

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan manusia tidak bisa luput dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan proses manusia berkembang ke arah yang lebih baik. Belajar selalu mengiringi tahapan kehidupan manusia dalam bentuk pengalaman. Belajar merupakan proses perkembangan hidup manusia, melalui perubahan-perubahan kualitatif, sehingga tingkah laku manusia berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia adalah hasil dari belajar. Menurut Slameto ((Lomu et al., 2018) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses belajar, yang dialami oleh anak didik (Sulfemi, 2018).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan pendidikan yang akan datang. Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan diselesaikan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 3-6 tahun yang sering di sebut masa emas perkembangan (Hakimah, 2018). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini menjadi pondasi penting dalam membangun sumber daya manusia berkualitas. Maka pendidikan anak usia dini menjadi prioritas utama

dalam membangun karakter yang tangguh sejak usia dini. Usia ini merupakan masa bermain bagi anak, tapi pada usia inilah anak dapat kita masukkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan bermain sambil belajar (Islamiyatun, 2010).

Kenyataannya minat belajar anak saat proses belajar mengajar sedang berlangsung belum optimal (Hakimah, 2018). Memberikan pengetahuan dan ketrampilan pada anak dapat dilakukan melalui pendidikan jasmani maupun pendidikan akal. Mempersiapkan generasi ideal, pendidik dan orang tua harus mempersiapkan beberapa komponen juga mempersiapkan pola pikir anak. Kriteria ideal dalam mendidik anak antara lain: mengoptimalkan IQ, EQ dan SQ juga melatih anak berbahasa yang baik dan benar (Islamiyatun, 2010). Aktifitas belajar bagi setiap individu, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa amat sulit. Demikian kenyataan yang sering dijumpai pada setiap anak didik dalam kehidupan sehari-hari dalam kaitannya dengan aktifitas belajar (Raharjo et al., 2002). Berdasarkan data empiris yang dilakukan oleh Hakimah (2018) di Kelompok Bermain Dharma Mulya Tenggara Seberang, 2017. Pada pengamatan awal motivasi anak kurang, dari 30 anak, hanya 6 anak (33,33%) yang memiliki motivasi dalam kategori baik. Dan sisanya 24 anak (66,67%) memiliki motivasi dalam kategori kurang dan kurang sekali.

Berdasarkan hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Husnul (2015) dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Paud Permata Hati Pombewe Kabupaten Sigi menunjukkan bahwa dari 15 anak yang menjadi subyek penelitian pra tindakan, untuk aspek aktif mengerjakan tugas, terdapat 1 anak (6,67%) kategori sangat tinggi, 2 anak (13,33%) kategori tinggi, 2 anak (13,33%) kategori sedang, dan 10 anak (66,67%) kategori rendah. Aspek rasa ingin tahu, terdapat 1 anak (6,67%), kategori sangat tinggi, 2

anak (13,33%) kategori tinggi, 4 anak (26,67%) kategori sedang, dan 8 anak (53,33) kategori rendah.

Motivasi merupakan salah satu bentuk perhatian kita kepada anak, tapi kenyataannya para orang tua tidak memberikan motivasi anak agar mau belajar, karena masih banyak orang tua, guru dan masyarakat yang meremehkan pentingnya sebuah motivasi. Guru masih beranggapan bahwa motivasi bukan sebuah faktor pendukung utama yang bisa menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan semua aktivitasnya (Islamiyatun, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suhermanto dengan judul Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Dini dalam Education Golden Garden Four Children menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian motivasi terhadap prestasi belajar anak usia dini dalam education garden for golden children koefisien korelasi sebesar 0,693 (Suhermanto, 2014).

Sebuah motivasi dapat menjadikan anak lebih bersemangat dalam menjalankan semua aktivitasnya. Anak memerlukan adanya motivasi belajar yang tinggi baik dari dalam diri maupun dari luar diri. Motivasi adalah syarat untuk belajar, tinggi rendahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Perbuatan belajar akan berhasil apabila didasarkan pada motivasi yang ada pada anak (Islamiyatun, 2010). Dapat dilihat jika anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuannya, motivasi terlihat pada gairah anak dalam hal belajar serta keinginan untuk berprestasi (Zahroh, 2019).

Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya (Uno, 2019). Motivasi dapat diartikan daya penggerak seseorang melakukan suatu hal yang memiliki tujuan, dalam mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar maka siswa juga diharuskan memiliki motivasi belajar di dalam dirinya (Zahroh,

2019).

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2019) yaitu adanya hasrat dalam keinginan berhasil, adanya dorongan sebagai kebutuhan dalam belajar, adanya penghargaan dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Apabila anak memiliki ciri-ciri seperti yang dipaparkan di atas berarti anak tersebut telah memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ciri-ciri motivasi belajar seperti di atas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, motivasi belajar anak usia dini di TK Wahdatul Ummah masih rendah, hal tersebut terlihat dari dua fakta yang ada. Pertama sebagian besar anak saat kegiatan belajar dilaksanakan, sering kali mengucapkan alasan-alasan seperti; pipis, mengantuk, haus. Kedua saat belajar, perhatian anak mudah terpecah ketika anak melihat teman lain. Guru sering memanggil nama anak berulang-ulang, tetapi anak tidak bisa dengan cepat memusatkan perhatiannya kembali, dan hal ini terjadi pada sebagian besar anak didik di kelas. Anak-anak didik terlihat mau mengikuti instruksi kegiatan belajar, tetapi hasilnya belum bisa maksimal, karena motivasi anak-anak untuk melakukan kegiatan belajar, masih rendah.

Anak-anak yang hidup dalam generasi alfa adalah anak-anak generasi yang memiliki sedikit daya juang. Generasi alfa itu sendiri merupakan sebutan untuk anak-anak yang lahir pada tahun 2007 hingga 2025, dimana teknologi sudah berkembang sangat pesat dan tidak lepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Berkaitan dengan era perkembangan teknologi yang pesat, Pamungkas (2016) mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi memiliki dampak pada lahirnya generasi anak yang serba tergantung pada teknologi serta lemah daya juangnya. Orang tua yang terus memberikan kemudahan dan tidak mengajarkan hal-hal yang bermakna bagi anak

berdampak pada lahirnya generasi yang memiliki daya juang semakin melemah. Misalnya, anak tidak tahu cara mencuci karena pakaiannya dicuci dengan jasa laundry, anak tidak tahu cara memasak nasi karena orang tua memilih membeli makanan cepat saji. Anak yang terlalu dimanja akan membuat anak tersebut tidak tangguh dalam menghadapi masalahnya karena setiap kebutuhan anak selalu terpenuhi dan dibantu oleh orang lain. Hal tersebut yang kemudian menjadi alasan, mengapa daya juang perlu ditanamkan pada anak-anak sejak usia dini, khususnya di era teknologi yang serba instan.

Ada beberapa contoh yang menggambarkan bahwa anak memiliki *adversity quotient* yang rendah di TK Wahdatul Ummah. Sikap-sikap anak yang tidak sesuai tapi dianggap biasa namun akan berdampak buruk bagi perkembangannya contohnya, anak sudah terbiasa dilayani. Dari bangun tidur hingga akan tidur anak selalu dilayani sampai mengambil air minum untuk dirinya sendiri anak tersebut ingin dilayani, jika tidak maka anak tersebut akan marah. Kemudian anak yang tidak ingin mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), anak tersebut mengamuk bahkan menangis dibandingkan menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR). Hal-hal tersebut merupakan anak-anak yang memiliki *adversity quotient* yang rendah. Maka dari itu perlu diperhatikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya yaitu faktor daya saing, produktivitas, motivasi, mengambil resiko, perbaikan, ketekunan, belajar (Stoltz, 2000). Dari beberapa faktor tersebut diketahui bahwa faktor motivasi dan belajar mempengaruhi *adversity quotient* pada anak usia dini.

