



Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring

Mira Agustina^{1✉}, Elisa Novie Azizah², Dita Prima Shanti Koesmadi³

Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v6i1.1331](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331)

Abstrak

Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini di masa pandemi covid-19 telah beradaptasi menjadi model pembelajaran daring. Model pembelajaran daring dipilih karena dianggap lebih efektif untuk diterapkan pada masa pandemi ini. Namun demikian, penerapan model pembelajaran daring menemui beberapa permasalahan salah satunya yaitu motivasi belajar anak yang menurun. Sesuai dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* animasi terhadap motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran daring, khususnya anak berusia 4 hingga 5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental design* jenis *One-Group Pre-Test Post-Test Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *Participant Observation*. Penelitian diawali dengan melakukan tes awal, kemudian diberikan *treatment*, setelah diberikan *treatment* kemudian diakhiri dengan memberikan tes akhir (*post test*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar anak pada hasil pengukuran *post test*. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran daring.

Kata Kunci: *anak usia dini; motivasi; reward animasi; pembelajaran daring*

Abstract

The learning process at the early childhood education level during the Covid-19 pandemic has adapted to become an online learning model. The online learning model was chosen because it is considered more effective to be applied during this pandemic. However, the application of online learning models has encountered several problems, one of which is the decreased learning motivation of children. In accordance with these problems, this study aims to determine the effect of giving animated rewards on early childhood learning motivation during online learning, especially children aged 4 to 5 years. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design type *One-Group Pre-Test Post-Test Design*. The data collection technique used was *Participant Observation*. The research began with conducting a preliminary test, then given treatment. after being given treatment then it ends with giving a final test (*post test*). The results of this study indicate an increase in children's learning motivation on the measurement results of the *post test*. This shows that giving animated rewards can increase early childhood learning motivation during online learning.

Keywords: *early childhood; motivation; animation reward; online learning*

Copyright (c) 2021 Mira Agustina, Elisa Novie Azizah, Dita Prima Shanti Koesmadi

✉ Corresponding author :

Email Address : mirhaagustina22@gmail.com (Pitu, Ngawi, Jawa Timur)

Received 30 April 2021, Accepted 22 May 2021, Published 29 May 2021

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung namun melalui *platform* yang telah tersedia. Adanya wabah virus covid-19 yang muncul diakhir tahun 2019, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) yang memberikan batasan dalam melakukan kegiatan seperti kegiatan keagamaan, tempat kerja, fasilitas umum, sekolah serta kegiatan yang lain (Nurul Fadlilah, 2021).

Pelaksanaan PSBB dalam ranah pendidikan sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 adalah adanya peliburan sekolah yang mengganti proses pembelajaran di sekolah menjadi proses pembelajaran dari rumah yang menggunakan media paling efektif. Untuk memisahkan pengambilan menggunakan media online yang menarik. Masyarakat umum lebih mengenal pendekatan ini sebagai Study From Home (SFH). Dinyatakan bahwa dalam strategi SFH, latihan mengajar di sekolah diganti dengan latihan mendidik di rumah dengan menggunakan media yang efektif. Dalam menjalankan strategi ini, mungkin ini adalah ujian terbesar bagi guru untuk memutuskan bagaimana menjaga agar motivasi anak usia dini tidak berkurang. Khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

Berbicara tentang bidang pendidikan, sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Kerangka Penyusunan, Pemuda yang dimaksud adalah anak-anak yang berusia 0-6 tahun, sedangkan menurut spesialisnya adalah anak-anak yang berusia 0-8 tahun. Anak usia dini memiliki masa yang disebut sebagai usia cemerlang, dimana pada usia tersebut merupakan kesempatan yang tepat untuk membangun perbaikan agar dapat berkembang menjadi orang dewasa yang mandiri. Kemajuan pemuda menggabungkan peningkatan mesin aktual, psikologis, gairah sosial, bahasa, dan kualitas ketat yang baik. Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan kemudian akan berlanjut sepanjang rentang hidup (Rohmah, 2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini bahwa pendidikan anak usia dini merupakan merupakan jenjang pendidikan yang dianggap paling fundamental, sebab perkembangan anak pada masa berikutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai macam stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini, dimana masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk pemberian stimulasi-stimulasi tersebut agar anak dapat berkembang secara optimal.

