

## ABSTRAK

***Lailatul Mucharomah (1410410036) dengan judul “Peran Guru dalam meningkatkan disiplin belajar anak melalui reward picture di RA Al Khurriyah 01 Besito Gebog kudas”. Fakultas Tarbiyah (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) IAIN Kudus.***

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui penerapan penggunaan *Reward Picture* di RA Al Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus; (2) Mengetahui dampak dari penggunaan *reward picture* di RA Al Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus (3) Mengetahui Peran Guru dalam meningkatkan Disiplin Belajar anak melalui *Reward Picture* di RA Al Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus (4) Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dari pelaksanaan *Reward Picture* di RA Al Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus.

Penyusunan skripsi ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskripsi yaitu semua data yang terkumpul diperoleh dari lapangan dan berbentuk kata-kata. Subyek penelitian ini yaitu kepala sekolah RA, guru kelas dan guru pendamping B1 beserta peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data kualitatif menggunakan data yang kredibel dengan cara perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan Triangulasi. Sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Implementasi dilakukan melalui proses perencanaan dan pelaksanaan. Pelaksanaan pemberian reward bisa dilakukan oleh guru kepada anak di semua kegiatan dan manakala proses pembiasaan di rasa telah cukup, maka pemberian harus di akhiri; (2) dampak penggunaan *Reward Picture* sangat berperan bagi prestasi dan memotivasi anak dalam belajar; (3) peran guru sangat penting untuk disiplin belajar anak, sebab guru adalah faktor penting sebagai sumber belajar dan motivator anak (4) faktor pendukung dalam penggunaan *Reward Picture* yaitu anak lebih termotivasi dalam belajar dan jiwa saing seorang anak akan meningkat, adapun faktor penghambatnya tidak tersedianya dana RAPB (Rancangan Anggaran Pendapatan dan Belanja) untuk keperluan membeli alat permainan edukatif (APE).

**Kata Kunci : Peran Guru, Disiplin Belajar, *Reward Picture***