



## Implementasi Model “ASYIK” dalam Mengembangkan Semangat Belajar Anak Usia Dini pada RA Puspertiwi

Lutfi Azzahro<sup>1</sup>, Fathia Hayati Nufus<sup>2</sup>, Calista Putri Andini<sup>3</sup>, Anisa<sup>4</sup>, Sri Watini<sup>5</sup>

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

E-mail: [calistaandini87176@gmail.com](mailto:calistaandini87176@gmail.com), [nufusfathia@gmail.com](mailto:nufusfathia@gmail.com), [nisa64577@gmail.com](mailto:nisa64577@gmail.com),  
[lutfiazzahro8@gmail.com](mailto:lutfiazzahro8@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>FUN Rewards; Improving Concentration in Children; Motivation; Child Confidence.</i>	Early childhood education is the main basis for children's personal development. This study aims to increase the concentration of learning in early childhood by using the "ASYIK" playing method in the form of rewards and yells for children in group B RA PUSPA PERTIWI Kec. Cipayung, East Jakarta. In addition, the reason for the implementation of the "FUN" playing model at RA PUSPA PERTIWI is that the authors want to provide motivation for early childhood to be able to carry out activities independently and confidently. The "ASYIK" playing model, especially the "ASYIK" reward, is an innovative new learning model developed by Watini who already has a copyright for a copyrighted work in the form of the word motivation. And the "FUN" playing model for students aged 5-6 years at RA. PUSPA PERTIWI Kec. Cipayung, East Jakarta. The research method used was qualitative descriptive. The findings from the results of the study showed that the implementation of the "ASYIK" playing model at RA PUSPA PERTIWI experienced an increase in learning interest and concentration in children in receiving lessons in class.
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; Meningkatkan Konsentrasi pada Anak; Motivasi; Percaya Diri Anak.</i>	Pendidikan anak usia dini merupakan dasar utama pengembangan pribadi anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak usia dini dengan menggunakan metode bermain “ASYIK” yang berupa reward dan yel-yel pada anak kelompok B RA PUSPA PERTIWI Kec. Cipayung, Jakarta Timur. Selain itu, Alasan dengan adanya implementasi model bermain “ASYIK” pada RA PUSPA PERTIWI ini penulis ingin memberikan motivasi kepada anak-anak usia dini untuk bisa melakukan kegiatan secara mandiri dan percaya diri. Model Bermain “ASYIK” terutama reward “ASYIK” adalah inovasi model pembelajaran baru yang dikembangkan oleh Watini yang telah memiliki hak paten karya cipta berupa kata motivasi. Dan Model bermain “ASYIK” pada peserta didik usia 5-6 tahun di RA. PUSPA PERTIWI Kec. Cipayung, Jakarta Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, Temuan dari adanya hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi model bermain “ASYIK” pada RA PUSPA PERTIWI mengalami peningkatan minat belajar dan konsentrasi pada anak dalam menerima pelajaran di kelas.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses bagaimana mengubah kehidupan seorang anak menjadi (Watini, 2019) lebih baik, mandiri dan bertanggungjawab. Berkualitas atau tidaknya kehidupan seseorang dimasa depannya ditentukan oleh pendidikan awal sebagai pendidikan landasannya. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan paling mendasar sebagai peletakan pondasi kehidupan. (Watini, 2019) pemberian rangsangan atau stimulasi dalam rangka intervensi dan deteksi dini adalah fokus edukasi dalam mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak agar semua potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Anak pada masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menanamkan nilai-nilai pada anak baik untuk perkembangan intelektual,

sosial, emosional, bahasa, norma dan agama. Usia dini adalah usia emas (golden age) dimana tahap inefektif untuk menstimulasi anak dengan unsur kebaikan (Watini, 2019).

Kesadaran para orang tua akan arti pentingnya pendidikan anak usia dini pada saat ini meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah lembaga penyelenggara PAUD yang terus bertambah di wilayah-wilayah seluruh Indonesia. Hal ini diperkuat dengan adanya regulasi tentang kebijakan pemerintah dalam undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 butir 14 tentang pendidikan anak usia dini yang juga menyatakan bahwa, “pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendi-

dikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak kelak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Besarnya animo kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini menjadi dasar bagi penyelenggara pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yang berbeda serta memiliki karakteristik atau kekhasan sebagai daya tarik lembaga sehingga dapat menjadi daya pilihan atau option bagi para orang tua atau stakeholder untuk memasukan putra-putrinya pada lembaga pendidikan yang diselenggarakan. Pada saat ini banyak pendidikan anak usia dini yang berdiri sehingga menjadi suatu persaingan yang sangat ketat. Oleh sebab itu lembaga penyelenggara pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan. Pada saat ini banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang berdiri sehingga menjadi suatu persaingan yang sangat kuat. Oleh sebab itu lembaga penyelenggara harus mampu memberikan dan menawarkan program-program unggulan yang menarik serta dilaksanakan secara profesional. Salah satu program unggulan yang diterapkan adalah model "ASYIK" ("Arianty-Sri Watini," 2022).