Untuk mendapatkan motivasi belajar yang baik, dibutuhkan daya juang anak agar dapat meraih hasil yang maksimal. Stoltz (2000) menemukan bahwa orang-orang yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi akan dapat memotivasi diri mereka sendiri, sementara individu yang mudah menyerah dan pasrah begitu saja dengan keadaan, pesimistik, memiliki kecenderungan untuk senantiasa

bersikap negatif dapat dikatakan sebagai individu yang memiliki *adversity quotient* yang rendah.

Konsep *adversity quotient* secara umum telah dikaji dalam penelitian- penelitian baik di luar maupun dalam negeri. Salah satu penelitian yang fokus membahas *adversity quotient* pada anak usia dini adalah penelitian yang berjudul “Dampak Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Kecerdasan Adversity Quotient Anak di TK Nurul Hikmah Kota Gede Yogyakarta” karya Alim (2017). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa konsep *Adversity quotient* sudah dapat diterapkan dan dikembangkan pada jenjang anak usia dini.

Adversity quotient atau daya juang penting ditanamkan pada anak usia dini agar kelak anak tumbuh menjadi pribadi yang tidak mudah menyerah, tidak mudah putus asa dan depresi, terbiasa menyelesaikan pekerjaan sendiri, mandiri, serta bertanggung jawab terhadap persoalan dirinya. Persaingan teknologi, ekonomi, serta sumber daya manusia di dunia semakin hari semakin tinggi. Tidak ada diantara orang tua yang tahu, akan seperti apa anak- anak ketika hidup di masa mendatang. *Adversity quotient* menjadi pondasi bagi anak ketika menghadapi tantangan dan permasalahan hidup di masa yang akan datang. *Adversity quotient* menjadi kekuatan ketika anak menghadapi kesulitan. Hal-hal sederhana dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sebagai perangsang menumbuh kembangkan *adversity quotient* pada anak (Errysa, 2020).

Didalam merespon suatu kesulitan terdapat tiga kelompok tipe manusia ditinjau dari tingkat kemampuannya: Pertama *quitters* atau orang yang mudah menyerah, yaitu orang yang mundur dari pendakian mereka atau pencapaian tujuan mereka. Orang yang seperti ini mudah putus asa dan cepat menyerah. Kedua *campers* atau orang yang berkemah, yaitu orang yang bekerja keras, menggunakan potensinya untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi, dan kemudian merasa puas dengan zona aman yang mereka jumpai. Mereka jadi

termotivasi oleh hal-hal yang dapat diperkirakan, keamanan dan perubahan terbatas, sehingga mereka dan kemampuan mereka akan mengalami kemunduran. Dengan kata lain orang yang tipe seperti ini tidak mencapai puncak namun sudah puas dengan apa yang dicapainya. Ketiga *climber* atau pendaki, yaitu orang yang terus mendaki, terus berusaha dengan segenap kemampuan yang dimilikinya untuk mengatasi kesulitannya dan mencapai potensi maksimalnya. *Climber* akan terus berusaha, terus belajar dan tidak pernah puas dengan apa yang diraihinya. Dengan kata lain, orang yang tipe seperti ini adalah orang yang selalu optimis, melihat peluang-peluang, melihat celah dan selalu bergairah untuk terus maju (Stoltz, 2000).

Adversity quotient dengan motivasi dalam belajar merupakan kondisi psikologi seorang individu yang mampu mendorong untuk melakukan sesuatu. Minat seseorang terhadap sesuatu kerap sekali didasari oleh adanya motivasi. Seperti halnya seseorang yang mempunyai pandangan buruk terhadap belajar, maka motivasi untuk belajar rendah yang disebut tingkat *adversity quotient quitter* begitu juga sebaliknya, yang termotivasi terhadap belajar tinggi juga akan tergolong tingkat *adversity quotient climber*, serta yang tingkat motivasinya sedang terhadap belajar akan tergolong *adversity quotient champer*.

