

## IMPLEMENTASI REWARD ASYIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI

*Diny Veronica<sup>1</sup>, Medi Kapriany Purwaningrum<sup>2</sup>, Ninin Suryani<sup>3</sup>, Sri Watini<sup>4</sup>*

<sup>1</sup> Universitas Panca Sakti, Indonesia. E-mail: dinyveronica3@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Panca Sakti, Indonesia. E-mail: medikapriany88@gmail.com

<sup>3</sup> Universitas Panca Sakti, Indonesia. E-mail: suryani3ni2nsuryani@gmail.com

<sup>4</sup> Universitas Panca Sakti, Indonesia. E-mail: srie.watini@gmail.com

### INFORMASI ARTIKE

**Submitted** : 2023-11-30

**Review** : 2023-12-25

**Accepted** : 2024-01-01

**Published** : 2024-01-31

### KEYWORDS

*ASYIK Reward, Learning Interest, Early Childhood.*

Reward ASYIK, Minat Belajar, Anak Usia Dini.

### A B S T R A C T

*This research was conducted to see the impact of implementing ASYIK Rewards (Fun, Happy, Confident and Confident, Innovative and Creative) as an innovative method for children's learning. This research aims to increase children's interest in learning with FUN Rewards. The research method used was descriptive qualitative at the Zaid Bin Thabit Islamic Kindergarten. After several observations, the research results showed that the implementation of the Fun Reward succeeded in increasing children's interest in learning, reflected in increased intrinsic motivation, joy in learning, increased self-confidence, sincerity in participation, and increased learning creativity. With this FUN Reward, you will learn to be more confident, independent and have a higher interest in learning.*

Penelitian ini dilakukan untuk melihat dampak dari implementasi Reward ASYIK (Asyik, Senang, Yakin dan percaya diri, Inovatif dan Kreatif) sebagai metode inovatif belajar anak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar anak dengan Reward ASYIK. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif pada TK Islam Zaid Bin Tsabit, dilakukan selama 3 bulan (Oktober sampai Desember 2023). Setelah dilakukan beberapa kali pengamatan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Reward ASYIK berhasil meningkatkan minat belajar anak. Tercermin dari anak, anak dapat memecahkan masalah sederhana, anak sungguh-sungguh melakukan kegiatan, peningkatan keyakinan diri, ketulusan partisipasi, dan peningkatan kreativitas belajar. Dengan Reward ASYIK itu, belajar lebih percaya diri, mandiri dan minat belajar lebih tinggi.

## PENDAHULUAN

Mendidik anak pada saat ini adalah suatu tantangan yang dihadapi oleh para orang tua dan guru baik di rumah maupun di sekolah. Anak usia dini merupakan masa golden ages atau masa keemasan dimana sel syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang pesat. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan juga fundamental. Proses Pendidikan pada tahap ini memerlukan pemahaman terhadap kebutuhan perkembangan anak dan adaptasi terhadap dinamika zaman yang terus berkembang.

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). Oleh karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam pendidikan anak usia dini harus mempertimbangkan keunikan dan kebutuhan individual setiap anak. Peran orang dewasa di sekitarnya menjadi sangat penting.

Peran guru sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas baik secara fisik, keamanan, kenyamanan, kelancaran serta inovasi dan kreativitas. Setelah terfasilitasi dengan baik yang tak kalah pentingnya adalah faktor yang muncul dari anak dalam itu sendiri adalah minat belajar dalam kegiatan pembelajaran..

Beberapa pengertian minat dari berbagai literatur. Minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Poerbakawatja, 2012), minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Anak yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian lebih terhadap suatu ilmu yang dipelajarinya, sehingga ilmu tersebut bukan hanya berlalu begitu saja tetapi bermakna pada anak dan diharapkan dapat dihayati serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Astuti & Watini, 2022). Minat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena anak yang tertarik cenderung lebih aktif dan mampu memahami serta mengingat informasi dengan baik. Beberapa faktor, seperti enggan berangkat sekolah, kesulitan menyelesaikan tugas, dan ketidaksukaan terhadap bacaan, dapat menyebabkan anak kehilangan minat belajar serta munculnya emosi negatif yang sulit diungkapkan.

