

PENGARUH *STICKER REWARD* TERHADAP PERILAKU ASERTIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Wita Astuti¹, Muh. Munif Syamsuddin¹, Adriani Rahma Pudyaningtyas¹

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Sebelas Maret

Email : wita.astuti@yahoo.com, wandamunif@yahoo.com, rinz_sweetz@yahoo.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan sticker reward terhadap perilaku asertif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasi eksperimen dengan tipe nonequivalent control group design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 50 anak usia 5-6 tahun di TK Cemara Dua Surakarta. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dalam bentuk checklist untuk mengukur perilaku asertif pada anak. Analisis data menggunakan independent sample t-test dengan bantuan SPSS 15 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan sticker reward terhadap perilaku asertif pada anak usia 5-6 tahun. Sticker reward memberikan pengaruh 51,4% terhadap perilaku asertif pada anak.

Kata Kunci: sticker reward, perilaku asertif, pendidikan anak usia dini.

ABSTRACT The study aims to determine the influence of using a sticker reward on the assertive behavior in children aged 5-6 years. This research is a quantitative research quasi experiment with nonequivalent control group design type. The samples used in this study were 50 children aged 5-6 years in the Cemara Dua Kindergarten Surakarta. The methods of collecting the data is through observation in the checklist form to measure the child's assertive behavior. An analysis data is using the independent sample t-test with SPSS 15 for windows. The result of the research showed there is the influence of the use of sticker reward on the assertive behavior in children aged 5-6 years. The influence of sticker reward on the assertive behavior in children was 51,4%

Keywords: read aloud method, listening skill, early childhood education.

PENDAHULUAN

Perilaku asertif termasuk dalam kompetensi inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial yaitu memiliki [perilaku hidup sehat](#), rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

Anak usia dini perlu belajar untuk berperilaku asertif karena perilaku ini memegang peranan penting dalam hubungan interpersonal. Voltar dan Acar (Güven, 2010) mengatakan bahwa membangun hubungan harmonis sangat penting untuk memenuhi hubungan interpersonal dalam kehidupan. Salah satu ciri utama untuk membangun hubungan yang harmonis adalah menghormati hak-hak orang lain dan melindungi hak-hak pribadi. Perilaku asertif dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa menjadi agresif dan menarik diri. Perilaku asertif berkenaan dengan hubungan interpersonal tanpa mengabaikan orang lain dan memungkinkan untuk melindungi diri sendiri.

Anak yang tidak memiliki perilaku asertif akan mengalami hambatan dalam berinteraksi, baik dengan teman, guru, maupun dengan orang tua. Azais, Granger, Debray, dan Ducroix

(Niusha, Farghadani & Safari, 2012) mengatakan bahwa perilaku asertif berguna bagi seseorang untuk membantu beradaptasi dalam interaksi sosial, kegagalan dalam kemampuan ini akan menimbulkan kecemasan, stres, dan gangguan kepribadian.

Perilaku asertif harus ditanamkan pada anak sejak dini, karena pada dasarnya perilaku asertif dapat dipelajari dan dibentuk. Scoot (Pourjali & Zarnaghash, 2010) mengatakan bahwa perilaku asertif datang secara alami pada sebagian orang, tetapi pada sebagian yang lain perilaku asertif dapat dipelajari..

Perlu adanya stimulasi untuk membentuk perilaku asertif pada anak. Mad dan Subramaniam (2011) menemukan bahwa stiker adalah bentuk imbalan yang paling efektif diberikan kepada anak usia dini untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Melayu, daripada imbalan berupa pujian dan bintang.

Studi yang dilakukan Mad dan Subramaniam (2011) serta Cartledge dan Kleefeld (2009) menjelaskan *stickerreward* adalah imbalannya yang berbentuk label lengket dengan gambar yang indah, besar dan mengesankan, yang dapat ditempelkan untuk menghias barang-barang milik pribadi seperti pada kotak pensil, tas, tempat minum, dan pada jam tangan, merupakan konsekuensi yang menyebabkan peningkatan kemungkinan perilaku.

Willingham (2008) dalam studinya mengatakan bahwa ada tiga prinsip yang sangat penting dalam pemberian imbalan, yaitu imbalan harus diinginkan, imbalan yang ditentukan, dan imbalan diberikan dengan segera.