Tantangan dalam penerapan pembelajaran jarak jauh khususnya di pendidikan anak usia dini yaitu guru mengalami kebingungan dalam beradaptasi dengan sistem pembelajaran dan bagaimana cara menumbuhkan motivasi belajar anak. Guru kesulitan dalam memahami karakteristik anak usia dini yang baru memasuki dunia sekolah dan memiliki sifat yang beragam. Terkadang ada anak yang malas ke sekolah dan ada pula anak yang bersemangat sekolah. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa motivasi belajar anak usia dini masih tergolong rendah dan masing dibutuhkan bimbingan dari orang di sekitar. Hal tersebut yang menjadikan tantangan tersendiri dalam hal menumbuhkan motivasi belajar anak, apalagi dalam kondisi penerapan pembelajaran jarak jauh. Tanpa ada guru yang mendampingi kegiatan belajar anak di rumah, tentu anak akan berkurang motivasi belajarnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran jarak jauh yaitu dengan memberikan suatu penghargaan berupa *reward* animasi setelah anak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Kelompok Bermain Rimba Putra Pitu Ngawi terungkap bahwa penyebab rendahnya motivasi belajar anak pada saat pembelajaran jarak jauh masa pandemi covid-19 yaitu: 1) kurangnya dorongan dalam belajar, 2) kurangnya penghargaan dalam belajar. Hasil dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas kelompok Bermain Rimba Putra terdapat 11 anak laki-laki dan

9 anak perempuan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan motivasi belajar anak kurang. Ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam hal pemberian penghargaan untuk anak yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar anak. Permasalahan lain yang timbul dari kurangnya pemberian penghargaan yaitu anak yang tidak menyetorkan hasil kegiatan belajar di rumah kepada guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memakai *reward* animasi sebagai pengganti pemberian simbol bintang kepada anak yang telah menyelesaikan kegiatan belajarnya.

Penghargaan pada pendidikan anak usia dini berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar anak yang tepat digunakan saat pembelajaran jarak jauh yaitu tanda penghargaan berupa "*reward animasi*" yang diberikan kepada siswa melalui media sosial whatsapp group orangtua. Penghargaan atau *reward* penting untuk merangsang, menarik, mempertahankan, memberi motivasi, pembiasaan baik untuk meraih suatu pencapaian (Sholehah, 2020). Adanya dorongan dan penghargaan yang tepat dari pendidik untuk menumbuhkan motivasi dari dalam diri anak juga berpengaruh pada suksesnya tujuan pendidikan nasional (Hapsari, 2013).

Tumbuhnya motivasi dalam diri anak juga mempengaruhi optimalisasi aspek perkembangan anak. Pemberian reward memberikan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak usia dini hal ini dikarenakan anak cenderung bertingkah laku sesuai dengan harapan sosial apabila guru memberikan reward/hadiah yang merupakan hal yang disukai anak. Pemberian reward dapat memberikan stimulus kepada anak untuk berusaha dalam memperoleh keinginannya sehingga secara tidak langsung hal ini akan mempengaruhi perkembangannya (Vinayastri et al., 2019). Pemberian reward sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan pihak yang terlibat khususnya guru dan orangtua lebih memperhatikan ini agar berguna untuk mengembangkan potensi dalam diri anak (Puspitasari, 2015). Selain itu, motivasi belajar baik secara ekstrinsik maupun intrinsik harus dimiliki oleh anak karena berperan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, serta dengan adanya motivasi tersebut dapat menumbuhkan semangat untuk anak dalam proses belajarnya (Emda, 2018).

