5 years. The validation method through expert judgment is used to determine the achievement indicators in the discipline assessment. The effectiveness of SIMON media was measured through the comparison of the total scores of the pretest and posttest. Sampling using simple random sampling technique involved 25 children. Data were collected through observation, and analyzed using the Wilcoxon test. The results showed a significant effect on children's discipline after giving rewards. This is evidenced by the sig value of 0.0001 which is less than the predetermined significance level value of 0.05. The effect of giving SIMON (Emoticon Sticker) rewards is effective in improving children's discipline. This is indicated by the posttest value which is higher than the pretest value. With these results, it can be concluded that giving SIMON (Emoticon Stickers) rewards can have a positive and significant effect so that it becomes an initial impetus for children to learn discipline.

Keywords: *Reward SIMON, Discipline; Child Age 4-5 Year*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan usaha yang dapat dilakukan guru atau orang tua dalam membentuk karakter anak. Pendidikan karakter idealnya diterapkan sejak usia dini, karena masa ini merupakan periode emas (*golden age*) dalam perkembangan anak. Pada tahap ini, anak memiliki kapasitas yang tinggi untuk menyerap nilai-nilai dasar kehidupan. Oleh karena itu, keterlibatan guru dan orang tua menjadi sangat penting dalam membentuk karakter anak secara optimal. Kolaborasi antara lingkungan keluarga dan sekolah dapat menciptakan landasan yang kuat dalam penginternalisasian nilai-nilai karakter. Melalui pendekatan yang sederhana, menyenangkan, dan ramah anak, nilai-nilai universal seperti kejujuran, tanggung jawab, serta nasionalisme dapat

diperkenalkan secara efektif. Hal ini sejalan dengan karakteristik bawaan anak usia dini yang memiliki kecenderungan meniru, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kegemaran bermain, yang seluruhnya mendukung proses pembentukan karakter secara alami dan menyeluruh (Zahroh, 2021).

Karakter seseorang diperoleh melalui interaksi dengan orang tua, guru, teman, dan lingkungan, serta dapat dibentuk melalui pembelajaran langsung maupun pengamatan terhadap orang lain. Dalam hal ini, penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan memerlukan proses yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus diterapkan secara bertahap melalui pembiasaan dalam pembelajaran. Peran guru atau pendidik menjadi sangat penting dalam membangun kebiasaan positif dengan menerapkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018).

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini memerlukan perhatian khusus, karena pada masa inilah proses pembentukan individu yang mandiri, bertanggung jawab, dan matang secara emosional dimulai. Pengalaman sosial awal memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian di masa dewasa. Kurangnya pengalaman positif dalam interaksi sosial dapat memicu timbulnya perilaku negatif, seperti kecenderungan menarik diri, sikap antisosial, atau rendahnya kepercayaan diri. Menurut Riana Mashar, perkembangan emosional mencakup kemampuan individu dalam mengatur, memproses, dan mengendalikan emosi sehingga dapat merespon situasi emosional secara konstruktif. Selain itu, kemampuan sosial anak berkaitan erat dengan kesehatan emosional orang tua. Studi yang dikemukakan dalam buku *Perkembangan Anak* oleh John W. Santrock menunjukkan bahwa orang tua yang mampu mengekspresikan emosi secara positif cenderung memiliki anak dengan kompetensi sosial yang baik. Interaksi yang sehat antara orang tua dan anak menjadi media pembelajaran penting bagi anak dalam memahami dan mengekspresikan emosi secara tepat (DHIU & FONO, 2022).

Untuk itu berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan penelitian ini untuk melihat adanya pengaruh dari pemberian *reward* berupa SIMON (Stiker Emotikon) terhadap peningkatan kedisiplinan anak usia 4-5 tahun. Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu komponen krusial dalam pertumbuhan anak usia dini yang memerlukan perhatian khusus serta penanganan secara sistematis. Pada tahap ini, anak perlu dibimbing untuk membentuk kepribadian yang positif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Pengalaman sosial awal yang diperoleh anak akan menjadi fondasi dalam membentuk kepribadiannya di masa dewasa. Ketika anak mengalami interaksi sosial yang tidak menyenangkan atau kurang mendukung, hal ini dapat memunculkan dampak negatif, seperti munculnya perilaku antisosial, rendahnya kepercayaan diri, dan hambatan dalam membentuk hubungan sosial yang sehat.