Jadwal pemberian imbalan mengacu pada jadwal penguatan yang dikemukakan oleh Skinner dalam pengkondisian operan. Jadwal pemberian imbalan menurut Skinner (Olson & Hergenahn, 2011) yaitu jadwal penguatan interval tetap (FI : *fixed interval*), jadwal penguatan rasio tetap (FR : *fixed ratio*), jadwal penguatan interval variatif (VI : *variable interval*), dan jadwal penguatan rasio variatif (VR : *variable ratio*).

Perilaku asertif adalah ungkapan perasaan dan keyakinan secara terbuka, langsung, jujur, dan tepat dengan memperhitungkan perasaan dan keyakinan orang lain, serta membela hak pribadi tanpa melanggar hak orang lain (Myers, G.E. & Myers, M.T.)

Aspek perilaku asertif menurut Lazarus (Peneva & Mavrodiev, 2013) yaitu: 1) kemampuan untuk secara terbuka berbicara tentang keinginan dan kebutuhan sendiri, 2) kemampuan untuk mengatakan “tidak”, 3) kemampuan untuk secara terbuka mengatakan tentang perasaan positif dan perasaan negatif, dan 4) kemampuan untuk menjalin hubungan, untuk memulai, mempertahankan, dan mengakhiri percakapan.

Hasil penelitian sebelumnya, pada studi yang dilakukan oleh Mad dan Subramaniam (2011) menemukan bahwa *sticker reward* adalah imbalan yang paling efektif untuk digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Malaysia daripada pujian dan bintang.

Guven (2010) menghasilkan temuan bahwapeningkatan perilaku asertif akan diiringi oleh peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah.

METODE

Penelitian ini merupakan *quasi experimental design* menggunakan *nonequivalent control group design* yang dilaksanakan selama 7 bulan, mulai bulan Januari hingga bulan Juli 2016. Sampel dalam penelitian ini adalah 50 anak usia 5-6 tahun TK Cemara Dua Surakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dalam bentuk checklist. Validitas instrumen menggunakan *checklist validity*. Analisis data menggunakan *t-test* dengan bantuan SPSS *for windows* untuk mengetahui pengaruh *stickerreward* terhadap perilaku asertif pada anak usia 5-6 tahun.

Prosedur penelitian ini terdiri dari studi pendahuluan, perumusan masalah, studi literatur, penyusunan instrumen, *review expert judgement*, *tryout* instrumen, pemilihan subjek penelitian, *pretest*, *treatment*, *posttest*, analisis data, dan kesimpulan,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji prasyarat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen sehingga tergolong statistik parametrik.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *Kolmogorov Smirnov*, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu data yang berdistribusi normal ditunjukkan dengan nilai $p > 0.05$. Berdasarkan pengujian, didapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil, mewakili populasi.

Teknik analisis yang digunakan untuk melakukan uji homogenitas dalam penelitian ini adalah *Levene Test for Equality of Variance*, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu data disebut homogen jika $p > 0.05$. Berdasarkan pengujian, didapatkan hasil bahwa data homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini mempunyai varian yang sama.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil uji *independent sample t-test*

	N	M	ρ
<i>Pretest</i> Eksperimen	25	2,040	0,697
<i>Pretest</i> Kontrol	25	2,160	0,697
<i>Posttest</i> Eksperimen	25	4,280	0,000
<i>Posttest</i> Kontrol	25	2,440	0,000

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment*, tidak terdapat perbedaan yang signifikan, namun setelah

kelompok eksperimen diberi *treatment*, hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang signifikan.

Secara umum, stiker dapat meningkatkan perilaku asertif pada anak usia lima sampai enam tahun di TK Cemara Dua Surakarta, hal ini dibuktikan dengan usaha anak untuk terus berlomba-lomba mempraktikkan perilaku asertif, karena semakin sering frekuensi anak dalam menunjukkan perilaku asertifnya, stiker yang didapat juga akan semakin banyak.

Anak yang pada awalnya hanya mengucapkan terima kasih jika diberi bekal makanan oleh teman, dengan adanya *sticker reward*, menjadi anak yang suka mengucapkan terima kasih dalam segala hal, tidak hanya ketika diberi bekal makanan saja, seperti misalnya anak mengucapkan terima kasih ketika anak dipinjami rautan, ketika anak dibantu dalam menyelesaikan tugas, ketika anak dipinjami lem, dan ketika anak bertanya caranya mengerjakan tugas yang diberikan.