Adanya apresiasi dalam belajar juga merupakan salah satu variabel inspiratif dalam pembelajaran anak. Anak-anak akan lebih gembira jika kata-kata pendidik kepada anak-anak adalah sebagai kata-kata yang menyemangati diri sendiri, mendukung energi dalam senam sekolah, dan memberikan ganjaran yang bijaksana sebagai lawan dari menghardik dan mencermati anak-anak (Danar, 2009). Pendidik yang memberikan pujian dengan penuh cinta kepada anak-anak meskipun pada kenyataannya anak-anak belum begitu menguasai dalam melakukan latihan akan memberikan semangat belajar bagi anak-anak dibandingkan dengan instruktur yang suka menawarkan analisis kepada anak-anak.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya, ada beberapa strategi yang diterapkan untuk membangun motivasi belajar anak usia dini. Misalnya, dalam penelitian (Nurul Fadlilah, 2021), Perguruan Tinggi Sunan Kalijaga, Yogyakarta, mengungkapkan bahwa pembagian tugas anak dapat menghidupkan inspirasi belajar anak selama pandemi Coronavirus melalui postingan oleh guru yang di *upload* melalui laman instagram ditambahkan dengan *caption* yang membangun motivasi anak. Akan tetapi pada penelitian tersebut memiliki kekurangan yaitu orangtua anak yang tidak memiliki akun sosial media instagram, tentunya sulit untuk mengetahui publikasi yang diunggah pendidik. Kemudian dalam penelitian (Susilo & Khabibah, 2010) di Perguruan Tinggi Negeri Surabaya bernama "memperluas inspirasi siswa melalui model pembelajaran yang menyenangkan Numbered Head Together (NHT) dekat dengan menampilkan materi dan kapasitas geometris pada siswa". Konsekuensi dari investigasi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran NHT dapat mendorong inspirasi belajar siswa. Selanjutnya, Aulina (2018) dalam penelitiannya yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Tanggulangin menyebutkan bahwa, meningkatkan motivasi belajar anak dapat menggunakan dengan metode *Whole Brain Teaching* yang mengharuskan guru

menarik perhatian anak agar lebih fokus pada saat pemberian materi pembelajaran yang disampaikan.

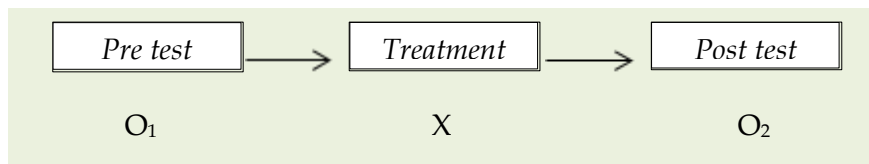
Beberapa metode yang disajikan diatas terbukti dapat digunakan guru sebagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar anak, tetapi belum tentu jika bisa diterapkan pada saat pembelajaran daring masa pandemi covid-19. Dari beberapa metode diatas, dalam pelaksanaannya harus ada interaksi antara guru dan anak secara langsung. Perbedaan kondisi proses pembelajaran yang digunakan saat ini, membutuhkan metode yang berbeda pula untuk tetap menumbuhkan motivasi belajar anak. Dengan adanya perubahan tersebut metode yang sudah dijelaskan diatas sulit untuk diterapkan di kondisi seperti sekarang ini. Sehingga, harus mencari metode lain yang efektif untuk menghidupkan motivasi belajar anak.

Sedangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini Pemberian *reward* dan pendekatan saintifik berpengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini karena anak akan mengulangi perbuatan- nya ataupun bertingkah laku sesuai dengan harapan sosial apabila guru memberikan reward/hadiah yang merupakan hal yang disukai anak. Pemberian *reward* dapat memberikan stimulus kepada anak untuk berusaha dalam memperoleh keinginannya sehingga secara tidak langsung hal ini akan mempengaruhi perkembangannya menurut (Vinayastri et al., 2019). *Reward* mempunyai pengaruh kepada motivasi belajar anak disekolah terhadap perkembangan sosial emosional anak. Dapat diketahui dengan diterapkannya reward disekolah, akan menimbulkan keinginan anak untuk belajar dan bermain yang menyenangkan dengan sungguh-sungguh, tertib dan bertanggung jawab (Astari et al., 2020).

