

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu rumusan nasional mengenai istilah “Pendidikan” yaitu : “Pendidikan merupakan suatu usaha dalam menyiapkan peserta didik dengan adanya kegiatan pengajaran, bimbingan, dan latihan kepada peranannya di masa mendatang” (Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1). Pendidikan sebagai alat dalam membentuk kecerdasan dan kepribadian anak menjadi lebih baik. Maka dari itu, pendidikan patut ditingkatkan dan dimajukan secara kontinu sehingga proses penerapannya mewujudkan generasi muda yang cerdas dan berakarakter. Hal ini sesuai fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi : “Pendidikan Nasional berperan meningkatkan kemampuan dan menumbuhkan karakter bersama peradaban yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, kemudian bertujuan dalam menumbuhkan bakat peserta didik supaya melahirkan manusia yang berkeyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa, budi pekerti, sehat, berakal, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha penguatan yang dipusatkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan cara pemberian dorongan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan

intelektualnya supaya anak siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Menurut Mulyasa, dalam Sholeha (2015) karakter adalah suatu sistem dalam menumbuhkan nilai-nilai perilaku anak dalam lingkup unsur pemahaman, pengetahuan, ketertarikan dan kewajiban dalam melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama lingkungan maupun masyarakat dan bangsa sama sekali, agar menjadi manusia sempurna menurut kodratnya. Karakter terbentuk sepanjang hidup terutama pada masa kanak-kanak dan remaja (*Damon*, dalam Faradiba, 2018). Menurut *Indonesian Heritage Foundation*, dalam Halimatussadiah (2017) tanggung jawab adalah sifat yang harus diperoleh sedini mungkin. Sebab tanggung jawab merupakan karakter yang harus dipersiapkan seorang anak untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab di masa depan.

Guru belum menerapkan trik atau cara yang bervariasi dalam memotivasi anak didik agar lebih bertanggung jawab. Maka dari itu supaya karakter bertanggung jawab anak berkembang optimal perlunya mengajarkan kepada anak tentang sebuah konsekuensi dari dampak yang akan terjadi ketika kita mengambil suatu keputusan, contohnya jika tidak membereskan mainan selepas bermain maka kelas akan berantakan. Selain itu perlu juga menerapkan rasa tanggung jawab anak dengan melibatkan banyak pengingat contohnya mengingatkan anak untuk selalu membereskan mainannya selepas bermain. Memberikan penghargaan kepada anak merupakan suatu bentuk trik dalam memotivasi anak agar ia lebih bertanggung jawab, penghargaan untuk pencapaian anak tidak harus berupa barang contohnya dengan memberikan pujian. Suatu intervensi atau terobosan yang bisa dimanfaatkan untuk

mengembangkan persepsi individu dengan menggunakan modifikasi perilaku berupa *reward*, *reinforcement*, atau *token economy*.

Menurut Purwanta, dalam Rohmaniah (2016) menjelaskan *Token Economy* atau tabungan kepingan adalah salah satu bentuk modifikasi perilaku yaitu dengan memberikan satu kepingan (satu tanda) sesegera mungkin sesudah perilaku sasaran muncul. Melihat kondisi yang sebenarnya secara nyata dan langsung di Kelompok A di TK Al-Azhar Kota Jambi, peneliti menemukan adanya beberapa masalah mengenai karakter bertanggung jawab anak yang masih belum berkembang secara optimal seperti pada kegiatan membaca ikrar masih ada anak yang tidak serius, sebagian anak ada yang belum terbiasa membawa ranselnya sendiri ke dalam kelas, saat akan memulai kegiatan pembelajaran di kelas terlihat satu sampai dua anak tidak patuh pada perjanjian atau kesepakatan kelas yang telah dibuat, anak selepas bermain tidak langsung membereskan mainan yang telah dimainkannya, kemudian setelah anak selesai mengerjakan LKPD masih ada beberapa anak yang tidak bisa merapikan kembali alat tulisnya (seperti *cryon*, pensil dan buku), anak belum terbiasa mengembalikan buku cerita ke pojok baca, selanjutnya saat mengerjakan LKPD terdapat beberapa anak yang masih dibantu oleh gurunya dalam pengerjaannya, berikutnya waktu mengerjakan LKPD ada beberapa anak yang belum menyelesaikannya dengan tepat waktu dan juga ketika selesai memakai tempat duduk sebagian anak tidak ada yang merapikan kursinya kembali namun langsung pergi begitu saja tanpa dikembalikan kursi yang sudah dipakai,.

