



Implementasi Reward Asyik dalam Pembelajaran Kognitif Sains di TK Rismaba Cikarang

Rokhanah¹, Diana Asa Agustina², Hana Yasmin³, Sri Watini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: anahrokanah3@gmail.com, diana3wga@gmail.com, hanyasmin2410@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-01 Keywords: <i>Reward ASYIK; Cognitive Science; Kindergarten.</i>	Cognitive abilities are needed by children in order to develop their perceptual power based on what they see, hear, and feel, so that children have a complete understanding. Doing activities that contain a stimulus will provide an opportunity for early childhood to experience maturity in cognitive abilities. The use of support for children using Fun Rewards in science learning activities through experiments is a strategic step to increase enthusiasm in early childhood. Research conducted at Rismaba Cikarang Kindergarten is expected that children will become more active in participating in every teaching and learning activity, can control changes in student behavior with reinforcement, and make children more focused, which previously not every activity children could follow with high enthusiasm. The research method used is descriptive qualitative method, collecting data using interviews, documentation, and field notes. The object of research is group B children aged 5-6 years at TK Rismaba Cikarang. When the child can follow every step of the activity, the child is given a ASYIK Reward in the form of the words "I Can, I'm Great, I'm Successful. Yes!!!" by educators with other friends. From the results of observations, giving ASYIK Rewards makes children enthusiastic in learning activities, is very fun for children, and can increase children's interest in learning at the Rismaba Cikarang Kindergarten institution.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-01 Kata kunci: <i>Reward Asyik; Kognitif Sains; TK.</i>	Kemampuan kognitif sangat diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dia lihat, dengar, dan rasakan, sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh. Melakukan kegiatan yang mengandung stimulus akan memberi kesempatan anak usia dini mengalami kematangan dalam kemampuan kognitif. Penggunaan dukungan pada anak menggunakan Reward ASYIK dalam kegiatan pembelajaran sains melalui eksperimen menjadi langkah strategis meningkatkan semangat pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan di TK Rismaba Cikarang diharapkan anak menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar, dapat mengontrol perubahan tingkah laku peserta didik dengan penguatan, serta membuat anak lebih fokus, yang mana sebelumnya tidak setiap kegiatan anak dapat mengikutinya dengan semangat yang tinggi. Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode deskriptif kualitatif, pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Objek penelitian adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Rismaba Cikarang. Ketika anak dapat mengikuti setiap langkah kegiatan maka anak diberikan Reward ASYIK berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yes!!!" oleh pendidik bersama teman lainnya. Dari hasil pengamatan, pemberian Reward ASYIK membuat anak antusias dalam kegiatan pembelajaran, sangat menyenangkan bagi anak, dan dapat meningkatkan minat belajar anak di lembaga TK Rismaba Cikarang.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 Nomor 14 yang menyatakan "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Berbagai cara pendidik untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak didiknya, menurut (Rahakbauw & Watini, 2022) untuk membantu stimulasi setiap aspek perkembangan anak didiknya, pendidik mempunyai berbagai metode yang berbeda sesuai dengan kebutuhan

dan perkembangan anak didiknya. Dalam hal ini diperlukannya media pembelajaran yang beragam dan juga berbagai permainan yang menyenangkan, sehingga anak didik termotivasi. Motivasi mempunyai peranan penting bagi proses belajar mengajar, bagi guru dan peserta didik, bagi guru mengetahui motivasi belajar peserta didik diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, bagi peserta didik diperlukan untuk memelihara dan meningkatkan semangat belajar (Arianty & Watini Sri, 2022). Dengan demikian proses belajar mengajar pun terlaksana dengan optimal dan peserta didik terdorong untuk mengikuti aktivitas belajar dengan rasa senang.