Berdasarkan berbagai hasil riset di atas menunjukkan bahwa adanya pemberian *reward* terhadap anak usia dini untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam diri anak yang dapat berpengaruh terhadap aspek perkembangan anak dengan menumbuhkan motivasi dalam diri anak sangat penting dilakukan terlebih dalam masa pandemi covid-19 yang menyebabkan kurangnya antusiasme anak dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilakukan secara virtual serta tidak adanya pertemuan langsung antara pendidik dan anak sehingga tidak ada penghargaan bagi anak secara langsung. Hal dapat disikapi dengan pemberian *reward* virtual oleh pendidik melalui jejaring sosial untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran strategi yang dapat dilakukan dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar anak anak usia dini pada jenjang Kelompok Bermain melalui pemberian *reward* animasi secara virtual.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimental design* dengan design *one-group pretest posttest design*. Hal ini dikarenakan permasalahan penelitian memiliki cakupan yang terbatas hanya pada satu kelas. Pemilihan *one-group pretest posttest design* dilakukan untuk meminimalisir hasil penelitian yang bias. Didalam penelitian *pre eksperimental design* tidak ada variabel kontrol, maka hanya menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel independen dan dependen. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemberian *reward* animasi, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar anak. Desain penelitian ini menggunakan satu kelompok yang diawali dengan melakukan tes awal (*pre test*) yang diberikan kepada satu kelompok tersebut, kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* berupa *reward* animasi. Setelah pemberian *treatment*, kemudian diberikan tes akhir (*post test*) pada kelompok tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan *Participant Observation* dikarenakan anak terlibat langsung dalam pengambilan data dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu statistik parametrik. Sampel pada penelitian ini melibatkan 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan di Kelompok Bermain Rimba Putra Pitu Ngawi.



Gambar 1. Skema model one group pre test post test

Tahapan pelaksanaan penelitian dilakukan dengan instrumen *pre test*, *instrumen post test* dan validasi modul eksperimen. Dalam pemberian *treatment* yaitu dengan memberikan *reward* animasi pada anak ketika telah menyelesaikan tugasnya. Selama pembelajaran daring guru melakukan pengamatan terhadap ketertarikan dan perubahan anak dalam mengikuti kegiatan sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berupa *reward* animasi. Tahapan penelitian yaitu dengan melakukan *pretest* untuk mengetahui motivasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan. Kemudian anak diberikan *treatment* berupa *reward* animasi melalui group whatsapp orangtua. Setelah diberikan *treatment* kemudian dilakukan uji akhir (*post test*) untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* animasi terhadap motivasi belajar anak selama pembelajaran daring. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi yang dilakukan pada anak. Analisis data yang telah diperoleh menggunakan analisis statistik parametrik. Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t. Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dengan melakukan tes motivasi belajar anak pada Kelompok Bermain Rimba Putra Ngawi, dimana hasil tes tersebut dilakukan sebanyak dua kali melalui *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar anak setelah diberikan *treatment* berupa *reward* animasi.

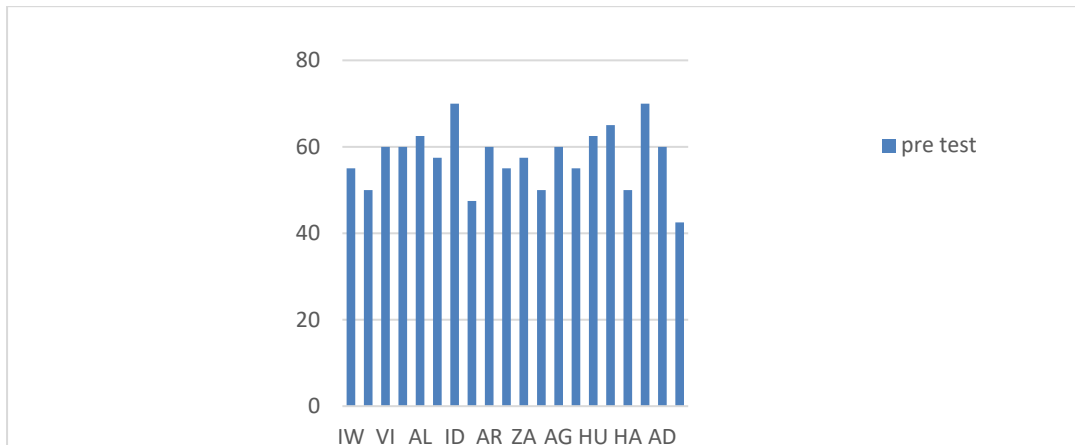
Pada tahap perencanaan peneliti merancang pelaksanaan pembelajaran daring selama penelitian. Rencana pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah mempersiapkan *reward* animasi berupa video singkat yang berisi gambar yang lucu, menarik dan bisa bergerak serta memiliki suara yang berisi kata-kata singkat untuk menambah semangat anak. Peneliti juga mempersiapkan lembar penilaian *pretest* dan *posttest* untuk melihat perubahan motivasi belajar anak sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