Model bermain "ASYIK" merupakan inovasi dari perpaduan dua moel yaitu Experinteal Learning Theory (ELT) dan Pembelajaran Terpadu (Integreted Learning). Model ELT merupakan model pembelajaran terpadu (Integreted Learning) adalah model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, bermakna (meaning full learning) dengan menggunakan tema-tema didalamnya. Pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik sangat familiar bagi guru-guru atau pendidik PAUD karena sudah digunakan selama ini (Setyorini et al., 2022). Berkenaan dengan pengembangan model maka dalam buku ini dapat beberapa konsep, skema dan prosedur terkait dengan Model Bermain "ASYIK". Pada bagian 1 berisi tentang hakikat Model Bermain "ASYIK", hakikat pendidikan anak usia dini, kecerdasan, jamak, perumusan hasil belajar menurut teori Bloom, Krathwol dan Dave. Bagian 2 dari buku ini berisi tentang bagian model Bermai "ASYIK" dan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Bagian 3 berisi tentang proseur aplikasi model bermain "ASYIK". Bagian 4 berisi tentang instrumen evaluasi aplikasi model bermain "ASYIK" saat pereoses pembelajaran dengan contoh tema binatang dan sub tema "Ayam" (Juairiyah & Watini, 2022).

Konstruk pengembangan model bermain "ASYIK" merupakan kolaborasi dari gabungan 2 model pembelajaran yaitu pembelajaran Experiential Learning Theory (ELT) dan pembelajaran terpadu (Integrated Learning). Model experiential learning theory (ELT) adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Model pembelajaran terpadu memiliki asumsi bahwa ilmu atau pengetahuan pada dasarnya tidak bisa dipisah-pisahkan. Pada pendidikan anak usia dini aplikasi pembelajaran terpadu tematik sudah sangat familier, karena dianggap lebih tepat dan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak usia dini. Dalam pembelajaran terpadu menggunakan tema-tema yang dihadapi dalam kehidupan yang nyata dan dialami oleh anak atau peserta didik sebagai suatu permasalahan yang disebut dengan tematik unit. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema ini menurut Fogarty dinamakan dengan model Webbed atau jaring laba-laba. Tema yang sudah dipilih kemudian dikembangkan menjadi sub-sub tema dengan memperhatikan aspek-aspek perkembangan yang ada pada anak. Dai sub-sub tema tersebut dikembangkan menjadi aktivitas-aktivitas belajar (Setyowati & Watini, 2022).

Model bermain "ASYIK" ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan khususnya bagi Pendidikan Anak Usia Dini (Pendidikan & Konseling, 2022).

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu kilas peristiwa pada masa sekarang (Watini, 2019). Whitney dalam Nazie: 2005 menyatakan bahwa, "metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat (Watini, 2019). Menurut (Watini, 2019), "Metode deskriptif adalah metode yang membuat gambaran ataupun lukisan secara sistematis, fktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubunganantar fenomena yang diselidiki. (Watini, 2019). Dalam penelitian ini peneliti menerapkan deskriptif kualitatif yang akan memberikan data-data atau dokumen secara lengkap, teratur, bertahap dan berkesinambungan sehingga mampu memberikan informasi yang valid, dapat dipercaya, otentik

dan bisa dibuktikan kebenarannya (Muawanah & Watini, 2022).

Teknik pengumpulan data menggunakan interview atau wawancara, observasi dan juga dokumentasi. Interview atau wawancara yang sering dikenal dengan interview lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi terwawancara. Ada beberapa bentuk menurut Arikunto antara lain 1) interview bebas (inguided interview), 2) interview terpimpin (guided interview), 3) interview bebas terpimpin. (Watini, 2019) interview bebas merupakan interview atau wawancara yang menanyakan apa saja namun masih tetap fokus pada akal permasalahan. Pada jenis interview ini pewawancara tanpa menggunakan acuan berupa sederetan pernyataan-pernyataan. Interview terpimpin (guedied interview) merupakan bentuk interview dengan menggunakan sederetan pernyataan yang berkaitan dengan data yang akan dikumpulkan dengan pernyataan yang lengkap dan terstruktur. Sedangkan interview bebas terpimpin yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin (Kastanja & Watini, 2022).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang telah terkumpul dengan rapi diberikan pengkodean agar memudahkan dalam pengelompokan ataupun identifikasi. Adapun masing-masing pengkodean tersebut adalah 1) catatan wawancara (CW), 2) Catatan Dokumentasi (CD), 3) Catatan Lapangan (CL). Penelitian ini dilaksanakan di RA Puspa Pertiwi Bekasi pada tahun 2022 (Rahayuliana & Watini, 2022).

