



# Implementasi “Reward Asyik” untuk meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di KB Bunga Rampai

Ika Prastika<sup>1</sup>, Riyani Ratna Ningsih<sup>2</sup>, Singgih Sugiarti<sup>3</sup>, Dini Albasari<sup>4</sup>, Sri Watini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: [ikha.0106@gmail.com](mailto:ikha.0106@gmail.com), [rianiratna994@gmail.com](mailto:rianiratna994@gmail.com), [inggihmute@gmail.com](mailto:inggihmute@gmail.com), [dinialbasari05@gmail.com](mailto:dinialbasari05@gmail.com), [sriwatini@panca-sakti.ac.id](mailto:sriwatini@panca-sakti.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-01  <b>Keywords:</b> <i>ASYIK Rewards; Motivation to learn; Early childhood.</i>	Asyik Rewards can increase children's motivation in "ASYIK Reward" which are expected to be able to provide motivation or enthusiasm for children's learning in the form of the words "I can, I'm great, I'm successful, Yesss!! Giving "ASYIK Reward" was used by researchers in group B aged 5-6 years with a total of 7 students. Motivation is seen as an internal process that activates, guides, and maintains behavior over time. Motivation is also meaningful as a driving force that evokes activity in living things, and generates behavior and directs it towards certain goals. At this age children can show the importance of providing stimulation to early childhood before entering elementary school. Motivating children is basically the same as the ability that a doctor must have in treating his patients. The motivation that must be given by parents must be in accordance with what is needed by each child. Parents also have to manage time to motivate children. Parents must find the right time so that children can be excited in the teaching and learning process. If you don't study, you won't know, if you don't know, you won't be smart. This is one of the motivations to build enthusiasm for learning in children. Learning motivation in children will usually be formed with very large frequencies by itself because a child is engaged in things that are in accordance with his interests and talents.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Reward ASYIK; Motivasi Belajar; Anak Usia Dini.</i>	Reward ASYIK dapat meningkatkan motivasi anak dalam “Reward ASYIK” diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata “Aku bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yesss!! Pemberian “Reward ASYIK” digunakan peneliti pada kelompok B usia di 5-6 dengan jumlah peserta didik 7 anak. Motivasi dipandang sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Motivasi juga disimpulkan sebagai kekuatan penggerak yang membangkitkan aktifitas pada makhluk hidup, dan menumbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Diumur ini anak dapat menunjukkan pentingnya memberikan perangsangan pada anak usia dini sebelum masuk Sekolah Dasar. Memotivasi anak pada dasarnya sama seperti kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang dokter dalam mengobati pasiennya. Motivasi yang harus diberikan orang tua harus sesuai dengan yang diperlukan oleh setiap masing - masing anak. Orang tua juga harus mengatur waktu untuk memberikan motivasi untuk anak. Orang tua harus mencari waktu yang tepat supaya anak bisa bersemangat dalam proses belajar mengajar. Tidak belajar maka tidak akan tahu, tidak tahu berarti tidak akan pandai. Ini adalah salah satu motivasi untuk membangun semangat belajar pada anak. Motivasi belajar pada anak biasanya akan terbentuk dengan frekuensi frekuensi yang sangat besar dengan sendirinya karena seorang anak menekuni hal-hal yang sesuai dengan minat bakatnya.

## I. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi (Wibawati & Watini, n.d.). Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan semangat

belajar, yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh pendidik dapat dicapai. Ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya dengan memberikan reward kepada siswa, sehingga Implementasi reward Asyik dapat meningkatkan Rasa percaya diri pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Reward ASYIK (Setyowati & Watini, n.d.).

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia nol sampai 6 tahun (UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menurut membagi kelompok anak usia dini menjadi tiga bagian, yaitu usia bayi sampai dua tahun, tiga sampai lima tahun, dan kelompok enam sampai delapan tahun (Feka & Watini, n.d.). Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat. Pada usia 0-6 tahun anak usia dini biasa disebut sebagai *golden age* (usia emas). Menurut Susanto (2017:5) *golden age* merupakan usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik (Humayrah & Watini 2022). Pada dasarnya Setiap anak usia dini perlu dikhususkan untuk pendidikan. (Susanto 2017:15) mengatakan Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak, Sesuai keunikan dan juga pertumbuhan anak, maka Pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan anak tersebut (Novianti & Watini, 2022).

