



Implementasi “Reward ASYIK” untuk Mengembangkan Keaktifan Anak dalam Belajar RA Puspa Pertiwi

Carens Tecia Andini¹, Syifa Fauziah², Annisa Nurul Humaida³, Nurhalimah⁴, Sri Watini⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: carensteciaandini@gmail.com syifacipa@gmail.com annisahumaida@gmail.com
syimahsyimah23@gmail.com sriwatini@panca-sakti.ac.id

| Article Info | Abstract |
|---|--|
| Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02 Keywords: Reward ASYIK; Active Learning; RA. | Raudhatul Athfal (RA) is an Early Childhood Education that has the characteristics of Islamic Education. RA is the same as Kindergarten which is generally 4-5 years old. This age period is also called the golden age. At this time early childhood children are exploring new things they encounter. Developing children's self-activity can be done by giving rewards. Therefore, researchers implement the ASYIK learning model which aims to increase enthusiasm and provide new innovations in learning. Developing children's activity through Rewards cannot be done directly, so it needs to be done gradually. Researchers use the "Reward ASYIK" method which is a new model learning innovation developed by Sri Watini. Researchers used the "Reward ASYIK" method on students aged 4-5 years at RA Puspa Pertiwi Bekasi City as many as twenty-eight (28) children. Research Methods used in the form of Class Action Assessment (PTK) in which in this method researchers observe, interview, and document children's activities and learning outcomes. In "Reward ASYIK" researchers hope to be able to provide motivation or enthusiasm in learning to children in the form of the words "I Can, I'm Great, I Succeed. yes!!" The "ASYIK Reward" was used by researchers at RA Puspa Pertiwi which was given after the child finished working on the activities given first, the educator said "SAY?" then the children answered excitedly and pointed to themselves "I'm Great, I Can, I Succeed. yes!!" From the results of the researcher's observations, it can be concluded that the provision and implementation of "Reward ASYIK" really makes children enthusiastic. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02 Kata kunci: Reward ASYIK; Keaktifan Belajar; RA. | Raudhatul Athfal (RA) adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang memiliki ciri khas Pendidikan yang Islami. RA sama seperti Taman Kanak-kanak yang pada umumnya berusia 4-5 tahun. Masa Usia ini disebut juga dengan masa golden age atau masa keemasan. Pada masa ini anak-anak usia dini sedang mengeksplorasi hal-hal baru yang ditemuinya. Mengembangkan keaktifan diri anak dapat dilakukan dengan memberikan Reward. Maka dari itu peneliti mengimplementasikan model pembelajaran ASYIK yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan memberikan inovasi yang baru dalam pembelajaran. Mengembangkan keaktifan anak melalui Reward tidak dapat dilakukan secara langsung, sehingga perlu dilakukan secara bertahap. Metode “Reward ASYIK” yang merupakan inovasi pembelajaran model baru yang dikembangkan oleh Sri Watini. Peneliti menggunakan metode “Reward ASYIK” pada peserta didik berusia 4-5 tahun di RA Puspa Pertiwi Kota Bekasi sebanyak dua puluh delapan (28) anak. Metode Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang mana dalam metode ini Peneliti mengobservasi, wawancara, serta mendokumentasikan kegiatan serta hasil belajar anak secara lengkap, terstruktur, dan valid. Pada “Reward ASYIK” peneliti berharap mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar pada anak-anak berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yess !!” Pemberian “Reward ASYIK” digunakan peneliti di RA Puspa Pertiwi yang diberikan setelah anak selesai mengerjakan kegiatan yang di berikan terlebih dahulu, Pendidik mengatakan “KATAKAN?” kemudian anak-anak menjawab dengan bersemangat serta menunjuk ke dirinya sendiri “Aku Hebat, Aku Bisa, Aku Berhasil. Yess !!” Dari hasil pengamatan Peneliti dapat disimpulkan bahwa pemberian dan implementasi “Reward ASYIK” sangat membuat anak-anak antusias. |

