

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian anak dalam Undang-Undang nomor 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 tahun.¹ Anak adalah seseorang yang berusia kurang dari 18 tahun yang masih belum bisa menentukan arah hidup dan masih banyak membutuhkan bimbingan dari orangtuanya. Anak adalah anugerah atau rezeki yang diberikan oleh Allah swt kepada pasangan suami istri yang harus dijaga, di rawat, di bimbing oleh orangtuanya. Anugerah yang paling ditunggu-tunggu oleh setiap pasangan suami istri yaitu kehadiran seorang anak yang akan mewarnai kehidupan rumah tangga dan membawa rezeki bagi orang tuanya, maka dari itu seorang anak harus di sayangi dan di cintai dengan sepenuh hati, dengan memberikan kehidupan yang layak dan memenuhi kebutuhan sesuai dengan tingkatan usianya.

Menurut usianya, anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok usia anak yang dipakai dalam program kesehatan di kementerian kesehatan yaitu bayi usia 0 - <1 tahun, balita usia 0 - <5 tahun, anak balita usia 1 - <5 tahun, anak pra sekolah usia 5 - <6 tahun, anak remaja usia 10 – 18 tahun dibagi menjadi: pra remaja (10-<13 tahun) dan remaja (13-<18 tahun), dan anak usia sekolah 6 - <18 tahun.² Melihat dari pembagian kelompok usia tersebut dapat disimpulkan bahwa pada saat anak berusia 1- 5 tahun dapat disebut sebagai anak usia dini, karena merujuk pada pengertian anak menurut Ahmad Susanto mengutip

¹ Undang-Undang Ketenagakerjaan 2003 (UU No.13 Th.2003), h.6

²Pengembangan anak usia dini (PAUD) holistik-integratif, <https://www.infodokterku.com/index.php/en/103-daftar-isi-content.info-kesehatan/kesehatan-anak/192-pengembangan-anak-usia-dini-paud-holistik-integratif>. Diakses pada 21 okt 2022

pendapat Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhoof*) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun.³

Anak merupakan usia yang masih membutuhkan segala bentuk bimbingan dari orangtuanya terutama dari segi pendidikan. Pendidikan sangat penting sekali perannya bagi kehidupan seorang anak, salah satu bentuk bimbingan orangtua yaitu menyekolahkan anaknya agar anak bisa menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam segi kehidupannya maka orangtua lah yang mempunyai tanggung jawab penuh dalam mendidik anak, namun sebagai orang tua tentunya menginginkan yang terbaik untuk anak-anaknya. Dalam perwujudan mendidik anak, orangtua akan menyekolahkan dan memberikan kepercayaan kepada sekolah untuk membantunya dalam mendidik anak. Dengan cara ini Orangtua beserta guru akan bekerja sama untuk menumbuh kembangkan potensi anak.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada zaman sekarang ini sudah mampu merubah beberapa bahkan seluruh aspek kehidupan manusia. Dengan terciptanya teknologi-teknologi yang semakin canggih dari waktu ke waktu sehingga membuat manusia kecanduan dengan teknologi karena dari manusia bangun tidur sampai waktunya tidur kembali semuanya tidak lepas dari peran teknologi, sehingga membuat manusia semakin tidak bisa lepas dari teknologi dan mengakibatkan manusia kecanduan dengan teknologi. Dewasa ini kecanduan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang-orang dewasa namun dirasakan pula oleh anak-anak. Maka dari itu aktivitas harus

³ Ahmad susanto, *pendidikan anak usia dini konsep dan teori*, (jkt: PT bumi aksara, 2017), h.1

diberikan kepada anak-anak agar anak tidak bermain gadget yang akhirnya menyebabkan anak kecanduan gadget.