Berdasarkan penjelasan diatas untuk mengetahui bagaimana dan seperti apa karakter bertanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi, salah satu media yang peneliti gunakan ialah *token economy*. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan *token economy* terhadap karakter bertanggung jawab anak dalam kesehariannya di dalam kelas. Apakah berpengaruh atau malah sama saja dari kebiasaan sebelumnya. Dan juga dengan menggunakan *token economy* ini dapat membantu peneliti dalam meneliti karakter anak lebih lanjut karena dengan wujud modifikasi perilaku yang dirancang untuk meningkatkan karakter yang diperlukan dengan penggunaan *tokens* (tanda-tanda), nantinya anak mendapatkan *tokens* sesegera mungkin sesudah memperlihatkan karakter yang ditargetkan. *Tokens* tersebut diperoleh lalu ditukar dengan objek dimana tidak lain dan tidak bukan merupakan sebuah hadiah.

Hal ini tentunya sejalan dengan pendapat Barnadib, dalam Pujiati (2017), bahwasanya anak mempunyai kepribadian yang istimewa, yaitu suka dengan suatu hal jika mendapatkan *reward*. Peserta didik bisa mendapatkan nilai karakter berlandaskan perjanjian yang disetujui. Penguatan ekstrinsik dengan *reward* dapat dijadikan sebagai dukungan terhadap peserta didik dalam bertanggung jawab. Pengaplikasian *token economy* dengan menggunakan *reward* (hadiah berupa benda) merupakan suatu penguatan ekstrinsik dalam menstimulus karakter bertanggung jawab anak. Menurut Purwanto, dalam Bestari (2015) *reward* merupakan instrumen untuk melatih peserta didik supaya merasa bahagia atas tindakannya dalam memperoleh hadiah atau apresiasi.

Berdasarkan paparan diatas peneliti ingin dan terdorong akan mengangkat judul “Pengaruh *Token Economy* Terhadap Karakter Bertanggung Jawab Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Azhar Kota Jambi.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah mendetail tersebut, bisa dipahami permasalahannya sebagai berikut ini :

1. Sehabis membaca ikrar di lapangan sebagian anak belum terbiasa membawa ranselnya ke dalam kelas dan menaruh di loker
2. Anak belum konsisten pada perjanjian kelas (seperti duduk sopan, fokus, serta bertanggung jawab pada tugas yang diberi)
3. Beberapa anak masih ada yang belum menyelesaikan tugas LKPD dengan semestinya
4. Beberapa anak belum terbiasa mengembalikan serta merapikan buku cerita yang telah di bacanya di *display* pojok baca
5. Ada anak yang belum merapikan kursi yang telah dipakai setelah mengerjakan LKPD
6. Ada sebagian anak yang masih dibantu oleh gurunya saat mengerjakan lembar kerja
7. Anak saat selepas bermain belum bisa membereskan mainannya
8. Setelah menyelesaikan lembar kegiatan, ada anak yang tidak merapikan alat tulisnya kembali

1.3 Batasan Masalah

Dari pembahasan di latar belakang dan identifikasi masalah, bahwa batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Karakter bertanggung jawab yang dimaksud ialah mampu menyelesaikan tugas lebih sesuai, mampu bertanggung jawab atas perbuatannya, dapat mengatur tugas secara tepat waktu, dapat menyelesaikan kerja kelompok dengan gotong royong.
2. *Token economy* yang dimaksud yaitu pemberian satu kepingan setiap kali perilaku sasaran muncul.
3. Anak yang menjadi subjek penelitian ini merupakan anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka dirumuskanlah “Apakah terdapat pengaruh *token economy* terhadap karakter bertanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *token economy* terhadap karakter bertanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan mampu menyampaikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memperbanyak pengetahuan berkenaan dengan pengaruh *token economy* terhadap karakter bertanggung jawab anak usia 4-5 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi. Kemudian penelitian ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya

khususnya karakter bertanggung jawab maupun *token economy* pada anak usia dini, dan jadi satu diantara petunjuk yang bisa memperbanyak pengetahuan penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini mengusulkan pengalaman dan wawasan *modern* mengenai pelaksanaan *token economy* dalam mengembangkan karakter bertanggung jawab anak.
- b. Bagi Guru, sebagai pedoman dan relevansi dalam mengembangkan karakter bertanggung jawab anak.
- c. Bagi Siswa, diharapkan dapat menjadikan karakter bertanggung jawab anak berkembang lebih optimal.
- d. Bagi Sekolah, sebagai pengetahuan dan pengalaman baru dengan penggunaan token ekonomi di sekolah.

1.7 Definisi Operasional

Token economy yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah prosedur pemberian penguatan berupa *tokens* sesegera mungkin sesudah karakter yang diharapkan berkembang, selanjutnya *tokens* yang telah diperoleh bisa ditukarkan dengan penguatan idaman subjek. Wujud *tokens* bisa berupa stiker, bilangan, kupon, uang mainan, *check list*, *chip poker*, stempel, koin, atau sesuatu benda yang dapat dikenal sebagai milik subjek.

Bertanggung jawab yang dimaksud pada penelitian ini ialah suatu karakter seseorang dalam mewujudkan kewajibannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, keluarga, masyarakat, Bangsa dan Negara.