### **III. HASIL DAN PEMBAHASANA**

Metode bermain "ASYIK" secara umum diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan juga sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan pada saat proses pembelajaran. Menurut Abdul Mjid, "model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan juga prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tentu yang berfungsi sebagai pedoman, landasan atau kerangka program. Dalam proses pembelajaran dikenal dengan model desain instruksi (Humayrah & Watini, 2022). Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar. Oleh sebab itu proses pembelajaran dengan model "ASYIK" diapli-

kasikan dengan cara bermain yang menyenangkan (Kurniati & Watini, 2022).

Berdasarkan pada temua CW, CD dan CL maka implementasi model atau metode "ASYIK" diperlukan adanya konsep dan prosedur yang matang dikarenakan pada implemntasi model bermain "ASYIK" ini bertujuan untuk membantu anak-anak atau peserta didik untuk berlatih aktif dengan cepat tanggap dalam segala instruksi yang diberikan oleh guru. Seperti contohnya "ibu guru yang sedang mengajarkan kepada peserta didik dan kemudian sang guru memberi tantangan kepada peserta didik siapa yang berani menyanyikan lagu dan maju kedepan kelas, lalu sang guru itu memberikan reward yang ada didalam buku model "ASYIK" kepada sang anak setelah berani tampil dan mampu menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh ibu guru. Lalu ibu guru berkata kepada sang anak "katakan???", lalu sang anak menjawab "aku bisaa, aku hebat, aku berhasil!!! Yes!! Yes!! Yes!!". Sebagai reward untuk sang anak karena berani tampil". Dengan adanya reward seperti ini sang anak akan merasa dirinya hebat dapat menyelesaikan tantangan atau game yang diberikan oleh guru mereka. Dan dengan adanya reward ini mereka merasa keberanian mereka untuk tampil dihargai oleh orang lain walaupun jawaban atau perbuatan yang dia lakukan salah atau benar tetapi ini membantu sang anak untuk melatih keberanian anak untuk berani tampil demi mendapatkan reward tersebut. Selain itu dimasa anak-anak apalagi untuk anak usia dini mereka sedang berada difase ingin sekali dihargai disetiap aktifitas atau di setiap perkembangan tingkah laku mereka maka dari itu reward "katakan???" aku bisa, aku hebat, aku berhasil" sangat bermanfaat untuk usia tahapan seperti mereka di usia dini (Widiastuti & Watini, 2022a).

Model pembelajaran bermain "ASYIK" sangat membantu untuk perkembangan sosial dan emosional anak karena didalam model pembelajaran ini merupakan sistem punishment (hukuman) dan reward (pujian) dengan tujuan agar anak tahu yang baik untuk dapat diterapkan dilingkungannya dan mana yang tidak baik agar dia harus menghindari hal tersebut terjadi dilingkungannya (Susanti & Watini, 2022). Dari penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan metode atau model pembelajaran bermain "ASYIK" ini anak yang sikap awalnya fasif denga adanya model

pembelajaran ini sang anak itupun sudah mulai aktif didalam kelas. Karena selain membantu anak-anak dalam melatih perkembangan sosial dan emosional mereka, model "ASYIK" ini juga membantu anak-anak untuk belajar yang tidak membosankan karena model "ASYIK" ini membuat anak-anak untuk selalu aktif dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan game yang ibu guru berikan kepada mereka seperti layaknya bersaing secara sehat. ("Dwi Afliana-Sriwatini," 2022).

Selain reward didalam model pembelajaran "ASYIK" juga terdapat lagu "ASYIK" seperti:

*Bagaiman belajar hari ini? ASYIK,,  
Bagaimana belajar hari ini? ASYIK,,  
Bagaimana belajar hari ini? ASYIK,,  
Bagaimana belajar hari ini? ASYIK,,*

*A,,,AMAN*

*S,,,SENANG*

*Y,,,YAKIN DAN PERCAYA DIRI!!!*

*I,,,INOVATIF*

*K,,,KREATIF*

*Bagaimana belajar hari ini??? ASYIK*



**Gambar 1.** (HKI Kemenkumham, Model ASYIK, Sri Watini, 2018)

Para guru akan menyanyikan lagu "ASYIK" tersebut ketika suasana dikelas sudah mulai tidak bersemangat dengan tujuan agar semangat anak-anak dapat kembali setelah menyanyikan lagu "ASYIK" tersebut. Dan terbukti setelah anak-anak selesai bernyanyi lagu "ASYIK" semangat pada anak-anak mulai kembali yang awalnya tidak bersemangat dan mengantuk menjadi kembali bersemangat bahkan ada yang sampai ingin menyanyikan lagu "ASYIK" (Novianti & Watini, 2022). Persepsi "ASYIK" ini juga diharapkan akan memberikan dampak pada bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, yakin dan akan meraih kesuksesannya dalam belajar.