Hasil pelaksanaan *pretest* menunjukkan hasil kecenderungan motivasi belajar anak pada saat pembelajaran daring tergolong pada kategori rendah. Adapun hasil perolehan skor motivasi belajar anak berdasarkan hasil *pretest* pada anak Kelompok Bermain Rimba Putra dapat dilihat pada gambar 1.

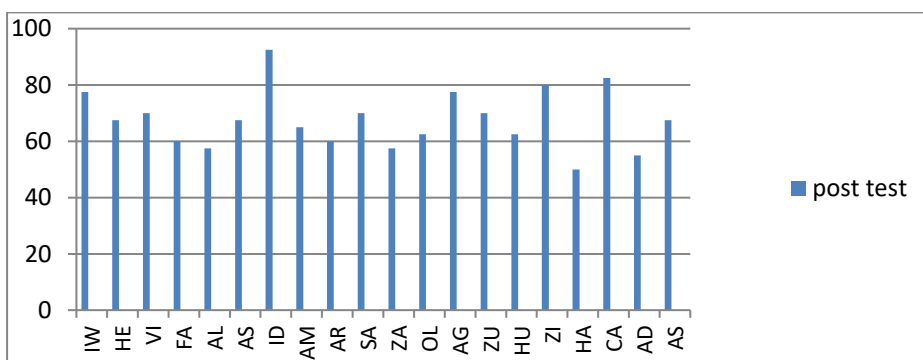
Hasil data *pretest* Kelompok Bermain Rimba Putra menunjukkan sebanyak 15 anak atau 75 persen menunjukkan kemampuan dengan kategori rendah, sebanyak 3 anak atau 15 persen dengan kategori sedang dan sebanyak 2 anak atau 10 persen dalam kategori tinggi.

Pemberian *treatment* diawali dengan pembagian materi pembelajaran melalui group whatsapp orangtua, kemudian guru memberikan perintah agar tugas segera diselesaikan dan mengirimkan hasil belajarnya ke group whatsapp. Setelah orangtua mengirimkan hasil belajar anak ke group whatsapp, guru memberikan *reward* animasi kepada anak yang telah berhasil menyelesaikan tugas pada hari ini. *Reward* animasi yang digunakan selama *treatment* memiliki jenis gambar yang berbeda-beda, supaya anak lebih tertarik.

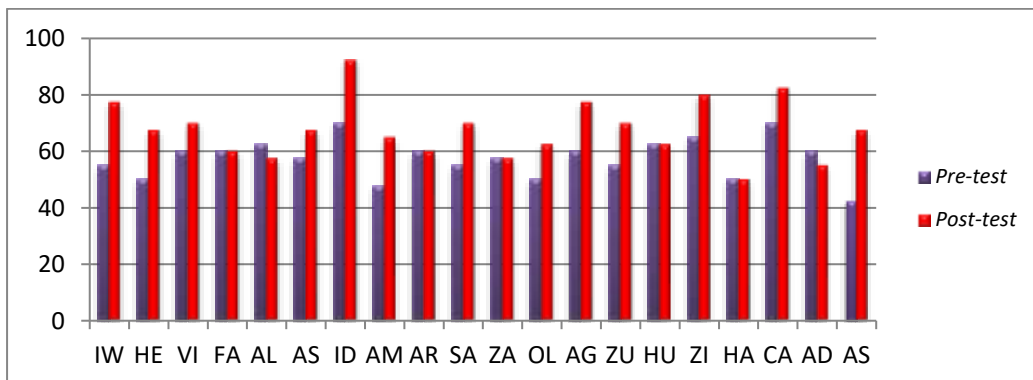
Hasil pelaksanaan *posttest* menunjukkan anak memiliki motivasi belajar pada kategori sedang. Hasil perolehan skor motivasi belajar anak berdasarkan hasil *posttest* dapat dilihat pada gambar 2. Hasil skor *posttest* pada Kelompok Bermain Rimba Putra menunjukkan 18 anak atau 90 persen pada kategori sedang dan sebanyak 2 anak atau 10 persen dalam kategori tinggi.