Pada dasarnya, Pendidikan anak usia dini, tidak hanya dapat dilakukan oleh Lembaga atau pendidik tertentu. Pendidikan anak usia dini juga dapat dilakukan oleh orang tua di rumah. Hal itu dikarenakan lingkungan pertama anak sejak lahir adalah keluarga. Maka dari itu peran orang tua sangat penting untuk terus, dalam tumbuh kembang anak, karena dengan adanya kedekatan orang tua dan anak juga dapat membantu dalam perkembangan anak misalkan akan menjadi percaya diri dan lebih berani dalam menghadapi permasalahan. Seperti orang dewasa seorang anak juga perlu memiliki pengetahuan tentang apa yang ada disekitarnya (Tuti Hidayati, 2022). Oleh karena itu seorang anak juga perlu memiliki pengetahuan tentang apa yang ada disekitarnya, seorang anak juga perlu memiliki kebutuhan untuk belajar (Maria Marlina Naif & Sri Watini, n.d.-b). Skinner (Pitaloka et al., 2021) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Sebaliknya orang yang tidak belajar akan memberikan respon yang buruk. Untuk memenuhi kebutuhan belajar dalam diri anak, anak juga harus memiliki motivasi dalam dirinya. Karena pada dasarnya seseorang yang tidak memiliki motivasi, maka akan sulit untuk mencapai suatu tujuan. Hamzah (2008:23) Mengatakan motivasi dan belajar merupakan dua hal yang sangat mempengaruhi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Paud KB Bunga Rampai menemukan anak-anak yang belum berkembang rasa percaya dirinya (Mogelea & Watini). ketika menyelesaikan tugas mereka terlihat tidak percaya diri misalnya bernyanyi dengan tidak semangat, bahkan ketika mereka sedang belajar merasa minder dengan kegiatan tersebut, berdasarkan temuan tersebut penulis tertarik dengan model ASYIK yang dikembangkan oleh (Setyowati & Watini, n.d.). Anak sangat senang riang dan bangga jika diberikan pujian tentunya bila diaplikasikan dengan bernyanyi ASYIK, Menurut (Sri Watini, n.d.) merupakan inovasi pembelajaran model baru. ASYIK memiliki A Aman, S Senang, Y Yakin dan percaya diri, I Inovatif, K Kreatif. Hasil penelitian (Setyowati & Watini)

Meningkatkan konsentrasi belajar anak melalui model bermain Asyik di PAUD KB Bunga Rampai pemberian motivasi untuk anak akan bertahan sepanjang hari bagi anak artinya anak akan nyaman dan selalu berfikir positif dalam melakukan kegiatan belajar mereka, (Humayrah & Watini, 2022) terutama membangun rasa percaya diri sehingga apa yang menjadi tujuan belajar hari itu tercapai dengan baik. (Novianti & Watini, 2022b). Terkait dengan Reward ASYIK (SRI WATINI, ARIANTY, 2022) mengaitkan Reward ASYIK adalah sebagai salah satu bentuk pujian bagi anak ketika menyelesaikan tugas atau pembelajaran dikelas. Hal ini sangat penting dilakukan bagi anak usia dini.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Model bernyanyi ASYIK diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan anak-anak berani melakukan kegiatan aktivitas kegiatan belajar. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkat rasa percaya diri pada usia 5-6 tahun melalui Reward bernyanyi ASYIK (Kastanja & Watini, 2022).



Gambar 1. HKI Bernyanyi ASYIK, n.d.

## II. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian di adakan diPAUD KB BUNGA RAMPAI kelas B2 Alamat Kp. Cimahi, RT 002 RW 001, Desa Sukamahi, Kecamatan Cikarang Pusat, kabupaten Bekasi. Obyek penelitian adalah rasa percaya diri anak serta pembelajaran menggunakan metode Reward ASYIK (watini). Langkah-langkah yang dilakukan meliputi perncanaan, pelakasanaan tindakan, dan observasi. Langkah-langkah yang di periapkan adalah mengkondisikan anak untuk belajar memephrhatikan guru, mempersiapkan waktu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan rasa percaya diri anak. Kemudian melaksanakan tindakan yang telah direncanakan dalam RPPH pembelajaran, untuk mengembangkan rasa percaya diri anak melalui Reward ASYIK melalui metode ATIK menurut (Watini, 2020) untuk itulah dengan metode ATIK ini bisa mengembangkan rasa percaya diri dalam metode Amati Tiru Kerja(Watini, 2020). Seorang anak 5-6 tahun mengalami periode sentitif yaitu periode dimana anak memiliki ketertarikan dan keingitahuan yang tinggi terhadap sesuatu. Model ATIK memiliki komponen sebagai berikut:

1. **Amati** merupakan suatu proses kegiatan untuk melihat atau memperhatikan suatu objek, kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitarnya. Bagi anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan seorang anak dimana mereka menggunakan semua indera yang dimilikinya. Dari kegitan mengamati, anak belajar tentang konsep, bentuk, model, dan menciptakan simbol dari hasil persepsinya sendiri.
2. **Tiru** suatu kemampuan melakukan kembali perilaku yang dicontohkan. Kecendrungan anak adalah meniru atau mencontoh apa yang dilihat, didengar ataupun dirasakan. Peniru dalam tahapan konseptual akan membentuk pengertian dalam diri anak yang tadinya anak belum paham namun ketika anak melakukan perilaku meniru maka anak mulai mengerti.
3. **Kerjakan** dengan mengerjakan sesuatu maka seorang akan mendapatkan suatu keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian yang alaminya (Watini, 2020).