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifikasinya. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.⁴

Marcella mengatakan bahwa generasi muda akhirnya tumbuh menjadi pecandu *gadget*, komputer, televisi maupun *smartphone*. Kecanduan yang dialami generasi muda ini tidak berbeda dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar *gadget* melepaskan *hormone dopamine*, zat kimia yang memiliki peran penting dalam system otak yang berhubungan dengan pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.⁵

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget adalah sikap atau tingkah laku seseorang yang kurang tertarik terhadap aktivitas lain sehingga membuat seseorang akhirnya menghabiskan waktu untuk bermain gadget sebagai pelarian. Seperti contohnya anak yang kurang kasih sayang karena orangtuanya sibuk bekerja, dan lain-lain. Dalam kajian materi ini hampir semua orangtua menyetujui jika guru memberikan pekerjaan rumah kepada anaknya setiap hari senin-jumat karena dengan cara ini anak mau belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah dari guru. Dalam hal ini orangtua juga menyampaikan jika anak

⁴ Eka anggraini, *mengatasi kecanduan gadget pada anak*, (serayu publishing, 2019), h.2

⁵ Marcella, A.J & Greenfield, R. S, *cyber for ensics: a field manual for collecting, examining, and preserving evidence of computer crimes*, (Aurerbach, 2012).

tidak di berikan pekerjaan rumah, maka anak akan selalu asyik bermain gadget yang akan berpengaruh pada perkembangan anak.

Observasi telah dilakukan di Kp/Ds. Pegandikan Rt. 09 Rw.02. Disana ada banyak anak yang bersekolah di sekitar kampung tersebut. Hasil dari observasi tersebut penulis mengamati ada beberapa anak yang kurang bersemangat untuk mengerjakan aktivitas lain yang lebih efisien seperti mengerjakan pekerjaan rumah, bermain dengan teman sebayanya, dan lain-lain. Karena hal tersebut membuat anak-anak menjadi malas untuk mengerjakan aktivitas lain sehingga akan membuat pelarian ke hal yang lebih menggiurkan yaitu gadget. Dari penemuan tersebut kemudian penulis memilih 3 anak untuk dijadikan sebagai responden yang berinisial A, AM, dan SK. Permasalahan yang peneliti temukan di lingkungan sekitar yaitu saat beberapa anak yang seusianya lebih banyak bermain dengan teman sebaya atau melakukan aktivitas lain seperti mengikuti belajar tambahan atau les privat. Namun, ketiga responden ini tidak mau melakukan aktivitas lain dan malah sibuk dan asyik bermain gadget. Beberapa anak ini kecanduan gadget yang menyebabkan kurangnya motivasi atau tidak adanya keinginan untuk melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Dengan didampingi oleh orangtua dan sedikit paksaan disertai dengan bujukan dari orangtua agar anak mau mengurangi waktu untuk bermain *gadget*. Melihat kondisi demikian, perlu dilakukan penanganan terhadap masalah yang dihadapi oleh anak-anak di Kampung Pegandikan untuk memberi semangat dan motivasi kepada anak-anak untuk mengurangi waktu bermain *gadget* dengan menggunakan teknik *reinforcement positif*.

Teknik *Reinforcement positif* adalah apapun yang memperkuat dan meningkatkan kemungkinan bahwa suatu perilaku akan terjadi lagi.

Sinonim yang sering digunakan untuk reinforcement positif adalah reward.⁶ Teknik *reinforcement positif* adalah teknik yang memberikan ganjaran langsung maupun tidak langsung yang berefek pada tindakan klien ke depannya dengan melihat perilaku klien di masa sekarang. Pada penelitian ini penulis menggunakan Teknik Reinforcement Positif yaitu pemberian *reward* berupa kata-kata pujian dan snack makanan untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak, dengan pemberian Teknik Reinforcement Positif ini diharapkan agar rasa kecanduan *gadget* pada anak sedikit berkurang.

Pada penelitian ini, Penggunaan teknik *Reinforcement positif* untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak dengan cara memberikan *reward* berupa kata-kata pujian dan barang kesukaan untuk membangkitkan rasa semangat kepada anak-anak agar mau untuk mengurangi waktu bermain *gadget*. Teknik *Reinforcement positif* atau yang sering disebut dengan *reward* adalah penguatan melalui kata-kata yang positif ataupun pemberian berupa barang kesukaan atau makanan kesukaan dalam rangka untuk memperbaiki perilaku anak menjadi lebih baik lagi. Dalam hal ini anak kecanduan bermain *gadget* maka dengan penggunaan teknik *reinforcement positif* ini diharapkan dapat memperbaiki perilaku anak menjadi lebih baik dan bersemangat untuk mengurangi waktu bermain *gadget*. Teknik reinforcement positif selaras dengan ayat Al-Quran mengenai konsep pemberian hadiah dan hukuman dalam surat Al-isra' ayat 7, sebagai berikut:

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسْتَوْا وَجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ
كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا

⁶ Bradley T. erford, 40 teknik yang harus diketahui setiap konselor, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2015), h.374

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri, dan apabila datang saat hukuman bagi (kejahatan) yang kedua, (kami datangkan orang-orang lain) untuk menyuramkan muka-muka kamu dan mereka masuk ke dalam masjid, sebagaimana musuh-musuhmu memasukinya pada kali pertama dan untuk membinasakan sehabis-habisnya apa saja yang mereka kuasai”. (QS. Al-isra’:7)⁷

Dari ayat diatas dapat kita artikan bahwasannya “apa yang kita tanam itu yang akan kita tuai” dalam perbuatan maupun ucapan apabila kita berbuat baik maka kebaikan akan kembali pada diri kita. Dan apabila kita berbuat buruk maka keburukan akan kembali pada kita pula, yakinlah apa yang kita perbuat atau ucapkan kepada orang lain baik atau buruk itu yang akan kita dapatkan balasannya, maka dari itu kita harus selalu berbuat dan berucap baik kepada siapapun.

Melihat permasalahan yang dihadapi oleh ketiga klien yang ada di desa pegandikan ini, teknik *reinforcement positif* akan digunakan untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak dengan memberikan *reward* kepada klien berupa kata-kata pujian dan barang kesukaan yang diharapkan anak akan termotivasi dan bersemangat untuk mengurangi kecanduan *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijabarkan oleh penulis di atas, kajian skripsi ini berfokus pada *Penerapan Konseling Individual Dengan Teknik Reinforcement Positif Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

⁷ Kementrian Agama RI. *Al-qur'an terjemah dan tajwid*, (bandung: sigma, 2014), h.282

1. Bagaimana penerapan konseling individual dengan teknik reinforcement positif untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak di kp/ds.pegandikan kecamatan lebak wangi?
2. Bagaimana hasil penerapan konseling individual dengan teknik reinforcement positif untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak di kp/ds.pegandikan kecamatan lebak wangi?

C. Tujuan Penelitian

Dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian itu bertujuan :

1. Untuk menerapkan konseling individual dengan teknik reinforcement positif yang digunakan oleh peneliti untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak di kp/ds.pegandikan kecamatan lebak wangi.
2. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan konseling individual dengan teknik reinforcement positif yang digunakan oleh peneliti untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak di kp/ds.pegandikan kecamatan lebak wangi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis terhadap pihak sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

- a) Menjadi bahan referensi bagi para peneliti dalam mengembangkan ilmu dan sebagai dasar untuk menambah pengalaman dalam menerapkan keilmuan yang telah dipelajari khususnya dalam program studi Bimbingan Konseling Islam.
- b) Untuk memberikan kontribusi yang baik dan positif pada khazanah keilmuan dalam bidang Konseling.

B. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditunjukkan untuk :

a) Bagi anak

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi pembelajaran bagi anak untuk lebih bersemangat lagi dalam mengerjakan aktivitas lain. Dan diharapkan anak mau mengurangi waktu bermain gadget.

b) Bagi orang tua

Hasil dari penelitian ini diharapkan orang tua untuk memberi perhatian dan informasi lebih kepada anak – anak bahwa bermain gadget secara berlebihan itu tidak baik bagi kesehatan terutama bagian penglihatan yaitu mata.

E. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini, maka perlu dirumuskan terlebih dahulu tentang definisi operasional yaitu mengenai teori-teori yang akan disampaikan dalam penelitian ini. Definisi operasional merupakan salah satu unsur penting dalam penelitian, karena melalui definisi operasional ini beberapa istilah tersebut dapat mempertegas dan menghindari kesalahpahaman. Oleh karena itu untuk memudahkan penulis dalam melakukan penelitian ini, istilah-istilah kunci yang dipandang penting untuk didefinisikan adalah: *Konseling Individual*, *Teknik Reinforcement Positif*, dan *Kecanduan Gadget*.