Gambar 1. Nilai *Pre-test* Motivasi Belajar Anak



Gambar 2. Nilai *Post-test* Motivasi Belajar Anak



Gambar 3. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest*

Hasil *pre-test* menunjukkan hasil skor rata-rata adalah sebesar 57,5. Setelah diberikan *treatment* berupa pemberian *reward* animasi terlihat hasil *post-test* motivasi belajar anak meningkat dengan rata-rata 67,62. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar anak. Dengan demikian terbukti bahwa pemberian *reward* animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar anak di Kelompok Bermain Rimba Putra Ngawi.

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	57,5000	20	7,11744	1,59151
posttest	67,6250	20	10,40227	2,32602

Nilai t_{hitung} yang di peroleh yaitu 4,7 dan t_{tabel} yaitu 1,729, maka diperoleh $t_{hitung} 4,7 > t_{tabel} 1,729 = H_a$ diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh pemberian *reward* animasi terhadap motivasi belajar anak pada saat pembelajaran daring. Berdasarkan hasil uji t terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil skor sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. dalam hal ini, rata-rata skor motivasi belajar anak mengalami peningkatan pada skor hasil pengukuran nilai *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* animasi secara virtual sangat cocok diterapkan ketika pembelajaran daring seperti sekarang ini. Pemberian *reward* animasi menjadikan anak lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil uji t terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil skor *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor motivasi belajar anak mengalami peningkatan pada skor hasil pengukuran *posttest*. Pemberian *reward* animasi pada anak usia dini ketika pembelajaran jarak jauh, menjadikan anak lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran berikutnya. Penerapan *reward* animasi secara virtual sangat dibutuhkan di masa seperti sekarang, karena anak juga membutuhkan *reward* atas keberhasilan dirinya menyelesaikan semua tugas dari guru.

Reward dan *punishment* sangat erat hubungannya dengan peningkatan motivasi belajar anak (Febrianti et al., 2014). Pemberian penghargaan atau *reward* kepada anak sudah lama diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Faidy & Arsana (2014) mengemukakan bahwa semakin sering guru memberikan *reward* kepada anak maka semakin tinggi tingkat motivasi belajar anak. Hasil penelitian Mukhlis (2018) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan membandingkan nilai t-tes hasil pengujian statistik pada penilain *posttest* dengan instrument skala psikologi Nilai t tes sebesar 5,47, pada taraf signifikansi 1% (0,01) diperoleh nilai t tes sebesar $5,47 > \text{nilai } t \text{ tabel } 2,83$. Dan hasil pengukuran skala menunjukkan rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu pada kelompok eksperimen sebesar 141,38, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 120,3, dengan mean difference atau selisih rata-rata sebesar 14,621. Pemberian *reward* dan *punishment* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak (Melinda et al., 2018).

Pemberian *reward* juga bermanfaat untuk meningkatkan kedisiplinan anak, seperti yang dikemukakan oleh Julaikhah & Ismawati (2018) bahwa pemberian *reward* melalui metode token ekonomi untuk meningkatkan kedisiplinan anak usia dini seperti datang ke sekolah tepat waktu, menggunakan benda sesuai fungsinya, mengambil dan mengembalikan barang pada tempatnya, mentaati peraturan yang telah disepakati. Menggunakan *reward* dapat meningkatkan hasil belajar anak, seperti yang diungkapkan Takdir Hapin (2017) bahwa pemberian *reward* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari presentase nilai *pretest* dan *posttest* yang meningkat.