Dari permasalahan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa begitu pentingnya *adversity quotient* dalam masalah akademik. Anak usia dini yang memiliki *adversity quotient* akan memiliki daya juang untuk mendapatkan motivasi belajar, sehingga akan terus termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Islamiyatun (2010) dengan judul “Hubungan *Adversity Quotient* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Dan Bahasa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sma Takhassus Al-Qur’an Wonosobo” dari hasil penelitian menunjukkan 66% (54 siswa) mempunyai tingkat *adversity*

quotient tinggi dan 34% (28 siswa) sedang. Kemudian terdapat 59% (48 siswa) mempunyai tingkat motivasi belajar tinggi dan 41% (34 siswa) sedang. Adapun korelasinya, menunjukkan terdapat hubungan positif yang sangat signifikan dengan nilai ($r = 0,548$; $sig < 0,01$) atau taraf signifikansi 1% antara *adversity quotient* dengan motivasi belajar.

Peneliti melakukan wawancara terkait fenomena yang terjadi di TK Wahdatul Ummah pada tanggal 16 November sampai 23 November 2020 guna memperkuat data bahwa memang benar terjadi fenomena yang hendak diteliti. Berikut ini adalah beberapa jawaban responden mengenai motivasi belajar dan *adversity quotient*.

Orang tua subjek R mengatakan,

“Anak saya tipikal anak yang gampang bosan, karna tugas-tugas yang dikasih gurunya gak jauh beda dari tugas-tugas sebelumnya. Makanya motivasi anak saya minim buat ngerjain”

Sedangkan orang tua subjek A mengatakan,

“Kalau saya gak kasih gadget sebelum anak saya ngerjain tugas, anak saya rewel. Akhirnya anak saya ketergantungan karna setiap mau ngerjain tugas anak saya gunain cara yang sama. Biar saya ngasih gadgetnya”

Guru S mengatakan,

“Merurut saya anak-anak murid yang saya ajarkan rata-rata mudah menyerah untuk menyelesaikan tugas karna melihat lingkungannya yang terus memberikan kemudahan jadi pola pikir anak tidak berkembang yaitu biasanya anak meminta bantuan orang lain terlebih dahulu sebelum mengandalkan dirinya sendiri, karna anak tidak percaya diri dan merasa dirinya tidak pintar. Nah hal itu yang menyebabkan lemahnya motivasi dalam diri anak”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, data motivasi belajar yang didapatkan dari narasumber yang diwawancarai menunjukkan bahwa anak memiliki motivasi belajar yang rendah, misalnya yaitu anak tidak memiliki motivasi untuk mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru, jika di perintahkan oleh orang tua untuk mengerjakan tugas anak akan cenderung merengek untuk bermain gadget dan merasa bahwa belajar bukan sesuatu yang menyenangkan, melainkan sesuatu yang membosankan, hal ini menunjukkan bahwa anak mengalami rendahnya motivasi belajar dalam dirinya sehingga mengabaikan kewajibannya sebagai seorang murid yaitu belajar.

Sedangkan orang tua subjek N mengatakan,

“Anak saya tuh susah belajarnya, kalau gak ditemenin. Saya harus disampingnya. Makanya dia ngerjain PR nunggu saya pulang kerja dulu. Jadi kalau saya pulangnye kemalaman, gak kaya biasanya gitu, dia gak akan ngerjain PR-nya”

Sedangkan orang tua subjek Z mengatakan,

“Anak saya konsentrasinya rendah maka ingatannya pun lemah. Sering banget anak saya kesulitan konsentrasi. Jadi kalau gak bisa nyelesain tugas yang dikasih bu guru, anak saya suka marah dan langsung minta bu guru selesain tugasnya”

Sedangkan guru P mengatakan,

“Kalau yang saya perhatikan anak usia dini sekarang, sudah bisa menggunakan gadget, maka anak akan lebih sering menatap layar gadget daripada untuk belajar. Nah mengakibatkan anak kecanduan, bermain game, internet, dll. Jadi anak-anak melibatkan gadget secara terus menerus dan apa pun selalu mengandalkan gadget”

Sedangkan data *adversity quotient* yang didapatkan dari narasumber yang diwawancarai menunjukkan bahwa anak memiliki *adversity quotient* yang rendah, dimana ada anak yang harus diawasi

oleh ibunya saat mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) dan bahkan ada anak yang marah kemudian meminta guru untuk menyelesaikan tugasnya, karna kesulitan untuk berkonsentrasi dalam belajar sehingga tidak bisa menyelesaikan tugasnya yang diberikan oleh guru, hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki *adversity quotient* cukup rendah yang akan berdampak pada motivasi belajar yang dimilikinya.