Pemberian penghargaan pada anak usia dini diperlukan untuk meningkatkan minat belajar, percaya diri dan semangat. Menurut Hulukati & Watini, Motivasi belajar dalam bentuk penghargaan mempunyai peranan yang penting dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, anak yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sebaliknya anak yang memiliki intelegensia cukup tinggi bisa gagal karena kurangnya motivasi (Hulukati & Watini, 2022).

Beberapa pendapat tentang Reward menurut para peneliti. Reward dapat diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid; dan sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan (Purnomo, 2012). Menurut Syah Reward adalah. "Hadiah merupakan contoh nyata motivasi ekstrinstik yang menolong siswa belajar. (Syah, 2013) Sedangkan menurut (Suryabtara, 2018) mengemukakan bahwa," Adanya ganjaran sebagai salah satu faktor psikologi belajar saat akhir belajar. Dari pendapat para ahli diatas dapat dijelaskan bahwa pemberian Reward dalam aktivitas belajar di kelas bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar bagi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dirasakan perlu memberikan reward terhadap anak usia dini. Reward yang aplikasikan adalah reward ASYIK. “Reward ASYIK” menurut Watini (Suhardja & Watini, 2022) merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapatkan hak patent karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dengan nomor registrasi 000202003 dan nomor aplikasi EC00202025792, tanggal 4 Agustus 2022. Menurut beliau, dalam “Reward Asyik” diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat belajar anak berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yess!!”.

Model “ASYIK” adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak usia dini melalui serangkaian Langkah-langkah dan prosedur pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Pendekatan ini dimulai dengan kegiatan awal dilanjutkan dengan inti pembelajaran dan diakhiri dengan kegiatan akhir. Setiap kegiatan dalam model ini didesain mencakup unsur 3B, yaitu bernyanyi, bermain dan bergerak. Selain itu model ini juga mencakup nyanyian, yel-yel dan reward khas, menarik dan menyenangkan bagi anak. (Watini, 2020).

Kegiatan model ASYIK diawali dari, anak-anak bernyanyi ASYIK dengan Gerakan yang menarik. Kemudian menyebutkan yel-yelnya dan terakhir memberikan Reward ASYIK. Anak usia dini sangat menyukai kegiatan bermain, sehingga bermain dapat menjadi sarana untuk mengembangkan potensi kecerdasan terhadap semua yang ada di lingkungan sekitarnya. (Muawanah & Watini, 2022). Melalui permainan dengan inovasi pembelajaran model Bermain ASYIK, anak dapat mengeksplorasi, mencoba, dan memahami dunia di sekitar mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Anak antusias belajar dan lebih aktif dalam belajar.



Gambar 1 . HKI Model ASYIK (Watini, 2020)

Reward ASYIK ini dianggap sebagai suatu dorongan yang sangat efektif untuk memotivasi anak dalam proses belajar, sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran. Saat bermain, anak-anak merasakan kegembiraan dan semangat yang begitu kuat, sehingga mereka menjadi sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Mereka saling berkompetisi dalam menjawab pertanyaan guru dan menyelesaikan tugas bermain, karena keceriaan dan antusiasme yang tercipta saat bermain memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi anak untuk mengenal huruf. Hal ini tentunya berkontribusi pada peningkatan minat baca anak. Penggunaan kalimat-kalimat seperti "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!" dalam Reward ASYIK tidak hanya memberikan dorongan motivasi, tetapi juga menciptakan semangat positif di antara anak-anak di PAUD Uma Kandung. Kalimat-kalimat yang bersifat memotivasi ini turut meningkatkan semangat dan antusiasme anak-anak dalam setiap proses pembelajaran sehari-hari. (Setyowati & Watini, 2022). Melalui kegiatan bermain yang diapresiasi dengan reward yang positif, anak tidak hanya merasakan kegembiraan saat bermain, tetapi juga mendapatkan penghargaan atas prestasi dan usaha mereka. Hal ini menciptakan keterkaitan positif antara pembelajaran dan kesenangan, mendorong anak-anak untuk belajar dengan semangat. Penerapan reward yang bijak juga dapat memberikan motivasi ekstra, meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan pengelolaan emosi, dan memperkuat hubungan positif antara bermain dan pembelajaran. Ini menciptakan lingkungan yang merangsang minat belajar anak secara berkelanjutan.