Bernyanyi Bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dalam rangka mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kata dan nada pada anak usia dini kegiatan bernyanyi memiliki lirik lagu yang disesuaikan dengan tema atau topik yang dipelajari di dalam kelas (Feka & Watini, 2022). *Singing according to is a fun activity in order to express thoughts and feelings through melody and words* (Watini, 2019). Bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui melodi dan kata-kata. Hal ini seharusnya menjadi perhatian pendidik bahwa, music atau lagu secara khususnya memiliki dampak yang begitu baik untuk pendidik gunakan dalam mengajar peserta didiknya (Widiastuti & Watini, 2022b). Pendekatan dan penerapan metode bernyanyi adalah suatu pendekatan pembelajaran yang secara nyata mampu membuat anak senang dan bergembira. Anak diarahkan pada situasi dan kondisi psikis untuk membangun jiwa yang Bahagia, senang menikmati keindahan, mengembangkan rasa melalui ungkapan kata dan nada, serta ritmit yang memperindah suasana pembelajaran (Watini, 2019).



**Gambar 2.** Bernyanyi "ASYIK" di dalam kelas semangat belajar



**Gambar 3.** Pemberian Reward "ASYIK"



**Gambar 4.** Mengimplementasikan model bermain “ASYIK” dengan cara membuat “Mahkota dari Bulu Ayam”

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh beberapa point penting tentang kegiatan belajar menggunakan metode model bermain “ASYIK” terbukti meningkatkan minat belajar pada anak yakni dapat dinilai dengan 6 indikator, yaitu: 1) rasa suka atau senang, 2) pernyataan lebih menyukai, 3) ada rasa ketertarikan, 4) adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar, 6) membeikan perhatian. Peranan bernyanyi merupakan salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan minat belajar pada anak usia dini, karena melalui bernyanyi ada dapat merasakan rasa senang dalam proses belajarnya, kesadaran tanpa di suruh dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga anak dapat menghayati setiap pembelajaran yang dialaminya, bermakna pada anak dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Minat belajar dalam diri seorang anak akan berpengaruh pada pusat perhatian, karena dorongan atau rangsangan yang didapat membuat anak mau melakukan semua pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

##### B. Saran

Saran dari peneliti adalah seorang pendidik juga harus bersemangat dalam proses metode pembelajaran bermain model “ASYIK”. Seorang guru harus melibatkan diri, motivasi siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini. Seorang guru juga perlu mengembangkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran, agar anak tidak bosan

dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya kegiatan bermain dengan adanya media yang bervariasi. Ada beberapa hal lain yang dapat mendukung pembelajaran siswa, yakni motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman, dan kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa apabila guru sudah melakukan hal tersebut maka anak akan lebih bersemangat, senang, rasa percaya diri yang akan menumbuhkan rasa minat belajar bagi anak usia dini di sekolah.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arianty-Sri Watini. (2022). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 939–944.
- dwi afliana-sriwatini. (2022). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3328–3333.
- Feka, F., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2849–2854. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- HKI Kemenkumham, *Model ASYIK*, Sri Watini. (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. *Jurnal Pendidikan Dan Pelajaran*, 3(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), 2095–2102. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Kelompok A1 TK Negeri Pembina Tingkat Nasional. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2171–2180. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2171-2180.2022>
- 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), 1873–1892. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- 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), 1905–1914. <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. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 399–408. <http://jurnaledukasia.org>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1729–1736.
- 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), 1659–1666. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>
- Setyorini, W., Indrawati, Y., Wahyuningsih, S. E., Watini, S., Panca, U., & Bekasi, S. (2022). IMPLEMENTATION OF THE ASYIK MODEL IN IMPROVING TEACHERS’ CREATIVE COMPETENCE IN TEACHING AT TKN DUREN SAWIT 02. *JURNAL SCIENTIA*, 11(2), 565–570. <http://infor.seaninstitute.org/index.php>
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward&Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2065–2072.
- Sri Watini Model ASYIK (buku). (2016).