Orang tua, guru, lembaga atau pemerintah hendaknya mewujudkan pengoptimalan potensi anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangan dan kemampuan anak. Mendidik anak usia dini merupakan prioritas utama bagi setiap orang tua, guru, lembaga ataupun pemerintah. Memaksimalkan pendidikan anak usia dini harus mengintegrasikan seluruh aspek lingkungan anak yang memiliki visi serta misi (Widayati et al., 2020). Sehingga terpenuhinya seluruh kebutuhan perkembangan dan kemampuan serta layanan anak usia dini secara optimal. Pendidikan anak usia dini dalam penyelenggaraan perannya sangat ditentukan oleh guru atau pendidik. Kualitas profesionalisme guru sangat menentukan sebagai penyelenggara perlindungan anak. Untuk itu guru harus menyadari betapa pentingnya pemenuhan hak-hak anak yang harus dilindungi agar tumbuh kembang anak dapat distimulasi secara optimal (Roza et al., 2019). Peranan guru dalam melindungi hak-hak anak dapat mengoptimalkan stimulasi seluruh aspek perkembangan anak, sehingga anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

Dalam memenuhi hak-hak anak, pembelajaran di lingkungan sekolah menggunakan metode yang tepat dan berpusat pada anak. Dunia bermain adalah dunia anak, melalui bermain anak dapat mempelajari lingkungan sekitar tanpa terbebani. Jenis bermain dan alat permainannya yang di gunakan hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan tumbuh kembang anak. Dengan demikian potensi anak dapat terangsang secara optimal (Zarkasih Putro, 2016). Bermain bagi anak memberikan harapan tentang dunia yang penuh dengan kegembiraan, memungkinkan anak berimajinasi tentang sesuatu atau seseorang.

Proses pembelajaran anak usia dini perlu mengembangkan seluruh aspek perkembangan salah satunya perkembangan kognitif dan sains. Menurut (Wiyani, 2014) perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh pada kemampuan berpikir anak usia dini. Melalui kemampuan berpikirnya anak mampu melatih ingatan terhadap kejadian yang dialami, mampu memecahkan masalah serta mampu mengeksplorasi terhadap lingkungan sekitar melalui panca indranya. Salah satu pembelajaran yang diajarkan anak usia dini adalah sains, pengembangan kegiatan belajarnya melalui pengamatan, percobaan mengenai peristiwa sehari-hari (Fauziah et al., 2019). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran sains dalam praktik di lembaga sering kali tidak sesuai visi serta misi lembaga, karena pemilihan materi dan metode pembelajaran hanya satu arah sehingga berpusat pada guru.

Menurut (Fardiah et al., 2019) perpaduan pembelajaran kognitif dan sains yaitu proses pembelajaran anak usia dini melalui kemampuan berpikirnya melatih ingatan terhadap kejadian yang dialami, memecahkan masalah serta mampu mengeksplorasi melalui panca indranya dengan mengamati, melakukan praktikum atau uji coba langsung terhadap lingkungan sekitarnya. Agar potensi anak berkembang secara optimal proses pembelajaran dilakukan dengan metode bermain yang berpusat pada anak serta pemberian Reward ASYIK untuk meningkatkan minat belajar pada anak. Model bermain ASYIK adalah desain pembelajaran khusus yang disusun secara sistematis dari mulai kegiatan pembuka sampai penutup yang di dalamnya terdapat yel-yel, nyanyian serta Reward yang unik untuk mengembangkan potensi dan minat belajar anak (Rahayuliana & Watini, 2022). Dengan bernyanyi kegiatan pembelajaran dapat mudah diikuti dan mudah diingat oleh anak didik.

Metode bernyanyi yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi peserta didik, bernyanyi dan mendengarkan musik merupakan salah satu kebutuhan alami individu (Astuti & Watini, 2022). Melalui bernyanyi dan musik anak dapat mengekspresikan segala pikiran dan isi hati (Hanipudin, 2021). Dikutip dari (Juairiyah & Watini, 2022) Reward ASYIK adalah sebuah inovasi baru yang dikembangkan oleh Watini, telah mendapatkan hak paten dan pengakuan dari Kementerian Hukum dan Hak Azasi Manusia RI No.Registrasi 001066443 dan No.Aplikasi

EC00201808876 Tanggal 12 April 2018(Sri Watini, 2020).