Reward ASYIK juga merupakan bentuk penguatan positif dan dapat meningkatkan minat belajar anak melalui pemberian stimulus menyenangkan sebagai konsekuensi atas perilaku yang diinginkan. Penguatan positif, seperti pujian dan reward, memiliki dampak positif pada motivasi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar anak, khususnya pada usia dini (Juairiyah & Watini, 2022). Watini menekankan bahwa Reward ASYIK bertujuan memunculkan motivasi belajar anak secara internal, yang diyakini dapat memberikan dampak jangka panjang yang lebih luar biasa. Oleh karena itu, penulis akan menerapkan Reward ASYIK di kelas B TK Islam Zaid Bin Tsabit di Bekasi untuk memotivasi anak-anak dalam meningkatkan minat belajarnya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan studi yang meneliti suatu kualitas hubungan, aktivitas, situasi, atau berbagai material. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada deskripsi holistik, yang dapat menjelaskan secara detail tentang kegiatan atau situasi apa yang sedang berlangsung daripada membandingkan efek perlakuan tertentu, atau menjelaskan tentang sikap atau perilaku orang (Adlini et al., 2022).

Penelitian mengikuti pendekatan yang ditulis oleh Arikunto, yang menggambarkan bahwa metode deskriptif kualitatif melibatkan identifikasi fakta-fakta sebagai pendukung penelitian dan menganalisisnya untuk menghasilkan hasil yang relevan (Rosmauli & Watini, 2022). Hasil analisis ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap subjek penelitian, yaitu kelas B TK Islam Zaid Bin Tsabit di Bekasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Persepsi Reward Asyik**

Model Reward ASYIK merupakan reward yang khas yang diharapkan mampu memberikan motivasi dan meningkatkan minat anak dalam belajar dengan kata-kata, "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!". Jadi guru juga harus memahami bagaimana memberikan "Reward ASYIK" pada kegiatan pembelajaran (CW1).

Kegiatan pembelajaran pada TK Islam Zaid Bin Tsabit dilakukan dengan cara klasikal, sehingga anak belajar dari pembukaan dan penutup dengan guru yang sama (CD2, CL2).

Dari hasil CW1, CD2 dan CL2 dalam penerapan “Reward ASYIK” sesuai dengan yang dikembangkan oleh Watini, dalam “Reward ASYIK” dengan harapan dapat memberikan dorongan atau semangat dalam belajar anak berupa hadiah yang berbentuk kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, yes!!”, Watini, 2014. Dengan menggunakan metode bernyanyi, reward dan yel yel “ASYIK” ini akan memotivasi anak-anak yang tadinya malu-malu dan takut untuk menjawab pertanyaan dan mengungkapkan sesuatu di depan teman-teman dan gurunya menjadi percaya diri dan berani menjawab setiap pertanyaan apapun yang ditanyakan oleh guru dan mengemukakan apa yang ingin disampaikan dengan lantang dan berani (Suhardja & Watini, 2022). Ketika telah sering diucapkan menjadi kebiasaan dan anak dapat memotivasi sendiri dirinya dan tidak bergantung pada orang lain.

Dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya cara untuk memotivasi anak, agar apa yang di sampaikan pendidik dapat di terima dengan baik oleh anak. Hal ini dengan maksud dan tujuan agar apa yang pendidik rencanakan dapat tersampaikan secara optimal. Cara dan model ini di pilih karena model bermain ini sangat menyenangkan bagi anak, di mana cara penerapannya sangat mudah dalm kegiatan pembelajaran. Penerapan Model bermain ASYIK ini di lakukan saat kegiatan inti, model Bermain ASYIK dan reward ASYIK yang sangat memicu anak untuk selalu berkonsentrasi ini, berdampak baik dan membawa energi positif dalam meningkatkan minat baca anak, pemberian reward ini membuat anak semakin semangat dan termotivasi (Feka & Watini, 2022).