I. PENDAHULUAN

Menurut Suhardja & Watini, 2022 Pendidikan merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada peleta-

kan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan 6 (enam) aspek yaitu, Agama dan Moral, Nilai Pancasila, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Sosial Emosional, sesuai dengan keunikan

dan tahap-tahap perkembangan berdasarkan kelompok usia. Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik dan juga memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan tugas perkembangan anak. Pada Usia Dini, anak sedang mengalami Golden Age atau yang biasa disebut masa keemasan dimana sel syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga mampu menangkap dan belajar secara cepat. Pentingnya pendidik menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib supaya hasil belajar anak menjadi bermakna sehingga hasil belajar dapat difungsikan secara nyata dalam kehidupan keseharian anak. Dengan Pendidikan, guru dapat mengetahui perkembangan belajar yang dimiliki pada anak, setiap anak memiliki perkembangan belajar yang berbeda. Para pendidik diharuskan untuk bisa membedakan masing-masing perkembangan belajar anak agar anak bisa mengikuti pelajaran yang ada. Menurut (Muawanah & Watini, 2022) Raudathul Athfal (RA) merupakan Lembaga Pendidikan bagi anak yang memiliki usia 4-6 tahun dimana usia ini sama atau sederajat dengan anak usia Taman Kanak-Kanak.

Ketetapan mengenai anak definisi RA tertera dalam Undang Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan formal terbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudathul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Salah satunya adalah model pembelajaran ASYIK, dimana model bermain "ASYIK" merupakan khusus untuk Anak Usia Dini melalui langkah atau prosedur pembelajaran yang memiliki struktur, sistematis, seperti dimulai awal kegiatan dan kemudian kegiatan inti yang mengandung 3B yaitu, Bermain, Bernyanyi, dan Bergerak. Anak mudah bersemangat jika ada sesuatu hal yang berbeda dalam kegiatan sehari-harinya seperti para pendidik selalu membuat kegiatan diluar jadwal kegiatan agar anak tidak bosan dan selalu aktif dalam bertanya dan rasa ingin tahunya muncul sehingga anak menjadi aktif dalam melakukan kegiatan selanjutnya dengan penuh semangat dan dengan rasa senang

1. Raudathul Athfal (RA)

Raudathul Athfal bentuk Pendidikan formal Anak Usia Dini yang berada dibawah naungan Kementrian Agung dipandang sebagai salah satu Lembaga Pendidikan yang lebih menekankan pada aspek nilai nilai agama

dibandingkan dengan Pendidikan Anak Usia Dini seperti Taman Kanak Kanak. Merupakan Pendidikan formal yang bergerak dibawah Kementerian Agama metode Pembelajarannya menerapkan metode pembelajaran Pendidikan Islam Raudathul Athfal (Kurniati & Watini, 2022).

2. Pendidikan

Merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, melalui Pendidikan anak akan memperoleh beberapa pengetahuan dan keterampilan-keterampilan hidup. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini dalam sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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 dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Menurut Dwi Afriliyana Syari Hasibuan & Sri Watini, 2022, anak juga harus memiliki pengetahuan awal agar anak tidak mengalami yang disebut ketidaktahuan atas segala hal yang menurut seseorang dalam usia 4-5 tahun seharusnya anak sudah memiliki ilmu atau pengetahuan sederhana. Contohnya seperti sudah dapat bernyanyi, mewarnai, memasang puzzle, dapat menjelaskan apa yang anak gambar serta mengetahui beberapa huruf dan angka yang kecil.

3. Pendidikan Anak Usia Dini

Merupakan Pendidikan paling awal sebelum memasuki pada jenjang Pendidikan selanjutnya yang adalah usaha pembimbingan pengembangan kemampuan jasmani dan rohaninya yang diberikan kepada anak berusia 6 tahun kebawah yang dapat menstimulasi pengembangan kemampuan nilai Moral dan Agama, Fisik motorik, kognitif, sosial emosional serta pengembangan seninya kearah yang lebih baik dan optimal. Menurut (Mogelea & Watini, 2022) pentingnya Pendidikan untuk Anak Usia Dini karena di usia dini ini anak mampu menyerap atau menangkap dengan sangat cepat. Dalam fase inilah anak mulai terbentuk karakternya seperti bermain atau belajar dengan teman sebayanya serta anak mampu untuk melakukan kegiatan secara mandiri atau berkelompok.