Sehingga didapatkan kesimpulan dari 5 orang tua murid siswa dan 2 guru yang diwawancarai oleh peneliti bahwa kelima anak tersebut memiliki tingkat *adversity quotient* dan motivasi belajar yang rendah, karna anak lebih memilih untuk bermain dibandingkan dengan belajar atau mengerjakan tugas. Anak merasa bahwa belajar merupakan sesuatu yang tidak mengasikan dan cenderung sangat membosankan.

Selanjutnya berdasarkan hasil survey yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 7 Desember 2020, kepada 30 responden menunjukkan bahwa sebanyak 28% anak memiliki *adversity quotient* yang tinggi, sebanyak 22% anak memiliki motivasi belajar yang tinggi, tetapi justru sebaliknya anak yang memiliki *adversity quotient* yang rendah mempunyai presentasi yang cukup tinggi yaitu sebesar 72% dan sebesar 78% presentase untuk anak yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Dari hasil survey tersebut menunjukkan bahwa anak-anak di TK Wahdatul Ummah berada pada tingkatan *adversity quotient* dan motivasi belajar yang masih rendah, hal ini dapat berdampak pada keberlangsungan anak dalam mengikuti proses belajar dan mengajar. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan *adversity quotient* pada anak usia dini di TK Wahdatul Ummah.

1.2 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah ada hubungan motivasi belajar dengan *adversity quotient* pada anak usia dini di TK Wahdatul Ummah?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan motivasi belajar dengan *adversity quotient* pada anak usia dini di TK Wahdatul Ummah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi yang positif bagi berkembangnya ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang psikologi, yaitu psikologi pendidikan, dan dapat menjadi inspirasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah dapat membantu para guru, orang tua, dan para siswa untuk mengetahui gambaran motivasi belajar dengan *adversity quotient* pada anak usia dini di TK Wahdatul Ummah. Dan membantu menyediakan informasi ilmiah yang dapat digunakan untuk lebih mengenal, memahami dan mengarahkan siswa agar dapat menjadi generasi penerus yang memiliki *adversity quotient* yang baik.

1.5 Uraian Keaslian Penelitian

Berikut ini akan dijabarkan mengenai kebaruan penelitian terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian Motivasi belajar dan *Adversity quotient* pernah dilakukan antara lain:

Penelitian pertama dilakukan oleh Hakimah (2018) yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Permainan Dari Bahan Bekas Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Dharma Mulya Tenggara Seberang. Penelitian ini berkaitan dengan

masalah motivasi belajar siswa yang rendah. Secara observasi, hanya 33,3% siswa yang dilaporkan berada pada tingkat pembelajaran yang baik. Selain itu, penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengungkapkan efektivitas penggunaan bahan bekas sebagai alat peraga dalam hal promosi motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan teknik persentase digunakan untuk menganalisis data. Penelitian ini melibatkan 30 siswa Kelompok Bermain Dharma Mulya. Siklus pertama menunjukkan kemajuan dengan 47% siswa mencapai nilai kelulusan yang termasuk dalam kriteria sedang. Namun, pada siklus II kemajuan motivasi siswa meningkat sejak saat itu 85,6% siswa telah mencapai ketuntasan dan masuk dalam kategori sangat baik kriteria. Kesimpulannya, menggunakan bahan bekas dalam pengajaran (sebagai metode bermain) adalah mampu menumbuhkan motivasi belajar kelompok B di Playgroup Dharma Mulya Tenggara Seberang.