Pemberian *reward* animasi diberikan secara virtual kepada anak melalui group whatsapp orang tua, sehingga lebih memudahkan guru untuk menyampaikan kepada anak ketika pembelajaran daring masa pandemi covid-19. *Reward* animasi yang diberikan kepada anak dibuat semenarik mungkin sehingga anak merasa senang dan mampu meningkatkan semangat belajar anak. Selain mampu meningkatkan semangat belajar anak, Astari et al., (2020) menyimpulkan bahwa pemberian *reward* mampu mempengaruhi sosial emosional anak. Dimana *reward* digunakan oleh guru untuk memberikan penghargaan atas diri anak seutuhnya. Guru memberikan *reward* kepada anak supaya anak lebih giat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian Puspitasari (2015), yang menyatakan bahwa *reward* dapat mempengaruhi kemampuan belajar anak. Namun guru dan orangtua harus memperhatikan, agar pemberian *reward* ini tidak berdampak buruk pada perkembangan potensi anak.

SIMPULAN

Peningkatan motivasi belajar anak dengan pemberian *reward* animasi secara virtual pada saat pembelajaran daring sebagai penghargaan keberhasilan anak menyelesaikan tugas. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh pemberian *reward* animasi terhadap motivasi belajar anak. Hal tersebut dilihat dari motivasi belajar anak yang menerima perlakuan atau *treatment* berupa *reward* animasi mengalami perubahan yang positif dan meningkat. Pemberian *reward* secara virtual merupakan cara yang tepat untuk memberikan penghargaan kepada anak dimasa pandemi seperti sekarang. Supaya anak tetap termotivasi untuk lebih giat dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada dosen program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Modern Ngawi yang memberikan solusi dan masukan dalam proses penulisan artikel ini, selanjutnya ucapan terimakasih kepada keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih pula kami sampaikan kepada tim editor jurnal Obsesi sehingga artikel ini dapat memungkinkan untuk diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1>
- Danar, S. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktik. PT. Indeks.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faidy, A. B., & Arsana, I. M. (2014). Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ambunten Kabupaten Sumenep. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*.
- Febrianti, S., Musadieq, M. Al, & Prasetya, A. (2014). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- Hapsari, R. P. (2013). Studi Tentang Pelaksanaan Pemberian Reward dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelompok-a di TK Islam Al-Azhar 35 Surabaya Study Councering the Implemetation of Reward in Increasing Motivation for Learning Group-a in Al-Azhar 35 Islamic Kindergarten 35 Su. *Jurnal BK Unesa*, 04(01), 274-284. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/6591/7343>
- Julaikhah, S., & Ismawati, P. (2018). Efektifitas Pemberian Reward melalui Metode Token Ekonomi untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini pada Kelompok A di RA Al-Akbar Sukoanyar Kabupaten Mojokerto. *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education*, 3(2), 27-32.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. 37), 33(8, بب. <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020).

- Melinda, I., Susanto, R., Kunci, K., & Reawrd, : (2018). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 81-86. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14408>
- Mukhlis, A. (2018). Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MINU Buaran Kota Pekalongan. *Jurnal Ekonomi Islam, Marketing Mix. Nasional*, D. P. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Nurul Fadlilah, A. (2021). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Puspitasari, R. (2015). Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Kemandirian Belajar Anak Di Tk Tunas Muda Karas. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2), 53-55. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7503>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*.
- Sholehah, K. M. (2020). Urgensi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Memotivasi Belajar Anak Usia Dini. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 21, Issue 1). <https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>
- Susilo, Y., & Khabibah, S. (2010). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Materi Ajar Perbandingan Dan Fungsi Trigonometri Pada Siswa Kelas X. *MATHEdunesa*.
- Takdir Hapin. (2017). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makasar.
- Vinayastri, A., Masykuroh, K., Fitriani, E., & Anugerahwaty, R. (2019). Analisis Pengaruh Pendekatan Saintifik Dan Pemberian Reward Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jpp Paud Fkip Untirta*, 6(1), 11-20.