Pendekatan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua atau pendidik berperan penting dalam membentuk perkembangan anak dalam jangka panjang, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun sosial, khususnya dalam ranah perkembangan emosional. Implementasi pola asuh yang adaptif dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dapat mendorong terbentuknya individu yang percaya diri, memiliki kemampuan regulasi emosi yang baik, serta menunjukkan kompetensi sosial yang sehat. Sebaliknya, pola asuh yang tidak sesuai berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan emosional, seperti ketidakstabilan afektif, rendahnya rasa percaya diri, dan kesulitan dalam menjalin relasi sosial pada fase perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, literasi orang tua terhadap prinsip-prinsip pengasuhan yang responsif dan kontekstual menjadi aspek esensial dalam mendukung kesejahteraan emosional anak secara holistik (Yulianto et al., 2022).

Di dalam pembelajaran yang membuat peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain yaitu dengan menggunakan metode pemberian *reward* yang merupakan suatu bentuk tindakan bersifat membangun berlandas pada teori Behavioristik (Kusyairy & Sulkipli, 2018). Teori behavioris menyatakan bahwa pembelajaran merupakan jenis modifikasi perilaku yang terjadi akibat interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah transformasi yang terjadi pada kemampuan siswa untuk merespon dengan cara-cara baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons (Maghfiroh, 2020). *Reward* dalam bahasa Indonesia berarti "hadiah" atau "penghargaan" merupakan sesuatu yang diberikan kepada anak sebagai bentuk pengakuan atas pencapaiannya. Pemberian *reward* pada anak usia 4-5 tahun bertujuan meningkatkan motivasi bagi anak untuk terus melakukan perilaku yang baik atau mencapai tujuan tertentu. Anak usia dini cenderung menunjukkan respons positif terhadap pujian hadiah yang diberikan atas pencapaian mereka di lingkungan sekolah. Meskipun hasil yang dicapai belum selalu optimal, pendidik tetap perlu memberikan dorongan melalui pujian atau penghargaan yang disampaikan dengan kasih sayang. Pemberian pujian atau hadiah yang tepat berperan penting

dalam mendukung motivasi dan perkembangan anak. Penggunaan pujian dan dukungan secara konsisten terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran, maka pendidik akan melihat perkembangan pengalaman menyenangkan dalam kehidupan anak berkontribusi pada terciptanya lingkungan positif dan mendukung tumbuh kembang secara optimal (Astari et al., 2020). Dikemukakan oleh M. Ngalim Purwanto, hadiah merupakan alat pendidikan yang bersifat menyenangkan dan efektif, yang diberikan kepada anak sebagai bentuk apresiasi terhadap perilaku atau pencapaian positif kepada anak berprestasi baik dalam akademik, keterampilan, maupun akhlak sebagai bentuk penghargaan dan motivasi. Hadiah tidak harus berupa materi, melainkan bisa berupa pujian, perhatian, atau penghargaan yang lebih berkesan. Pemberian hadiah harus disesuaikan dengan karakteristik prestasi anak, diberikan secara wajar dan tidak berlebihan. Hendaknya hadiah langsung diberikan segera setelah perilaku positif ditunjukkan, guna memperkuat hubungan antara perilaku dan apresiasi yang diterima (Salimah, 2016). "*Reward* atau penghargaan yang di berikan tidak selalu harus berupa nilai atau suatu yang bernilai uang, namun dapat berupa tepuk tangan, tanda terima, atau yang lain. Apa pun bentuk penghargaan atau *reward* yang diberikan pada peserta didik atas kinerja atau prestasi anak, jelas akan memberi rasa bangga dan senang" (Hasan & Addary, 2023). Pemberian penghargaan kepada siswa bertujuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam menyelesaikan tugas, yaitu agar siswa terdorong untuk belajar karena kemauan sendiri, bukan semata-mata karena kewajiban. Penghargaan juga berperan dalam membantu guru membentuk sikap dan cara berfikir siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar secara lebih efektif dan bermakna, bukan sekedar untuk memenuhi perintah atau harapan guru. Penggunaan *reward* SIMON (Stiker Emotikon) selaras dengan prinsip perkembangan anak usia 4-5 tahun yang menyukai visual dan respons emosional positif. Dengan memahami teori dan prinsip pemberian *reward* serta tantangan yang dihadapi, pendidik dapat mengimplementasikan strategi yang lebih efektif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Permasalahan utama yang terjadi di lokasi penelitian ini adalah rendahnya kedisiplinan anak usia dini, khususnya pada anak kelompok A di RA Tarbiyatul Khoiriyah. Masalah ini muncul akibat kurang optimalnya perhatian guru, minimnya kreativitas dan inovasi dalam strategi pembelajaran, serta kurangnya pemanfaatan media teknologi yang menarik bagi anak-anak. Perilaku negatif