Gambar 1. Hak Paten Karya Cipta Sri Watini

Reward ASYIK dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas anak. Penghargaan yang diberikan berupa kata-kata motivasi, “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!” merupakan penyemangat untuk meningkatkan kemampuan emosional anak. Harapannya anak termotivasi dan menjadi percaya diri dengan mengucapkan kata-kata tersebut secara serentak. Reward ASYIK ini dipadukan dengan percobaan sederhana melalui eksperimen sains dasar yaitu mencampur permen warna-warni dengan air secukupnya dalam sebuah wadah piring yang berwarna putih untuk melihat proses peleburan warna permen.

Percobaan sederhana yang diadakan pada tanggal 12 Juni 2023 di TK Rismaba Cikarang yang diikuti oleh 16 siswa kelompok B umur 5-6 tahun, sangat efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir, melatih ingatan terhadap kejadian yang dialami, memecahkan masalah serta mampu mengeksplorasi melalui panca indranya dengan mengamati, melakukan praktikum atau uji coba secara langsung. Dipadukan dengan bernyanyi Model bernyanyi ASYIK dan pemberian penghargaan berupa kata-kata motivasi, “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!” anak-anak berantusias, termotivasi dan menjadi percaya diri.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Nazir 2005) dalam (Watini, 2020a) Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu kilas peristiwa pada masa sekarang. Dalam metode ini peneliti menyajikan gambaran secara sistematis berupa dokumentasi dari suatu penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2008) dalam (Mustika & Nurwidaningsih, 2018) penelitian eksperimen (percobaan) adalah metode yang dapat dipakai untuk melihat apa saja akibat yang timbul dari percobaan yang telah dilakukan secara sengaja

dalam situasi yang kondusif. Melalui pengalaman yang langsung dilakukan anak didik (Puspitasari eka & Watini Sri, 2022) menjadi koleksi memori kejadian sebenarnya yang akan direkam melalui proses imajinasi anak didik.

Sebagai pendidik, tentunya penelitian ini dilakukan atas dasar keingintahuan pendidik atas perkembangan kognitif peserta didik nya, agar lebih siap melangkah ke jenjang Pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar (SD), dan tentunya untuk mengetahui minat anak didik pada pembelajaran sains di tingkat dasar. Menurut (Rk & Watini, 2022) metode yang tepat dan pemberian contoh yang benar serta sistematis dalam memberikan stimulasi akan mendukung proses perkembangan yang optimal.

Percobaan sederhana yang diadakan oleh pendidik ini, dilakukan pada tanggal 12 Juni 2023, di TK Rismaba Cikarang, yang diikuti oleh 16 siswa, kelompok umur 5-6 tahun. Media yang menjadi sarana dalam percobaan kali ini berupa wawancara atau tanya jawab antara peneliti itu sendiri dengan peserta didik, dan juga foto-foto kegiatan percobaan sebagai dokumentasi. Alat yang digunakan adalah smartphone, yang tentu saja mudah di jangkau. Percobaan sederhana mengenai sains dasar ini adalah mencampur permen warna-warni dengan air secukupnya dalam sebuah wadah piring yang berwarna putih, untuk melihat proses meleburnya warna-warna permen tersebut dalam air. Bahan-bahan dan alat yang di perlukan dalam percobaan kali ini adalah permen warna-warni, air secukupnya dan piring sebagai wadah.



Gambar 2. Bahan dan Alat Percobaan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan percobaan ini, peneliti mempersiapkan semua bahan untuk pembelajaran sains dasar dan melakukan sesi diskusi yang berisi penjelasan tentang tema yang sudah dipelajari anak didik lalu diselingi tanya jawab yang berkaitan dengan percobaan yang akan dilakukan. Tema yang berkaitan dengan percobaan yang akan dilakukan adalah tentang

alam semesta, sub tema benda langit, sub-sub tema Pelangi. Tema pembelajaran ini tentu saja sudah ada di dalam Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai kurikulum 2013, yang merupakan salah satu media untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