1. *Konseling Individual*

Konseling individual atau yang sering disebut *konseling non-directive* yaitu yang memberikan suatu gambaran bahwa proses *konseling* yang menjadi pusatnya adalah *konseli*, Dan bukan *konselor*. Karena itu dalam proses *konseling* ini kegiatan sebagian besar di letakkan di pundak *konseli* itu sendiri. Dalam pemecahan masalah, maka *konseli* itu sendiri di

didorong oleh konselor untuk mencari serta menemukan cara yang baik dalam pemecahan masalahnya.⁸

Dari pengertian di atas penulis berpendapat bahwa konseling individual adalah suatu layanan bimbingan yang memungkinkan klien bertatap muka dengan konselor untuk bekerjasama menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh klien. Dengan konselor sebagai pembimbing yang akan membantu melayani dan memberi sesuatu hal yang kemungkinan akan terjadi apabila klien memilih suatu keputusan. Namun, keputusan mutlak hanya ada di tangan klien tugas konselor hanya mengarahkan saja.

2. Teknik Reinforcement Positif

Reinforcement positif adalah apapun yang memperkuat dan meningkatkan kemungkinan bahwa suatu perilaku akan terjadi lagi. Sinonim yang sering digunakan untuk reinforcement positif adalah reward. Contoh-contoh reinforcement positif adalah makanan atau snack kesukaan, aktivitas yang lebih disukai, stiker, uang, perhatian, pujian sosial, atau suguhan lainnya. Hampir segala sesuatu yang membuat orang mau bekerja untuk mendapatkannya.⁹

Menurut penulis, Teknik reinforcement positif (reward) adalah teknik yang memberikan ganjaran secara langsung yang diharapkan akan merubah sikap yang semula kurang baik menjadi lebih baik.

Reinforcement positif adalah salah satu teknik yang dirasa cukup efektif untuk membantu anak mengurangi kecanduan *gadget*. Keterampilan dasar penguatan ini adalah segala bentuk respon yang

⁸ Dewa ketutu sukardi, *pengantar pelaksana program bimbingan dan konseling di sekolah*, (PT.Rineka Cipta: Jakarta, 2000), h.70.

⁹ Bradley, T Erford, *40 teknik yang harus diketahui setiap konselor*, (Yogya: pustaka pelajar, 2015),h.374.

merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku anak, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi anak atas perbuatan atau responnya yang diberikan sebagai suatu dorongan atau koreksi. Melalui penguatan ini maka anak akan merasa terdorong selamanya untuk memberikan respon setiap kali muncul stimulus dari guru.

3. Kecanduan Gadget

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹⁰

Kecanduan merupakan kata candu yang mendapat imbuhan ke- dan akhiran -an bermakna kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain).¹¹

Menurut penulis kecanduan gadget adalah suatu sikap atau perilaku yang gemar bermain gadget tanpa melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Kecanduan gadget pada anak sangat menjadi perhatian khusus karena mengingat anak mempunyai ingatan yang kuat maka dalam bermain *gadget* harus didampingi oleh orangtua agar tayangan atau tontonan yang anak tonton memang sesuai dengan tontonan seusianya. Namun tetap saja anak harus dibatasi dalam bermain gadget karena melihat efeknya tidak begitu baik bagi kesehatan dan perkembangan kognitif anak.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Untuk pemetaan posisi penelitian, penulis melakukan peninjauan pustaka atau penelusuran penelitian sebelumnya yakni :

¹⁰ Jaka Irawan dan Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja...*, h.32

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 256

1. Skripsi yang berjudul “*implementasi layanan konseling individual dengan pendekatan realitas terhadap tanggung jawab siswa X dalam menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) pada mata pelajaran bahasa inggris di SMA srijaya negara Palembang*” yang disusun oleh Ima Arinarti. Program studi Bimbingan dan Konseling, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, tahun 2015. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dari layanan konseling individual dengan pendekatan realitas terhadap tanggung jawab siswa X dalam menyelesaikan pekerjaan rumah (PR). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa layanan konseling individual dengan pendekatan realitas dapat mengubah perilaku siswa X untuk dapat mengerjakan PR sampai tuntas tanpa harus diberitahu, tepat waktu sesuai dengan yang diperintahkan guru di sekolah, dapat mengerjakan PR sendiri, bersedia dan siap mempresentasikan hasil PR yang telah dibuat serta dapat berkonsentrasi pada saat jam pelajaran bahasa inggris, menghormati serta menghargai aturan-aturan yang ada di kelas dan di sekolah.¹²