siswa sering kali muncul sebagai bentuk respons terhadap pembelajaran yang kurang menarik atau sebagai akibat dari preferensi mereka terhadap aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan dibandingkan mengikuti pelajaran. Selain itu, perilaku siswa yang tidak produktif juga dapat terjadi akibat kurangnya pemahaman terhadap tugas yang diberikan, minimnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta keterbatasan akses terhadap bantuan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, permasalahan disiplin yang bersifat minor dapat diminimalkan melalui penerapan strategi manajemen kelas yang efektif. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting dalam mengelola gangguan perilaku secara optimal serta menangani perilaku yang tidak sesuai secara langsung di dalam kelas. Namun, keberagaman persepsi siswa terhadap aturan disiplin yang diterapkan menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menjaga kendali penuh terhadap disiplin di lingkungan kelas (Nugroho, 2018). Menurut Rimm menjabarkan tujuan utama dari penerapan disiplin adalah untuk membimbing anak dalam mempelajari nilai-nilai positif yang akan mempersiapkan mereka menghadapi masa depan, di mana kedisiplinan menjadi aspek penting dalam kehidupan. Melalui proses disiplin, anak dapat belajar untuk berperilaku sesuai norma, menghormati hak orang lain, bertanggung jawab, serta mematuhi aturan yang berlaku (Rokyal Harjanty, 2020). Guru dapat memanfaatkan proses perkembangan perilaku anak melalui pembiasaan sejak dini sebagai upaya untuk menanamkan perilaku disiplin. Pada tahap prakonvensional, di mana anak mulai belajar keterampilan hidup dan masih bergantung pada faktor eksternal, pembiasaan memiliki peran penting dalam membentuk pola perilaku positif (La Jaga & Arifin, 2019).

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak mengalami kesulitan dalam menunjukkan sikap sabar, empati, sopan santun, serta tanggung jawab. Mereka cenderung bosan dan kurang termotivasi karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini hadir dengan solusi berupa SIMON (Stiker Emotikon), yang tidak hanya mengenalkan ekspresi atau emosi, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan edukatif. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia 4-5 tahun ialah melalui kerjasama antara pendidik dan orang tua. Untuk meningkatkan kedisiplinan, indikator yang digunakan yaitu tidak terlambat berangkat sekolah, menyerahkan tugas tepat waktu dan sesuai instruksi guru, fokus pada tugas saat mengerjakannya, datang sekolah tepat waktu dan memakai seragam yang rapi,

Bersedia membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas, segera kembali ke kelas setelah bel istirahat berbunyi, membawa buku dan alat tulis yang lengkap ke sekolah, mendengarkan dengan seksama instruksi yang diberikan oleh guru, berbicara dengan baik dan sopan, tidak bolos sekolah, menyampaikan pendapat dengan baik dan sopan. Media SIMON (Stiker Emotikon) terbuat dari shrink plastik, media juga dilengkapi warna yang beragam sehingga terkesan lebih menarik dan didesain sedemikian rupa supaya tidak terlihat monoton. Tujuan emotikon untuk membantu pengirim pesan dalam mengungkapkan atau mewakili secara ekspresif, perasaan dari pesan yang disampaikan, sebagai alternatif yang digunakan agar maksud dari pesan tertulis dapat tersampaikan layaknya pesan secara lisan (Rodiyatun Nahwiyyah, 2020).