Dan saat bermain anak mulai mengetahui permasalahan yang anak miliki sehingga anak mulai mencari penyelesaian masalahnya bersama dengan teman sebayanya.

4. Metode “Reward ASYIK”

Merupakan inovasi pembelajaran model baru yang dikembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapatkan hak patent karya cipta dari Kementrian Hukum Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Menurut beliau dalam “Reward ASYIK” diharapkan mampu untuk memberikan motivasi atau semangat belajar anak berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes”. Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan, metode bermain asyik sangat membantu dalam meningkatkan semangat belajar anak di RA. Hal ini terbukti saat penerapan metode bermain asyik yang diimplementasikan pada kegiatan Reward “ASYIK” yang kegiatannya difokuskan di RA (Humayrah & Watini, 2022)



Gambar 1. (Sri Watini Reward ASYIK 2018)

5. Reward

Merupakan apresiasi hadiah atau imbalan. Hadiah ataupun apresiasi dari lingkungannya dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak dengan memberikan pengaruh positif yakni mengatasi kondisi kelas. Menurut 16 Reward dibuat agar anak dapat percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Reward yang diberikan dapat berupa kata kata yang memotivasi atau hadiah untuk anak usia dini. Selain memotivasi anak Reward bermanfaat untuk membangun kebiasaan baik, mulai dari hal kecil contohnya anak akan sedikit membantu orang tua membersihkan rumah seperti anak senang mengelap kaca jendela atau menyapu rumah. Dengan perlakuan anak seperti itu orang tua mampu memberikan anak Reward seperti memberikan hadiah atau pujian agar anak melakukan hal kecil tersebut menjadi suatu kebiasaan yang anak gemari. Motivasi atau reward merupakan dorongan mental yang berasal dari pribadi seseorang dengan ditandai timbulnya afektif/perasaan

serta reaksi untuk melakukan tindakan yang mengarah pada suatu perilaku yaitu perilaku belajar agar tercapainya suatu tujuan yaitu kepuasan dalam belajar (Novianti & Watini, 2022)

6. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini Merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak Usia Dini memerlukan Pendidikan. Tujuan dan fungsi Pendidikan Anak Usia Dini sendiri bersifat menyeluruh, berorientasi pada anak dan strategi pembelajaran bagi Anak Usia Dini bersifat luas. Menurut (Astuti & Watini, 2022) Anak Usia Dini ialah anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan, baik pertumbuhan fisik, intelektual, emosional, sosial serta Bahasa. Pada usia 0-6 tahun inilah anak disebut juga sebagai usia yang mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga mudah untuk diberikan stimulus untuk perkembangan kecerdasannya.

II. METODE PENELITIAN

Anak ini dipilih menjadi subjek penelitian mengingat RA Puspa Pertiwi tahun ajaran 2022/2023 ditemukan permasalahan-permasalahan seperti yang telah dipaparkan objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa pada anak RA Puspa Pertiwi semester 1. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Teknik penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian hasil yang di berikan berupa hasil yang valid dan terstruktur. Anak-anak melakukan kegiatan pelaksanaanya seperti biasa contohnya berbaris sebelum memasuki kelas lalu berdo'a Bersama-sama. Kemudian anak mulai bernyanyi seperti biasa yang anak-anak nyanyikan, setelah itu guru menyelipkan lagu Model ASYIK sehingga anak-anak mengikuti nyanyian tersebut dengan gembira. Dalam kegiatan bernyanyi tersebut disitulah peneliti menemukan permasalahan-permasalahan yang ada pada anak-anak di RA Puspa Pertiwi dimana anak ada yang menyanyikan dengan sangat gembira lalu ada pula anak yang hanya bernyanyi tetapi tidak mengikuti intruksi Gerakan bernyanyi ASYIK yang guru berikan.