Skripsi ini memiliki persamaan dalam penggunaan pendekatan layanan yaitu konseling individual dan juga memiliki persamaan dalam konteks permasalahan. Skripsi ini membahas mengenai siswa/siswi Taman Pendidikan Al-qur'an (TPA) Roudhatul Firdaus yang kurang aktif dan bersemangat ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, diharapkan dengan menggunakan teknik reinforcement ini anak-anak TPA

¹² Ima Arinarti, *implementasi layanan konseling individual dengan pendekatan realitas terhadap tanggung jawab siswa X dalam menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) pada mata pelajaran bahasa inggris di SMA srijaya negara Palembang*, studi bimbingan dan konseling, 2015, skripsi.

Roudhatul Firdaus menjadi lebih aktif dan meningkatkan minat belajarnya. Sedangkan, skripsi yang peneliti tulis membahas tentang upaya guru dalam membimbing praktik kerajinan tangan pada anak usia dini menggunakan teknik reinforcement.

2. Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-Quran (Studi Kasus Siswa/I MAN 1 Medan)*” yang disusun oleh Muhammad Akina. Program Studi Ilmu Al-Quran dan Tafsir, Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Skripsi ini menulis tentang pengaruh kecanduan bermain gadget terhadap minat membaca al-quran yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan gadget terhadap minat membaca al-quran. Sampel yang diambil sebanyak 75 murid untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara kecanduan bermain gadget terhadap minat membaca al-quran pada siswa/I Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan.¹³

Skripsi ini memiliki persamaan dalam hal permasalahan yang dibahas yaitu kecanduan bermain gadget, berbeda dalam teknik yang digunakan. Skripsi ini membahas mengenai seberapa besar pengaruh kecanduan bermain gadget terhadap minat membaca al-quran apakah ada atau tidak pengaruhnya. Sedangkan skripsi yang peneliti tulis membahas tentang penerapan konseling individual dengan teknik reinforcement positif untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak, yang diharapkan dengan menggunakan

¹³ Muhammad Akina, *Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget Terhadap Minat Membaca Al-quran Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Medan*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2022. Skripsi.h.1

teknik ini dapat mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak dan juga meningkatkan kemandirian anak.

3. Skripsi yang berjudul "*penerapan positive reinforcement untuk meningkatkan percaya diri peserta didik di paud sps walisongo tanggamus tahun pelajaran 2020/2021*" yang disusun oleh Fauzia Assyfa Eva. Jurusan bimbingan konseling pendidikan Islam, fakultas tarbiyah dan keguruan. Skripsi ini menulis tentang penerapan untuk meningkatkan percaya diri peserta didik dengan menggunakan reinforcement positif ini menekankan berupa munculnya stimulus dan respon dengan memberikan reinforcement dan reward. Dengan positif reinforcement dimaksudkan untuk membantu peserta didik meningkatkan percaya dirinya, di mana anak diberikan reward untuk menguatkan perilaku positif anak.¹⁴

Skripsi ketiga yang dikutip oleh penulis ini memiliki persamaan dalam menggunakan teknik reinforcement positif. Selain memiliki persamaan dalam segi teknik, skripsi ini juga memiliki persamaan klien yang ditelitinya yaitu anak-anak paud. tetapi tetap saja dengan satu tujuan yang sama yaitu ingin membuat kliennya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Selain memiliki persamaan dengan teknik yang digunakan skripsi ini juga memiliki persamaan dari segi objeknya yaitu anak-anak paud yang rata-rata berusia 3-6 tahun. Skripsi ini membahas tentang penerapan untuk meningkatkan percaya diri peserta didik dengan menggunakan teknik reinforcement positif. Sedangkan skripsi yang peneliti tulis

¹⁴ Fauzia Assyfa Eva, *penerapan positive reinforcement untuk meningkatkan percaya diri peserta didik di paud sps walisongo tanggamus*, uin raden intan lampung, 2020/2021. Skripsi. h. 10

yaitu tentang penerapan konseling individual dengan teknik reinforcement positif untuk mengurangi rasa malas mengerjakan pekerjaan rumah pada anak usia dini.