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimental berupa *pretest-posttest* dengan kelompok kontrol. Baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan (*reward* SIMON berupa stiker emotikon). Menurut Sugiyono (2019) penelitian kuantitatif eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi secara ketat. Penelitian ini dilakukan selama 6 minggu pada bulan November sampai Desember 2024 di RA Tarbiyatul Khoiriyah Gurah Kabupaten Kediri. Adapun desain penelitian *pretest* dan *posttest* antara lain:

Desain penelitian *pretest posttest* control group design

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

Keterangan :

O₁ :Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ :Nilai post test (setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan pada sampel

Peneliti menggunakan *pretest posttest control group design* untuk mengetahui sebelum pemberian *reward* kebiasaan disiplin dan setelah pemberian *reward* apakah ada peningkatan kedisiplinan pada anak usia 4-5 tahun. Populasi yang dipakai dalam studi ini yaitu menyertakan seluruh anak usia 4-5 tahun yang belajar di RA Tarbiyatul Khoiriyah Gurah dengan total anak ada sebanyak 25 orang. Peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Observasi dilakukan secara mendalam untuk memperoleh pemahaman mengenai perilaku disiplin pada anak dan dokumentasi untuk mendukung data yang dikumpulkan melalui observasi berdasarkan fakta yang sudah ada di lapangan, selanjutnya peneliti menggunakan lembar observasi guna melihat dan mencatat setiap perilaku disiplin pada anak dengan pemberian stiker emotikon dimana jika anak dapat stiker dengan ekspresi senyum anak menunjukkan perilaku disiplin sedangkan stiker dengan ekspresi sedih anak belum menunjukkan perilaku disiplin. Lembar penilaian kedisiplinan anak berdasarkan indikator seperti datang tepat waktu, menyelesaikan tugas, mengikuti tata tertib, dll. Peneliti menggunakan teknik skoring untuk mencatat setiap perilaku anak diberi skor **BM (Belum Muncul)** dan **M (Muncul)** sesuai dengan indikator yang ditentukan. Adapun indikator kedisiplinan antara lain:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kedisiplinan

No.	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1.	Tidak terlambat berangkat sekolah	Berangkat sekolah tepat waktu	1
2.	-Menyerahkan tugas tepat waktu dan sesuai instruksi guru	Menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.	2
3.	-Fokus pada tugas saat mengerjakannya	Tidak bermain disaat mengerjakan tugas	3

4.	- Mengikuti tata tertib sekolah dengan baik	- Memakai seragam yang rapi dan sesuai jadwal . -Berperilaku baik dan sopan kepada guru. -Menjaga kebersihan dan ketertiban sekolah.	4,5,6
5.	-Segera kembali ke kelas setelah bel istirahat berbunyi. -Tidak bermain di luar kelas pada saat jam pelajaran.	Kembali ke kelas setelah istirahat tanpa disuruh guru	7
6.	Mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik.	Membawa buku dan alat tulis yang lengkap ke sekolah.	8

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan stiker emotikon untuk mendukung perilaku kedisiplinan anak. Stiker emotikon ini diterapkan sebagai inovasi bagi guru dalam mengajarkan nilai-nilai sosial emosional di RA Tarbiyatul Khoiriyah Gurah.

Metode dan proses temuan diperoleh melalui observasi langsung di RA Tarbiyatul Khoiriyah selama 6 minggu (3 minggu *pretest* dan 3 minggu *posttest*). Pengumpulan data melalui lembar penilaian kedisiplinan yang sudah divalidasi oleh dua ahli psikologi anak usia dini.

Tabel 2. Hasil penilaian validasi validator 1

No.	Indikator	Sub Indikator	Butir	Catatan
1.	Tidak terlambat berangkat sekolah	Berangkat sekolah tepat waktu	1	Berangkat sekolah tepat waktu belum tentu mencerminkan kedisiplinan bersekolah. Namun, ke sekolah tepat waktu, itu lebih mencerminkan kedisiplinan bersekolah
2.	Menyerahkan tugas tepat waktu dan sesuai instruksi guru	Menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.	2	Sudah tepat
3.	Fokus pada tugas saat mengerjakannya	Tidak bermain disaat mengerjakan tugas	3	Strategi belajar yang sesuai bagi anak-anak di TK A adalah melalui kegiatan bermain. Jika anak tidak diperbolehkan bermain saat mengerjakan tugas, bertentangan dengan prinsip belajar seraya bermain. Tidak mengerjakan aktivitas selain menuntaskan tugas yang diberikan lebih tepat untuk mencerminkan kedisiplinan bersekolah anak TK A
4.	Mengikuti tata tertib sekolah dengan baik	- Memakai seragam yang rapi dan sesuai jadwal -Berperilaku baik dan	4	Sudah tepat