Rancangan-rancangan sebelum melakukan pembelajaran sains ini seperti yang telah dilakukan oleh peneliti (Hesti & Somantri, 2016) yang antara lain:

1. Guru sebagai pendidik harus menyiapkan bahan ajar untuk memulai aktifitas belajar mengajar sesuai tema yang sudah di jadwalkan, untuk mencapai tingkat perkembangan anak secara optimal.
2. Sarana dan prasarana edukasi di Lembaga PAUD adalah pusat dari ilmu pengetahuan bagi anak didik yang bisa membuat aspek kognitif anak makin berkembang.
3. Pengkajian ulang dilakukan untuk melihat sejauh mana aspek kognitif anak berkembang, dan apa saja yang menjadi hambatan dalam perkembangan si anak didik.

Penelitian eksperimen yang peneliti lakukan kali ini disertai dengan reward ASYIK yang bisa membuat anak makin kritis terhadap apa yang dia amati dan efeknya anak menjadi lebih percaya diri saat ingin melakukan percobaan sederhana ini di rumahnya, bersama keluarga ataupun teman sepermainan. Kegiatan percobaan ini sudah sesuai dengan yang tercantum dalam kurikulum 2013 merupakan yang pendekatan saintifik yang terdiri dari kegiatan yang meliputi 5 M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Menalar, dan mengkomunikasikan (Melita Rahardjo et al., 2019). Kegiatan 5 M itu antara lain:

1. Mengamati

Pada level pertama kegiatan ini, anak akan terlebih dahulu mengamati materi yang diberikan guru sebelum melakukan eksperimen. Menurut (Watini, 2020b) amati ialah suatu proses melakukan kegiatan melihat atau memperhatikan suatu objek, peristiwa yang ada disekitarnya. Kali ini guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan smartphone, melalui kanal Youtube. Dengan tampilan video audio yang menarik, membuat anak tertarik untuk mengamati materi pembelajaran.

2. Menanya dan Mengumpulkan informasi

Setelah anak mengamati, anak akan merasa penasaran dan mulai menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang

baru saja mereka terima. Dalam proses pembelajaran guru meminimalisir kegiatan ceramah, guru memberikan peluang agar anak beraktivitas (Watini, 2019). Melalui forum menanya inilah terjadi sesi diskusi atau tanya jawab, dan tanpa para siswa sadari, disinilah siswa mulai mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan eksperimen yang akan dilaksanakan.

3. Menalar

Menalar berasal dari kata dasar nalar. yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat didefinisikan sebagai salah satu perangkat dalam diri manusia untuk bisa berpikir dengan akal pikiran. Melalui sesi diskusi dan tanya jawab, lalu mengumpulkan informasi, anak mulai menalar pembelajaran yang sedang mereka terima. Agar materi yang disampaikan guru bisa diterima anak, maka guru harus bisa lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran. Karena prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, maka melakukan eksperimen sederhana yang bisa di praktekkan di rumah adalah salah satu stimulasi untuk perkembangan kognitifnya.

4. Mengkomunikasikan

Saat anak sudah bisa menalar, maka mereka akan mengkomunikasikan atau membicarakan hasil dari berpikirnya kepada guru, atas informasi-informasi yang mereka dapat selama sesi diskusi yang sudah terjadi. Dengan demikian guru dapat memberikan penilaian dan mengkaji ulang hal-hal apa saja yang menjadi hambatan untuk perkembangan kognitif anak.

Menurut (Sari & Fauziyah, 2022) eksperimen atau percobaan sains yang dilakukan di lembaga membuat anak ingin mencoba hal-hal baru yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya. Kegiatan eksperimen ini akan membuat kreativitas anak membaik. Dengan demikian, mereka akan lebih berani untuk mencoba hal yang baru untuk mewujudkan imajinasi mereka.