### **Implementasi Reward ASYIK**

Pemberian Reward ASYIK diberikan pada kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Reward ASYIK ini dapat memunculkan motivasi belajar anak secara internal. Dimana motivasi dapat dimunculkan dari dalam diri seseorang itu sendiri hasilnya akan lebih luar biasa dibandingkan hanya datang dari orang lain di sekitarnya. Sehingga diharapkan setelah motivasi anak muncul akan meningkatkan minat belajar anak (CD3, CL3)

Reward ASYIK yang terdapat dalam Model Pembelajaran Bermain ASYIK kami implementasikan di lingkungan belajar TK Islam Zaid Bin Tsabit dan dimasukkan dalam kesatuan kegiatan belajar secara utuh setiap hari. Masa penelitian yang dilakukan memakan waktu 3 bulan, diharapkan memberikan hasil yang diharapkan, yaitu meningkatkan minat belajar pada anak usia dini.

Kegiatan yang akan di teliti dimulai dari kegiatan pembelajaran di TK Islam Zaid Bin Tsabit diawali dengan penyambutan siswa di depan gerbang oleh guru piket lalu siswa melepaskan Sepatu dan diletakkan di rak Sepatu dilanjut menyimpan tas di kelas masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan berbaris lalu masuk kedalam kelas dengan teratur dan dilanjutkan dengan kegiatan dzikir pagi, hafalan surat pendek dan berdoa yang dilakukan bersama-sama secara klasikal sambil mengulang hafalan surat pendek dan doa yang telah lalu.



Gambar 2. Kegiatan anak penuh minat (CD 1)

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pemberian Reward ASYIK. Guru mengatakan: “Katakan! Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!”. Kemudian anak-anak mengikutinya perlahan. Anak-anak belum terbiasa dan belum hapal sehingga belum terlihat hasilnya. Guru terus mengamati respon dari anak-anak. Pemberian Reward Asyik pada permainan Uno Stacko diharapkan dapat memotivasi dalam meningkatkan kemampuan emosional, seperti anak lebih sabar, lebih teliti dan hati-hati serta lebih fokus dalam melakukan sesuatu pekerjaan Permainan Uno Stacko diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, seperti aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek motorik halus. kemampuan berpikir kritis.(Juairiyah & Watini, 2022)



Gambar 3. Kegiatan reward ASYIK (CD 2)

Setelah pemberian Reward ASYIK, kegiatan dilanjutkan membaca dan setoran hapalan Al-Qur'an. Anak-anak bergantian dipanggil membaca buku bacaan dan menyetorkan hapalannya dan anak yang menunggu giliran memainkan permainan yang disediakan. Anak yang selesai menyetorkan hapalan diberikan reward ASYIK. Guru mengatakan: “Katakan! Aku Bisa , Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!”.Kemudian anak-anak mengikutinya perlahan.



Gambar4. & 5 Anak mengerjakan kegiatan dengan percaya diri (CD 3)

Selesai kegiatan Tahfizh, dilanjutkan kegiatan “snack Time”. Kegiatan ini diawali dengan menyiapkan perlengkapan makan, makanan dan menata di meja kemudian berbaris, mencuci tangan. Setelah itu kembali ketempat duduk, membaca doa mau makan dan makan bersama. Selesai makan anak-anak membaca doa setelah makan dan membaca pijakan bermain. Sebelum bermain anak-anak membereskan semua perlengkapan, membersihkan area sekitar tempat makan dan merapihkan kursi. Setelah itu bermain bersama diluar kelas. Ketika waktu bermain selesai, anak-anak kembali ke dalam kelas. Pembelajaran dilanjutkan dengan bercerita. Sebelum bercerita guru mengajak anak -anak bernyanyi ASYIK dengan gerakannya yang energik. Anak-anak mengikuti dengan gembira. Kemudian guru menceritakan sebuah buku dihadapan anak-anak dan anak-anak duduk dilantai membentuk huruf u, mendengarkan cerita. Kemudian anak-anak menjawab pertanyaan dari guru tentang cerita yang telah dibacakan. Ketika ada yang menjawab pertanyaan, diberikan Reward ASYIK dengan mengatakan, Katakan!”Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!”. Reward ini diberikan sebagai apresiasi dari guru atas usaha anak-anak dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan CD.3, CL.3 pada saat penerapan pemberian Reward ASYIK pertama kali memang anak-anak belum semangat semuanya, masih ada yang malu, dan tidak mau mengikutinya. Tetapi seiring waktu berjalan, anak-anak mulai semangat karena setiap hari kita lakukan pemberian reward ASYIK kepada mereka. Hal ini terlihat dari kegembiraan dan rasa percaya diri anak-anak yang meningkat. Ketulusan mereka berpartisipasi dalam kegiatan juga meningkat dan kreativitas semakin bagus. Anak - anak semakin antusias menjawab pertanyaan guru dan semakin kritis dalam bertanya. Setelah pulang sekolah pun anak-anak sering mengucapkan kata-kata Reward ASIK di rumah. Hingga orang tua pun menanyakan, apa itu yang sering diucapkan anaknya.