Anak yang semula hanya mau menyemangati teman ketika teman sedang berlomba, dengan adanya *sticker reward*, menjadi anak yang suka menyemangati teman dalam segala aktivitas, seperti misalnya ketika anak menyemangati teman untuk segera menyelesaikan tugas menggambar karena bel istirahat sudah berbunyi, anak menyemangati teman untuk tidak bersedih ketika temannya tersebut hanya mendapat bintang satu pada saat pembelajaran menggambar, dan anak menyemangati teman untuk terus berusaha agar bisa menggambar benda sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru.

Anak menolak diajak berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, tetapi hanya untuk pembelajaran yang menarik dan disukai oleh anak, namun dengan diberikannya *sticker reward*, anak mampu menolak diajak berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi pembelajaran yang tidak terlalu menarik, seperti misalnya anak menolak diajak berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran mengenai warna pelangi, anak menolak diajak berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi tentang terjadinya hujan, dan anak menolak diajak berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan cara menggambar gunung meletus.

Anak yang pada awalnya hanya memuji teman yang mampu menyelesaikan tugas dengan cepat, maka dengan adanya *sticker reward* sebagai imbalan ketika anak mampu berperilaku asertif, anak berubah menjadi lebih sering memuji, tidak hanya memuji ketika teman mampu menyelesaikan tugas dengan cepat. Anak memuji kebaikan teman yang mau memberi lem padahal lem milik temannya tersebut hanya tinggal sedikit, dan anak memuji hasil karya teman.

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari O'Leary & Drabman; Deci, Koestner, dan Ryan (Wilingham, 2008) yang menyatakan bahwa jika guru menawarkan siswa sebuah imbalan yang menarik, secara umum perilaku yang ditargetkan pada siswa akan meningkat. Guru menggunakan imbalan seperti permen, stiker, atau waktu istirahat yang lebih. Guru menggunakan imbalan untuk mendorong perilaku anak seperti menyelesaikan tugas, membuat pekerjaan yang baik, dan lain-lain.

Anak yang pada awalnya agresif dan pasif, dengan adanya *sticker reward*, menjadi motivasi untuk anak berperilaku asertif. Anak yang pada awalnya meminta teman untuk tidak melanggar peraturan dalam bermain dengan nada yang keras dan kasar, berubah menjadi anak yang dapat berbicara dengan lembut dan santun ketika meminta teman untuk tidak melanggar peraturan dalam bermain. Anak yang semula hanya diam ketika teman merebut sesuatu miliknya, menjadi anak yang mau dan berani menegur ketika teman merebut sesuatu miliknya.

Anak yang pada mulanya marah ketika teman tiba-tiba merebut barang miliknya, berubah menjadi anak yang mampu menegur dengan santun ketika teman tiba-tiba merebut barang miliknya. Anak yang semula pendiam, acuh dengan teman, berubah menjadi anak yang peduli dengan teman, mau menanggapi pembicaraan yang disampaikan teman. Misalnya anak yang pada awalnya acuh ketika ditanya pola warna dalam meronce, dengan adanya *stickerreward*, dalam pembelajaran selanjutnya berubah menjadi anak yang mau menjawab dan memberi tahu urutan warna pelangi.

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari Scoot (Pourjali & Zarnaghash, 2010) yang mengatakan bahwa perilaku asertif datang secara alami pada sebagian orang, tetapi pada sebagian yang lain perilaku asertif dapat dipelajari. Senada dengan pendapat Scoot, WHO (Alayi, Khamen, & Gatab, 2011) juga menyebutkan bahwa perilaku asertif adalah salah satu faktor yang paling penting pada keterampilan sosial dan aspek yang dapat disembuhkan dalam hubungan batin seseorang yang dapat dipelajari dan dapat diubah.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Mad dan Subramaniam. Hasil penelitian Mad dan Subramaniam (2011) menemukan bahwa stiker adalah bentuk imbalan yang paling efektif diberikan kepada anak usia dini untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Melayu jika dibandingkan dengan pujian dan bintang. Hasil penelitian Ali, Tatlah, dan Saeed (2011) menemukan bahwa siswa perlu diberikan motivasi dengan memberikan imbalan untuk mencapai tujuan. Hal ini mengakibatkan perilaku positif dari siswa.