Gambar 3. Kegiatan Menyusun Permen



Gambar 4. Kegiatan Guru memberi air secukupnya



Gambar 5. Hasil Eksperimen Pencampuran Warna

Sebelum eksperimen dilakukan, anak-anak bekerja sama untuk menyusun permen warna-warni di sebuah wadah piring berwarna putih, dengan aturan warna permen yang berdampingan tidak boleh sama. Guru memberi air secukupnya pada media permen yang sudah di susun di atas piring. Percampuran warna yang bergerak di air dan mulai melebur menjadi satu menjadi pencampuran warna yang indah. Eksperimen sederhana ini, merangsang kemampuan berpikir anak melatih ingatan terhadap kejadian yang dialami, memecahkan masalah serta mampu mengeksplorasi melalui panca indra.



Gambar 6. Kegiatan Pemberian Reward AYIK

Melalui kegiatan kognitif sains anak didik diberikan motivasi berupa Reward ASYIK, selain meningkatkan motivasi belajar anak Reward ASYIK juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa (Setyowati & Watini, 2021). Terbukti kegiatan yang dilakukan di TK Rismaba Cikarang sukses memotivasi kegiatan percobaan eksperimen sains. Dengan mengucapkan kata-

kata “Aku BISA, Aku HEBAT, Aku BERHASIL ,Yess !! “secara bersamaan, membuat anak termotivasi lebih percaya diri dan tidak takut untuk mencoba hal baru.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, implementasi Reward ASYIK dalam pembelajaran kognitif sains menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, semangat, dan rasa percaya diri yang tinggi pada anak. Selain itu, kegiatan ini dapat menumbuhkan sikap-sikap positif lain pada anak, seperti keberanian untuk mengambil keputusan, kesabaran, dan kehati-hatian, Sehingga pembelajaran sains yang di sampaikan dapat dipahami karena stimulus yang diberikan berhasil sehingga kemampuan kognitif anak meningkat. Selama kegiatan berlangsung anak fokus dan mengikuti alur kegiatan dengan antusias. Model Reward ASYIK yang dapat diterapkan pada berbagai aktivitas dan pembelajaran anak usia dini. Dengan kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!! Sebagai kata-kata penyemangat bagi anak yang dapat memberikan dorongan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif sains secara optimal.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori ataupun peraktek bagi para pembaca atau peneliti selanjutnya.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam secara komprehensif tentang peningkatan kognitif sains dengan Reward Asyik di TK Rismaba Cikarang.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianty, & Watini Sri. (2022). Implementasi Reward Asyik untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>

- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Fauziah, Z., Yulianingsih, Y., Islam Anak Usia Dini, P., Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jalan Soekarno Hatta Kel Cimencrang, U., Kota Bandung, G., & Barat, J. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak pada Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen.
- Hanipudin, S. (2021). Implementasi Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di RA Baitussalam Wringinharjo Cilacap. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(2), 117. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i2.4109>
- Hesti, D., & Somantri, E. B. (2016). PENERAPAN PEMBELAJARAN SAINS DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI SASANA BALITA PUSPITA PONTIANAK.
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Melita Rahardjo, M., Kristen Satya Wacana, U., & Info, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini.
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi (Vol. 2, Issue 1). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi>
- Puspitasari eka, & Watini Sri. (2022). Pengembangan Model ATIK untuk meningkatkan kompetensi menggambar AUD. *Edukasia*.
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). IMPLEMENTASI MODEL ATIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENYUSUN POLA ABCD-ABCD A R T I C L E I N F O. *Journal Buah Hati*, 8(2), 2021-2022. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>
- Rahayuliana, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1659. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>
- Rk, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. <http://jiip.stkipyapisdompupu.ac.id>
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Sari, S. A., & Fauziyah, P. Y. (2022). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2453-2461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1977>
- Setyowati, J., & Watini, S. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "Asyik" (Reward&Yel-Yel "Asyik") di Tk Mutiara Cemerlang.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Watini, S. (2020a). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Watini, S. (2020b). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512-1520. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>

- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Wiyani. (2014). *Psikologi perkembangan AUD* (cetakan 1).
- Zarkasih Putro, K. (2016). *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*. 16(1).