Pada saat itu guru mulai mendekati anak tersebut dengan perlahan dan mengajaknya untuk mengikuti Gerakan yang guru berikan. Pada saat itu anak mulai merasa nyaman dengan apa yang peneliti berikan sehingga anak mulai ada kemajuan atau peningkatan dalam dirinya, seperti anak mulai terbiasa dengan lagu dan

Gerakan yang diberikan oleh guru atau peneliti. Setelah melakukan kegiatan awal dipagi hari guru atau peneliti telah menyiapkan cangkang telur ayam dan lem untuk menempelkan cangkang tersebut kedalam kertas yang guru atau peneliti berikan. Dimana anak-anak diberikan selebar kertas tersebut untuk mewarnai anak ayam dan gambar cangkang ayam tersebut ditempel dengan cangkang telur ayam yang diberikan oleh guru atau peneliti. Disitulah anak mulai mengasah motoric halusnya dengan mewarnai anak ayam dan juga menempelkan cangkang telur kedalam gambar tersebut. Dan terlihat anak mulai mengeluarkan imajinasinya seperti anak ayamnya berwarna kuning dan oren, mereka mewarnai dengan warna kesukaan mereka. Dan setelah anak mewarnai gambar anak ayam tersebut anak mulai menempelkan cangkang telur tersebut dengan sabar dan teliti sehingga terbentuklah sosial emosional anak dalam mengerjakan gambar tersebut.

Di saat anak selesai dan menempelkan cangkang telur guru atau peneliti memberikan Reward kepada anak yang telah menyelesaikan kolase anak ayam tersebut dengan kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes". Anak merasa bahagia sehabis diberikan Reward dari guru atau peneliti. Anak melakukan kegiatan kolase lalu membersihkan Kembali kelas yang telah anak-anak pakai dengan membagi tugas, yaitu anak laki-laki membereskan meja dan kursi lalu anak perempuan menyapu kelas secara bergantian. Anak-anak merapikan kelas kemudian anak-anak duduk Bersama dengan guru atau peneliti. Mereka mengingat dan mengulang Kembali do'a-do'a yang telah diberikan oleh guru di TKnya. Anak mengulang hafalan dan guru memberikan giliran untuk berwudhu untuk melaksanakan sholat dhuha secara berjamaah. kegiatan solat dhuha ini anak bersiap untuk pulang menuju kerumahnya masing-masing, Anak sebelum pulang diingatkan kembali pelajaran yang telah diberikan oleh guru atau peneliti. Anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan benar anak dipersilahkan pulang lebih dulu. Di saat guru atau peneliti memberikan pertanyaan disitulah anak mulai aktif dan percaya diri dengan mengangkat tangan untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru atau peneliti.

Anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru atau peneliti diberikan Reward ASYIK dengan pendidikan mengatakan "KATAKAN??" "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!" tidak hanya Reward kata-kata saja yang diberikan dari

guru atau peneliti tetapi Reward yang guru atau peneliti berikan sebuah makanan ringan dimana guru memberikan Reward tersebut atas apresiasi untuk anak yang telah bekerja sama dalam kegiatan penelitian ini. Kegiatan selesai anak diperbolehkan pulang kerumahnya masing-masing. Reward ialah wujud penghargaan yang diberikan kepada anak atas keberhasilannya. Reward dapat diberikan dalam bentuk hadiah atau berupa kata-kata pujian atau penyemangat, seperti pintar, hebat, keren, dan sebagainya. Di mana dengan mengucapkan kata-kata itu anak semakin termotivasi untuk melakukan sesuatu kegiatan, sehingga aspek-aspek pertumbuhan anak tumbuh secara optimal. Menurut (Juairiyah & Watini, 2022) Model Reward Asyik merupakan reward penguatan (reinforcement). Tujuan memberikan reward itu sendiri adalah untuk memberikan penghargaan kepada anak yang dapat membuat lebih aktif, percaya diri, sikap jujur dan terbuka, mampu mengendalikan diri serta sikap sportif yang tertanam sejak dini pada diri anak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK adalah penelitian tindakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas Ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai upaya dalam memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk dapat memotivasi anak-anak usia dini dalam meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran (Widiastuti & Watini, 2022)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Bermain dan Reward "ASYIK" adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis di mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain, dan Bergerak) serta memiliki nyanyian yel-yel dan Reward yang khas. Model bermain "ASYIK" memiliki kepanjangan dari masing-masing huruf yang ada seperti A= aman, S= senang, Y= yakin dan percaya diri, I= inovatif, K= kreatif, ini dilakukan anak ketika anak menjawab pertanyaan dari guru berupa nyanyian seperti "Bagaimana belajar hari ini" kemudian dijawab oleh anak-anak asyik dinyanyikan selama 4 kali oleh guru kemudian dilakukan anak dengan menjawab 4 kali setelah itu anak-anak melanjutkan dengan ucapan masing-masing huruf, seperti A aman, S senang, Y yakin dan percaya diri, I inovatif, K kreatif sambil menyanyi dengan