Manfaat dari pemberian Reward ASYIK , salah satunya anak lebih percaya diri. Percaya diri adalah salah satu aspek perkembangan yang dibutuhkan anak. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan menyadari kemampuan yang ada pada dirinya, mengetahui dan menyadari bahwa dirinya memiliki bakat, keterampilan atau keahlian sehingga orang tersebut akan bertindak sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya (Ardiyana et al., 2019). Hal ini terlihat saat anak melakukan kegiatan pembelajaran tanpa bantuan orang lain.

Manfaat lainnya adalah anak menjadi mandiri. Perkembangan kemandirian anak terjadi tidak hanya di lingkungan rumah tetapi juga di lingkungan sekolah. Untuk meningkatkan kemandirian anak dalam situasi seperti ini, guru harus menerapkan inovasi pembelajaran yang mempertimbangkan tahapan pertumbuhan melalui kurikulum dan metode yang sesuai dengan fase perkembangan siswa (Nurfaidah & Watini, 2023). Contohnya, penerapan Reward Asyik pada kegiatan anak.

Dari hasil pengumpulan data CD.4, CL.4 Sikap anak saat pembelajaran berlangsung lebih fokus dan tertarik untuk belajar dan mengulangi pengalaman belajarnya. Minat belajar dapat diukur melalui empat indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto (2010), yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut (Charli et al., 2019). Ia akan fokus, antusias, lebih rajin belajar dan terus berusaha memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, tanpa ada beban dalam dirinya (Rahayuliana & Watini, 2022).

Ketika ketertarikan untuk belajar telah muncul maka anak akan lebih perhatian dalam belajar. Indikator lainnya motivasi belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, seseorang yang mempunyai intelegensia yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya (Arianty & Watini, 2022). Dan yang terakhir pengetahuan yang menjadi ukuran dalam melihat minat anak.

## KESIMPULAN

Pemberian “Reward ASYIK” kepada anak usia dini telah terbukti sebagai metode yang sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar. Terlihat dari perubahan yang terjadi pada anak-anak TK B TK Islam Zaid Bin Tsabit. Dengan adanya “Reward ASYIK”, anak-anak menunjukkan peningkatan minat belajar anak. Tercermin dari anak, anak dapat memecahkan masalah sederhana, anak sungguh-sungguh melakukan kegiatan, peningkatan keyakinan diri, ketulusan partisipasi, dan peningkatan kreativitas belajar. Anak memiliki keberanian menyelesaikan tugas tanpa ada takut salah, cemas ataupun tegang, Anak mau mengajukan dan menjawab pertanyaan pertanyaan. Pemberian “Reward ASYIK” juga menciptakan kegembiraan dalam belajar, membuat anak-anak tidak hanya sekedar memahami materi, tetapi juga menikmati setiap tahap pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi. Pemberian reward ASYIK bukan hanya sebagai bentuk penghargaan, tetapi sebagai langkah strategis dalam membentuk fondasi minat belajar anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.253>
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939–944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- 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>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Feka, F., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2849–2854. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.773>
- Hulukati, Z., & Watini, S. (2022). Implementasi Model “ASYIK” dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3503–3509. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.866>
- 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>
- 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>



- Nurfaidah, N., & Watini, S. (2023). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. 6, 304–313. <https://doi.org/10.30605/jsdp.6.3.2023.3148>
- Poerbakawatja. (2012). *Ensiklopedia Pendidikan*, Cet. III;
- Purnomo, H. S. Pd. M. P. (2012). *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam* (Cetakan Pe) Deepublish.
- 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>
- Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 888–894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- 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, 2065–2072. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3253>
- 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>
- Suryabtara. (2018). Psikologi Pendidikan. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Issue 2). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Syah, M. (2013). Psikologi Belajar. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Watini, S. (2020a). HKI Model ASYIK (Patent EC00202025792).
- Watini, S. (2020b). Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- Watini, S. (2020c). 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>