Penelitian kedua dilakukan oleh Suhermanto (2014) yang berjudul Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Dini dalam Education Golden Garden Four Children. Sasaran program ini adalah anak-anak usia dini (golden age) dimana masa itu merupakan masa vital secara psikologis guna mempersiapkan mental sebelum menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh pemberian motivasi pada anak usia dini terhadap prestasi belajarnya melalui program Education garden for golden children. Prestasi belajar ini sebagai patokan untuk melihat kesiapan anak prasekolah memasuki usia sekolah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kamal dengan sampel anak usia prasekolah kurang mampu dengan jumlah 26 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes untuk melihat prestasi belajar anak dan angket untuk melihat motivasi belajar siswa. Teknik analisis data

menggunakan kuantitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian motivasi terhadap prestasi belajar anak usia dini dalam education garden for golden children dengan koefisien korelasi sebesar 0,693.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Alim (2017) yang berjudul Dampak Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Kecerdasan Adversity Quotient Anak Di TK Nurul Hikmah Kota Gede Yogyakarta. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) dengan obyek penelitian TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan validitas/keabsahan data yang diperoleh di uji melalui beberapa teknik validitas data yaitu: bahan referensi, triangulasi dan member check. Adapun pengolahan data penelitian ini dengan teknik analisis dan deskriptif- analitik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama Ditemukan spirit dalam muatan kurikulum 2013 PAUD yang dapat meningkatkan kecerdasan AQ anak usia dini kategori climber (pendaki), hal tersebut dapat dilihat pada: struktur kurikulum 2013 PAUD, sistem pembelajaran kurikulum 2013

PAUD dengan pendekatan saintifik dan penilaian kurikulum 2013 PAUD dengan model penilaian otentik. Kedua, TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta telah mengimplementasikan Kurikulum 2013 PAUD pada tahun 2016 dan ditunjukkan dengan proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi/ penilaian program kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Ketiga, Dampak Implementasi Kurikulum 2013 PAUD terhadap Kecerdasan AQ Anak di TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta, memberikan dorongan dan peningkatan siswa lebih mandiri dan terbiasa menyelesaikan masalah dibandingkan dengan hasil penerapan kurikulum 2009 PAUD.

Penelitian keempat dilakukan oleh Ningrum (2012) yang berjudul Hubungan Adversity Quotient Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS Dan Bahasa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sma

Takhasus Al- Qur'an Wonosobo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Variabel bebas (X) adversity quotient dan variabel terikatnya (Y) motivasi belajar. Subjek penelitian berjumlah 82 responden. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive random sampling. Pengambilan data menggunakan dua skala berbentuk likert, dilengkapi dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan rumus product moment dan uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Sedangkan metode analisis data menggunakan rumus correlation. Dengan bantuan SPSS versi 16.0 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan 66% (54 siswa) mempunyai tingkat adversity quotient tinggi dan 34% (28 siswa) sedang. Kemudian terdapat 59% (48 siswa) mempunyai tingkat motivasi belajar tinggi dan 41% (34 siswa) sedang. Adapun korelasinya, menunjukkan terdapat hubungan positif yang sangat signifikan dengan nilai ($r = 0,548$; $sig < 0,01$) atau taraf signifikansi 1% antara adversity quotient dengan motivasi belajar.

Penelitian kelima dilakukan oleh Husnul (2015) yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Paud Permata Hati Pombewe Kabupaten Sigi. Masalah dari penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar anak. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode pemberian tugas. Setting penelitian dilaksanakan di PAUD Permata Hati Desa Pombewe khususnya kelompok B. Subyeknya adalah anak di kelompok B yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian pra tindakan, dari ketiga aspek yang diamati, kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang 35,57%, kategori rendah 64,44%. Hasil tindakan siklus I terjadi peningkatan kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang 62,22%, kategori rendah 37,78%. Hasil penelitian tindakan siklus II dari tiga aspek yang diamati kategori sangat tinggi, tinggi, dan sedang meningkat menjadi 93,33%. Dapat disimpulkan bahwa metode pemberian tugas dapat meningkatkan motivasi belajar anak di kelompok B PAUD Permata Hati Pombewe Kabupaten Sigi.