Berdasakan observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa rasa percaya diri anak tidak merata, banyak anak yang belum mempunyai keberanian dalam melakukan kegitan belajar, seperti bernyanyi

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa percaya diri anak 5-6 di paud KB BUNGA RAMPAI dapat ditingkatkan memlalui menyanyi lagu ASYIK. Meningkatnya percaya diri dapat dilihat dari hasil obervasi sebelum tindakan di peroleh presentasi percaya diri anak sebanyak 3 anak yang mulai Berkemabang Sangat Baik (BSB) dan 4 anak yang Mulai Berkembang (MB), (Novianti & Watini, 2022a).



Gambar 2. Anak sedang membaca doa



Gambar 3. Kegiatan olahraga



Gambar 4. Kegiatan mewarnai



Gambar 5. Kegiatan seni tari



Rasa percaya diri melalui menyanyi lagu ASYIK yaitu pada anak usia 5-6 tahun. Dalam menyanyi lagu ASYIK anak dapat mengekspresikan perasaan hatinya sesuai pendapat Sabil risaldy & Meity H idris (2014:70) yaitu anak bebas untuk mengembangkan diri melalui ekspresi tubuh misalnya bila bergembira anak akan melompat lompat bila marah anak akan menghentak-hentakan kakinya. Observasi yang dilakukan memberikan motivasi dan reward berupa yel -yel ASYIK Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Hal ini menunjukkan pujian kepada anak yang telah berusaha meskipun hasil tidak sesuai harapan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan menyanyi lagi ASYIK dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun di paud KB BUNGA RAMPAL. Anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui ritme, irama, dan gerakan yang ditimbulkan, sehingga anak menjadi percaya diri karena berani tampil didepan kelas, inisiatif anak meningkat karena adanya motivasi dan dorongan serta reaksi emosi anak menjadi terlatih.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil observasi dan juga pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa percaya diri anak usia 5-6 tahun di PAUD KB BUNGA RAMPAL dapat di tingkatkan melalui bernyanyi dan Reward ASYIK Artinya dengan penerapan model lagu dan reward ASYIK pada anak usia dini, berdampak terhadap peningkatan rasa percaya diri mereka. Proses kegiatan bernyanyi ASYIK sangat mudah dan sederhana untuk diterapkan pada anak usia dini 5-6 tahun. Dengan demikian rasa percaya dirinya muncul untuk berinisiatif, berani tampil depan umum, dan reaksi gembira saat melakukan aktifitas lainnya. Selanjutnya diberikan pujian sebagai dorongan dan juga motivasi bagi anak untuk meningkatkan rasa percaya dirinya.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Implementasi "Reward Asyik" untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini.

#### DAFTAR RUJUKAN

Feka, F., & Watini, S. (n.d.). *Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan*.  
<http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>

Gambar 1. HKI Bernyanyi ASYIK. (n.d.).

Humayrah, S., & Watini, S. (2022). *Implementasi Bermain Model "ASYIK" untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun*. 3, 579-588.  
<http://jurnaledukasia.org>

Kastanja, J., & Watini, S. (2022). *Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional* (Vol. 5, Issue 7).  
<http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>

Maria Marlina Naif, & Sri Watini. (n.d.-a). *Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi* (Vol. 4).

Maria Marlina Naif, & Sri Watini. (n.d.-b). *Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi* (Vol. 4).

Mogelea, B., & Watini, S. (n.d.). *Implementasi Model Bermain Asyik dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua*.  
<http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>

Novianti, I., & Watini, S. (2022a). *Penerapan Metode Bernyanyi "Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang*. 3, 399-408.  
<http://jurnaledukasia.org>

Novianti, I., & Watini, S. (2022b). *Penerapan Metode Bernyanyi "Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang*. 3, 399-408.  
<http://jurnaledukasia.org>

- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Setyowati, J., & Watini, S. (n.d.). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward&Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang*.
- Sri watini. (n.d.).
- Tuti Hidayati, S. W. (2022). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan. In *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 2). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Watini, S. (2020). 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>
- Wibawati, K. A., & Watini, S. (n.d.). *Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur*. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>