		sopan kepada guru -Menjaga kebersihan dan ketertiban sekolah		
5.	Kembali ke kelas setelah istirahat tanpa disuruh guru	Segera kembali ke kelas setelah bel istirahat berbunyi. Tidak bermain di luar kelas pada saat jam pelajaran.	5	Kalimat yang lebih tepat: Tidak bermain di luar kelas pada saat jam pelajaran di dalam kelas dimulai
6.	Mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik.	Membawa buku dan alat tulis yang lengkap ke sekolah.	6	Sudah tepat

Tabel 3. Hasil penilaian validasi validator 2

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Catatan
1.	Sikap Mental	Mengikuti tata tertib sekolah dengan baik	-Datang di sekolah tepat waktu - Memakai seragam yang rapi dan sesuai jadwal	1, 2, 3, 4	

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Catatan
.			-Berperilaku baik dan sopan kepada guru -Menjaga kebersihan dan ketertiban sekolah		
2.	Tanggung Jawab	Menyerahkan tugas tepat waktu dan sesuai instruksi guru	Menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.	5	
3.	Tanggung jawab	Fokus pada tugas saat mengerjakannya	Tidak bermain disaat mengerjakan tugas	6	Tidak bermain ketika mengerjakan tugas
4.	Sikap Kelakuan Yang Wajar	Kembali ke kelas setelah istirahat tanpa disuruh guru	-Segera kembali ke kelas setelah bel istirahat berbunyi. -Tidak bermain di luar kelas pada saat jam pelajaran.	7, 8	Aspek hendaknya masuk kedisiplinan Pertanyaan oke
5.	Sikap Kelakuan Yang Wajar	Mempersiapkan diri untuk belajar	Membawa buku dan alat tulis yang lengkap ke sekolah.	9	Aspek hendaknya masuk kedisiplinan

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Catatan
.		dengan baik.			Pertanyaan oke

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Hasil Uji	Normalitas		Homogenitas	
	Prettest	Posttest	Prettest	Posttest
Nilai	0,182	0,155	2,776	
Signifikansi	0,033		0,049	
Keterangan	Nilai <i>sig</i> > 0,05 maka H_0 diterima			

Uji normalitas digunakan untuk menentukan jenis analisis statistik yang sesuai. Apabila data berasal dari populasi yang terdistribusi normal, maka analisis parametrik dapat diterapkan. Namun, jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka analisis nonparametrik digunakan sebagai alternatif (Nasrum, 2018).

Hipotesis dalam uji normalitas adalah sebagai berikut.

H_0 : Adanya pengaruh pada peningkatan kedisiplinan pada nilai *posttest* lebih tinggi

H_1 : tidak ada pengaruh terhadap pemberian *reward* dalam peningkatan pada nilai *pretest* lebih rendah.

Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test*. Uji homogenitas dilakukan apabila data terdistribusi secara normal. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan variasi antar kelompok data sebagai syarat dalam analisis statistik parametrik (Usmadi, 2020).

Berdasarkan hasil uji statistik normalitas dan homogenitas menunjukkan nilai signifikan 0,05 yang berarti H_0 diterima. Menunjukkan adanya pengaruh signifikan pemberian *reward* terhadap peningkatan kedisiplinan anak. Rata-rata peningkatan skor kedisiplinan dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan mayoritas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Pembahasan

Reward yang diberikan dalam bentuk stiker emotikon menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik anak. Anak lebih antusias ke sekolah, menunjukkan peningkatan pada indikator kedisiplinan. Penurunan atau stagnansi pada 2 anak disebabkan oleh faktor eksternal (kurangnya dukungan orang tua dan kurangnya inisiatif anak). Temuan ini menunjukkan bahwa *reward* positif dapat mempengaruhi perilaku kedisiplinan anak di lingkungan pendidikan.