Berdasarkan hasil dokumentasi, ketika peneliti merangsang anak untuk berperilaku asertif dengan memberikan stiker sebagai imbalannya, anak bersemangat untuk belajar dan mempraktikkan perilaku asertif. Kesulitan dalam melakukan penelitian ini adalah ketika stiker yang diberikan tidak benar-benar diinginkan oleh anak, seperti misalnya gambar yang ada pada stiker merupakan gambar yang tidak menarik dan tidak disukai oleh anak. Jadi, adanya stiker tidak menjadi motivasi untuk anak berperilaku asertif.

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *sticker reward* terhadap perilaku asertif pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen meningkat pada saat sesudah diberi *treatment*, dari 2,040 ketika *pretest* menjadi 4,280 pada saat *posttest*. Ada perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol pada saat *posttest*, yang ditunjukkan dengannilai

$\rho < 0.05$.

R squared dalam penelitian ini adalah 0,514, yang berarti bahwa *sticker reward* mempengaruhi perilaku asertif pada anak usia lima sampai enam tahun sebesar 51,4%,

sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Nilai R^2 membuktikan bahwa *sticker reward* memberikan sumbangan dalam kategori cukup dalam membentuk perilaku asertif, karena nilai R^2 yang semakin mendekati angka satu, maka akan semakin baik.

PENUTUP

Penelitian ini mengkaji tentang *sticker reward* yang merupakan imbalannya yang berbentuk label lengket dengan gambar yang indah, besar dan mengesankan, yang dapat ditempelkan untuk menghias barang-barang milik pribadi seperti pada kotak pensil, tas, tempat minum, dan pada jam tangan, merupakan konsekuensi yang menyebabkan kemungkinan peningkatan perilaku. Ada pengaruh penggunaan *sticker reward* terhadap perilaku asertif pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian kedua kelompok menunjukkan adanya peningkatan, rata-rata *pretest* kelompok eksperimen dari 2,040 meningkat menjadi 4,280 pada saat *posttest*, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol dari 2,160 pada saat *pretest* meningkat menjadi 2,440 pada saat *posttest*. Terdapat pengaruh dari penggunaan *sticker reward* terhadap perilaku asertif pada anak usia 5-6 tahun, yang dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *posttest* ($p < 0,05$). Pengaruh *sticker reward* terhadap perilaku asertif pada anak adalah sebesar 51,4%

Bagi sekolah, disarankan dapat menerapkan *sticker reward* dalam pembentukan perilaku asertif pada anak, karena *sticker reward* dapat menjadi alternatif yang menyenangkan, efektif, dan sesuatu yang baru, selain melalui nasihat.

Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan *sticker reward* diharapkan dapat mengatasi kelemahan yang ditemui di dalam penelitian ini, yaitu terkendala oleh desain gambar pada stiker yang tidak semua anak menyukai desain gambar tersebut. Peneliti selanjutnya juga bisa mengadakan penelitian berkelanjutan, seperti mengadakan pengujian tentang pengaruh *sticker reward* terhadap perilaku prososial.

DAFTAR PUSTAKA

- Cartledge, G. & Kleefeld, J. (2009). *Taking Part: Introducing Social skills to Children*. United States of America: American Guidance Service.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Güven, M. (2010). An Analysis of the Vocational Education Undergraduate Students' levels of Assertiveness and Problem-Solving Skills. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 2064-2070.
- Mad, S. A. & Subramaniam, V. (2011). the Elements of Rewards Towards the Children in the Process of Mastering Malay Language Vocabulary. *International Journal of Business and Social Science*, 2 (2), 186-192.

- Myers, G. E. & Myers, M. T. (1992). *the Dinamic of Human Communication: a Laboratory Approach*. Singapura: McGraw-Hill Book.
- Niusha, B., Farghadani, A.,& Safari, N. (2012). Effect of Assertiveness Training on Test Anxiety of Girl Student in First Grade of Guidance School. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 46, 1385-1389.
- Olson, M. H. & Hergenhahn, B. R. (2011). *Pengantar Teori-Teori Kepribadian*. Terj. An Introduction to Theories of Personality. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Peneva, I. & Mavrodiev, S. (2013). A Historical Approach to Assertiveness. *Psychology Thought*, 6 (1), 3-26.
- Pourjali, F. & Zarnaghash, M. (2010). Relathionship between Assertiveness and the Power of Saying No with Mental Health among Undergraduate Student. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 137-141.
- Willingham, D. T (2008). Should Learning be it's own Reward. *Journal of the American Federation of Teachers*, 29-35.