gerakan yang dibuat oleh guru. Menurut (Widiastuti & Watini, 2022) di waktu ini anak merasa senang menyanyikan lagu yang diberikan kepada guru atau peneliti. Namun jika kita terlalu lama menyanyikan lagu ASYIK anak mudah merasa bosan, sehingga diperlukan strategi dalam mengajar anak, contohnya seperti menyanyikan lagu atau tepuk-tepuk yang biasa anak-anak nyanyikan setelah itu selipkan lagu "ASYIK" sehingga anak akan menjawab "ASYIK" dengan lantang dan percaya diri.

Selanjutnya peningkatan minat belajar anak dengan mengimplementasikan Reward "ASYIK" di RA Puspa Pertiwi terlihat juga dengan meningkatnya partisipasi anak dalam merespon pertanyaan-pertanyaan guru dan antusias menjawab pertanyaan serta menyelesaikan kegiatan yang diberikan Menurut (Rahayuliana & Watini, 2022). Saat itulah anak mulai terlihat perkembangannya dalam kegiatan ini. Anak mulai berani bertanya, bernyanyi dengan sangat gembira serta menjadi akrab dengan teman sekelasnya sehingga terlihat ada peningkatan dalam diri anak tersebut. Dengan begitu metode "Reward ASYIK" mampu mengubah karakter anak mulai dari rasa ingin tahunya yang tinggi, bertanya pada teman sebayanya, mulai percaya diri dengan nyanyian yang diberikan guru atau pelatih. Sehingga anak merasa percaya diri, bisa menyelesaikan masalah yang ada dan aktif mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru atau peneliti.

Pada proses ini anak-anak terlihat sangat antusias dan bersemangat. Bernyanyi nyanyian "ASYIK" diakhiri dengan reward "ASYIK" dan anak-anak kemudian duduk dan guru pun mulai menjelaskan ulang tentang tema dan kegiatan pada hari itu. Kegiatan dilanjutkan kembali dan setelah menyelesaikan seluruh kegiatan guru kembali mengajak anak-anak untuk bernyanyi "ASYIK" dengan tepukan tangan dan gerakan, diakhiri dengan reward "ASYIK". Setelah itu anak-anak membaca hamdalah dan doa pulang. Pengamatan oleh peneliti dilakukan saat kegiatan berlangsung. Dilihat setelah kegiatan bernyanyi dan Reward "ASYIK" diimplementasikan di awal, tengah dan akhir pembelajaran didapatkan hasil tingkat keaktifan anak-anak bertambah. Hal ini dapat dilihat dari respon yang anak-anak berikan saat guru menjelaskan dan disaat melakukan kegiatan anak-anak dapat secara aktif mengikuti kegiatan yang diberikan oleh guru (Dwi Afriliyana Syari Hasibuan & Sri Watini, 2022).



Gambar 2. Kegiatan bernyanyi lagu ASYIK

Bersama anak-anak RA Puspa Pertiwi. Kegiatan awal anak belajar diawali dengan berbaris, berdoa, bernyanyi tepuk-tepuk dan lagu pembuka yang biasa dinyanyikan, lalu dilanjutkan dengan bernyanyi Nyanyian "Bernyanyi ASYIK". Anak-anak awalnya belum terbiasa dalam menyanyikan, tapi dengan berjalannya waktu peneliti mengulangnya sampai anak-anak bisa menyanyikannya. Dan dapat dilihat pada gambar bahwa anak-anak dapat menghafal dan juga menyanyikan lagu "Nyanyian ASYIK" dengan sangat antusias dan bersemangat menggunakan tepuk tangan dan Gerakan.