Penelitian ini selaras dengan teori-teori sebelumnya, yaitu:

Reward meningkatkan aspek perkembangan anak karena memotivasi mereka bertingkah laku sesuai harapan (Agustina et al., 2021). *Reward* berperan penting dalam pembentukan perilaku disiplin melalui penguatan positif (Damanik et al., 2023). *Reward* yang diberikan secara spontan dan tidak berlebihan lebih efektif dalam membangun perilaku disiplin berkelanjutan (Amiruddin et al., 2022). Melalui analisis kepustakaan menyimpulkan bahwa **teori behavioristik** mendukung penggunaan *reward* (stiker, pujian) untuk memperkuat perilaku positif dan punishment (teguran) untuk mengurangi perilaku negatif (Tri Yuningsih & Sunaryo, 2022). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Thorndike, Watson, dan Ivan Pavlov melalui pendekatan stimulus respon (S-R) menjadi landasan penting dalam penggunaan strategi pemberian *reward*, khususnya *reward* positif. Behaviorisme menekankan bahwa perilaku anak dapat dibentuk melalui respons terhadap stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Pandangan ini menganggap bahwa anak merupakan individu yang reaktif terhadap lingkungannya, sehingga strategi penguatan seperti pemberian hadiah dapat menjadi metode yang efektif dalam menanamkan perilaku yang diharapkan, termasuk perilaku disiplin. Istilah Behaviorisme saat ini digunakan secara umum untuk merujuk pada sejumlah teori yang memiliki kesamaan dalam bidang ilmu perilaku, psikologi, dan sosiologi (Husna, 2021).

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Astari et al., 2020) Penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan *reward* kepada siswa dalam bentuk stiker saat anak pulang sekolah. Jenis stiker yang diberikan bervariasi sesuai dengan partisipasi masing-masing anak dalam kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Siswa yang berhasil terlibat aktif memperoleh stiker bergambar senyum, sedangkan siswa yang kurang berpartisipasi diberikan stiker

bergambar sedih. Dengan ini, anak yang mendapatkan stiker sedih termotivasi untuk mendapatkan stiker smile dari guru dan anak-anak akan termotivasi untuk berilaku positif. Di Universitas Pelita Harapan menemukan bahwa pemberian reward dan punishment dengan media stiker meningkatkan disiplin belajar siswa TK B secara signifikan setelah diterapkan, dengan indikator kedisiplinan meningkat pada setiap fase. Dalam prosesnya, *reward* diberikan pada siswa yang berperilaku disiplin dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan *reward sticker* mencakup pengkodisian kelas, pemberian apersespsi dan motivasi, penjelasan dan pengarahan kepada siswa mengenai penggunaan *reward sticker pictured*, pemberian *reward* bagi siswa yang memenuhi indikator disiplin, memberi kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pendapat, memberi penjelasan tentang sebab melaksanakan kegiatan refleksi dari proses pembelajaran (Saraswati, 2020). Penelitian yang telah dilakukan oleh (Madiyanah & Farihah, 2020), Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan sistem penghargaan berbasis stiker yang diberikan kepada siswa yang memenuhi kriteria kedisiplinan yang telah ditentukan. Siswa yang berhasil memenuhi seluruh kriteria memperoleh penghargaan berupa lencana simbolis dengan nomor yang mencerminkan peringkat siswa di kelas. Penerapan sistem penghargaan, menunjukkan efektivitas pendekatan ini mendorong peningkatan motivasi belajar siswa berperilaku positif dan berorientasi ke depan, serta mendorong siswa lain untuk meneladani perilaku baik yang dicontohkan oleh guru. Disamping mempunyai keunggulan, *reward* memiliki kelemahan yaitu, dapat memicu dampak negatif jika melakukannya secara berlebihan, sehingga bisa mengakibatkan siswa merasa bahwa dirinya bisa lebih dari yang lain, *reward* umumnya membutuhkan alat bantu dan membutuhkan biaya. Penelitian yang dilakukan oleh (Roswati & Budiarti, 2022), Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Melalui pendekatan ini, peneliliti berupaya menggambarkan fenomena secara mendalam sesuai dengan konteks yang diteliti. Melalui studi ini, peneliti menghasilkan media berupa *sticker picture* diberikan kepada anak yang mematuhi peraturan. Keunggulan dari *sticker picture* yaitu dapat membentuk anak lebih tekun dalam melakukan setiap aktivitas dan meningkatkan prestasi belajar anak. Disamping mempunyai keunggulan, penggunaan stiker sebagai bentuk penghargaan juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah potensi munculnya perasaan superioritas pada anak yang menerima stiker, yang dapat memengaruhi

hubungan sosial dengan teman sebayanya. Selain itu, penggunaan *reward* berbasis stiker dapat memicu perilaku yang tidak sesuai. Dapat dilihat dari sisi teknis, implementasi strategi ini juga memerlukan biaya tambahan serta dukungan perlengkapan khusus yang harus disiapkan oleh pendidik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Ngalim Purwanto yang menyatakan bahwa hadiah merupakan alat pendidikan yang aplikatif dan efektif, karena mampu memberikan stimulus positif berupa rasa senang bagi peserta didik (Fadilah & F, 2021).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemberian *reward* berupa SIMON (stiker emotikon) guna meningkatkan kedisiplinan pada anak usia 4-5 tahun.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- 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>
- Damanik, R. M., Purba, N. A., & Raja Sihombing, P. S. (2023). Pengaruh Pemberian Reward and Punishment terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SSD HKBP Batu IV T.P 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 1932–1943. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3177>
- DHIU, K. D., & FONON, Y. M. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 56–61.
-

<https://doi.org/10.51878/edukids.v2i1.1328>

- Fadilah, S. N., & F, N. (2021). Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>
- Hasan, A. L. I., & Addary, A. (n.d.). *EMOTICON PESAN WHATSAPP PADA PROGRAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH*.
- Husna, N. (2021). Pemberian Reward and Punishment Kepada Anak Menurut Perspektif Pendidikan Islam. *Egalita*, 16(1), 40–55. <https://doi.org/10.18860/egalita.v16i1.11810>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 197–204. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1396>
- Kusyairy, U., & Sulkipli. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward and Punishment. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 81–88.
- La Jaga, R., & Arifin, A. A. (2019). Peningkatan Perilaku Disiplin Anak Melalui Metode Pembiasaan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Insan Kamil kelompok B1 usia 5-6 tahun. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 93–104. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5317>
- Madiyanah, A. nur, & Fariyah, H. (2020). Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Pemberian Reward. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 17–26. <https://doi.org/10.55719/jt.v5i1.122>
- Maghfiroh, E. (2020). Pola Behaviour Reward Dan Punishment (Melalui Format Klasikal Pesantren Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Santri). *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 6(1), 56–74.
- Nasrum, A. (2018). untuk Penelitian. *UJI NORMALITAS DATA Untuk PENELITIAN*, 117.
- Nugroho, I. H. (2018). Integrasi Manajemen Kelas dan Kontrol Kedisiplinan untuk Mengubah Perilaku Siswa yang Tidak Produktif. *Jurnal Al-Hikmah*, 6(2), 17–21. <http://www.jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/68>
- Rodiyatun Nahwiyyah, E. N. D. A. (2020). *Volume 5 Nomor 2 September 2020 31 PRoListik*. 5(September), 31–44.
- Rokyal Harjanty, S. M. (2020). Menanamkan Disiplin pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 3(July), 1–23.
- Roswati, & Budiarti, E. (2022). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Melalui Penggunaan Reward Sticker Picture di PAUDQU Darul Ibtida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12898.
- Salimah, N. (2016). Peran Kepala Madrasah Ibtidaiyah dalam Peningkatan Kualitas Implementasi Kurikulum MI," 14, no. 1 (2016). *Jurnal Pendidikan*
-

Agama Islam, 14(1).

- Saraswati, N. (2020). Peningkatan Karakter Disiplin Siswa Kelas III SDN 04 Sungai Jaga A, Melalui Metode Reward Sticker Pictured. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(9), 161–168.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/16787/0>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep Dasar Metode Penelitian Kuantitatif. In *Brain academy* (Issue April 2016). ALFABETA.
<https://www.brainacademy.id/blog/penelitian-kuantitatif>
- Tri Yuningsih, T., & Sunaryo, I. (2022). Implementation of Reward and Punishment in Forming Discipline Character Early Childhood. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 4(2), 27–38.
<https://doi.org/10.23917/ecrj.v4i2.12164>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Yulianto, D., Iswantiningtyas, V., & Annisa Mutiara Vani. (2022). Sosialisasi Pola Asuh Orangtua bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–30.
<https://doi.org/10.29407/dedikasi.v2i1.17929>
- Zahroh, A. H. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 49–57.
-