Gambar 3. Kegiatan Membuat Kolase dari cangkang telur

Pada gambar diatas, pendidik memberikan kegiatan kepada anak-anak yaitu dengan tema Ayam, membuat kolase dari cangkang telur. Kegiatan ini dapat melatih motorik halus anak, kefokusannya, serta dapat melatih kesabaran kepada anak. Terlihat anak-anak sangat fokus dan juga melakukan dengan senang.



Gambar 4. Kegiatan tanya jawab

Pada gambar diatas terlihat anak sedang bertanya kepada guru atau peneliti mengenai gambar yang yang diberikan guru atau peneliti. Dengan melakukan Metode ASYIK mulai dari awal pembelajaran, terlihat anak berani untuk bertanya kepada guru tentang kegiatan yang di lakukannya.



Gambar 5. Hasil mewarnai dan pembuatan kolase

Pada gambar diatas terlihat hasil mewarnai dan juga pembuatan kolase anak-anak. Kegiatan mewarnai dan menempel adalah salah satu kegiatan yang di sukai anak di RA Puspa Pertiwi ini.



Gambar 6. Pemberian Reward "ASYIK"

Pada gambar ini terlihat, selain pemberian reward berupa "Reward ASYIK" peneliti sedang memberikan Reward kepada anak berupa jajanan kecil seperti biskuit, permen dan alat

tulis. Anak anak merasa senang karena mendapatkan apresiasi berupa barang yang bisa di gunakan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pendidikan merupakan salah satu hal dasar yang diperlukan oleh anak, salah satunya pada anak usia dini, Pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan karena sebuah awal dari dunia Pendidikan, Pendidikan anak uisa dini ini juga dapat membentuk karakter seorang anak. Salah satu contoh dari Pendidikan anak usia dini adalah Raudhatul Athfal (RA). Raudhatul athfal (RA) adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang memiliki ciri khas Pendidikan yang islami. (RA) berisi tentang unsur-unsur islami dasar dalam Pendidikan anak muslim. Metode yang digunakan pada RA salah satunya adalah Reward Asyik. Reward Asyik dinuat oleh Ibu Dr. Sri Watini, M.Pd. Reward ini bertujuan untuk membangun percaya diri dan memotivasi anak dalam belajar. Reward ini dapat berupa hadiah atau kata-kata yang dapat meningkatkan semangat belajar anak. Reward Asyik membuat anak berani tampil didepan umum.

B. Saran

Menyanyikan lagu ASYIK yang sederhana dan mudah membuat anak dapat mengikuti dan menunjukkan rasa percaya diri serta keaktifan pada anak. Dari hasil penelitian ini, peneliti meng-gunakan Model Reward ASYIK, sebagai salah satu cara yang memerlukan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran, agar anak tidak bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran, perlu adanya kegiatan main yang menggunakan media yang bervariasi, dan aman untuk anak-anak untuk meningkatkan keaktifan dan semangat anak di RA Puspa Pertiwi.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Dwi Afriliyana Syari Hasibuan, & Sri Watini. (2022). Implementasi Bernyanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar

- Anak di Ra Cahaya Dita, Bintan. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5, 3328–3333.
- 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>
- 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>
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- 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.stkipyapisdampu.ac.id>
- Muawanah, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di RA Al-Fikri Kota Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1905. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1905-1914.2022>
- Novianti, I., & Watini, S. (2022). 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>
- 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>
- Sri Watini Reward ASYIK 2014. (n.d.). HKI Kemenkumham, Lagu Reward & Yel-Yel ASYIK, Nomor Permohonan EC0020202579, 4 Agustus 2020, Nomor Pencatatan 000202003, 6 Juni 2014.
- Suhardja, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Model Asyik Terhadap Perkembangan Kemandirian Anak Kelompok B Di RA Miftahul Jannah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1915. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1915-1926.2022>
- Widiastuti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model "Asyik" Dalam Meningkatkan Konsentrasi Bermain Angklung Di TK Tadika Puri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2063. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022>