



IMPLEMENTASI REWARD ASYIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI PAUD NURUL ISLAM PANDEGLANG

Apriana Anggraini¹, Sri Watini²

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi

*Email : aprianaa45@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

ABSTRACT

This research is a qualitative research that aims to determine the increase in children's learning motivation in PAUD Nurul Islam Pandeglang Class B. With the pandemic, it turns out that it also has an impact on decreasing children's enthusiasm for learning at school. Therefore, the authors seek to find new innovations that can increase children's learning motivation at school. The method used by the author in an effort to increase student motivation at PAUD Nurul Islam Pandeglang is to use Reward ASYIK at the time of learning reflection. This ASYIK reward was first proposed by a Lecturer at Panca Sakti University Bekasi, Sri Watini, in 2016. This ASYIK reward is very easy to implement and the children are very happy to do it. This ASYIK reward is given to students when students can answer questions or can complete what is asked by the teacher. It starts with the teacher saying, "Say....," then the child answers, "I can, I am great, I succeeded, yes". This FUN reward is given with the aim of being able to motivate themselves that they are great. By using this ASYIK Reward, it can be seen that there is a change in the attitudes and learning motivation of children at PAUD Nurul Islam Pandeglang.

Keyword : Reward ASYIK, Motivation to learn ,Early childhood education programs.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berupa penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar anak di PAUD Nurul Islam Pandeglang Kelas B. Dengan adanya pandemik ternyata berdampak pula terhadap penurunan semangat belajar anak di sekolah. Oleh sebab itu penulis berupaya untuk mencari inovasi baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak di sekolah. Metode yang digunakan oleh penulis dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa di PAUD Nurul Islam Pandeglang adalah dengan menggunakan Reward ASYIK pada saat refleksi pembelajaran. Reward ASYIK ini pertama kali dikemukakan oleh Dosen Universitas Panca Sakti Bekasi yaitu Sri Watini pada Tahun 2016. Reward ASYIK ini sangat mudah untuk dijalankan dan anak-anak sangat senang melakukannya. Reward ASYIK ini diberikan kepada siswa ketika siswa dapat menjawab pertanyaan atau dapat menyelesaikan apa yang diminta oleh guru. Dimulai dengan guru mengucapkan, "Katakan.....," kemudian anak menjawabnya, "Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, yes". Reward ASYIK ini diberikan dengan tujuan agar dapat memotivasi dirinya sendiri bahwa mereka itu hebat. Dengan menggunakan Reward ASYIK ini, terlihat terjadi perubahan sikap dan motivasi belajar anak di PAUD Nurul Islam Pandeglang.

Kata Kunci : Reward ASYIK, Motivasi Belajar, PAUD

PENDAHULUAN

Kita semua sering mendengar bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting untuk masa depan anak kita. Dalam Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 60 Tahun 2013, anak usia

dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak yang belum genap berusia enam tahun. Dari segi pendidikan, usia ini merupakan masa keemasan dalam masa perkembangan otak anak, sehingga anak perlu mendapatkan rangsangan yang tepat. Menurut Sri Watini (2019) hakikat pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Sedangkan hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal.

Perkembangan anak usia dini itu sendiri menurut Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 dapat dilihat dari enam aspek perkembangannya yaitu: aspek agama, aspek social emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik dan yang terakhir aspek Pancasila. Keenam aspek tersebut haruslah dapat perkembang dengan baik. Agar perkembangan anak dapat tumbuh dengan baik, perlu adanya perhatian baik dari orang tua, lingkungan sekitar dan guru di sekolah.

Guru di sekolah haruslah dapat memberikan pelayanan terbaik kepada murid. Seorang guru harus dapat meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajarannya, agar anak menjadi bersemangat untuk belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan memberikan motivasi belajar kepada siswanya, sehingga siswa diharapkan akan bersemangat dalam mengikuti proses belajar di sekolah.

Motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membangkitkan semangat belajar anak, tidak terkecuali oleh anak usia dini. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75), keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dengan adanya motivasi belajar yang baik, maka tujuan pembelajaran dapat dengan mudah untuk diraih.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan motivasi belajar kepada anak terutama untuk anak usia dini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memberikan reward ASYIK pada saat anak selesai menjawab pertanyaan atau pada saat anak telah selesai mengerjakan sesuatu. Reward ASYIK pertama kali dipatenkan oleh Sri Watini Dosen Universitas Pancasakti Bekasi. Menurut Sri Watini (2016), Reward ASIK dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Terdapat beberapa penelitian yang membahas tentang Reward ASYIK ini, dan semuanya menunjukkan dampak yang positif. Oleh

sebab itu peneliti tertarik untuk membuktikan apakah Reward ASYIK ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak di sekolah pedesaan khususnya di daerah Pandeglang

KAJIAN TEORITIK

Reward ASYIK

Menurut Douglas (2018) Model ATIK memiliki komponen yang meliputi: 1) Amati merupakan suatu proses kegiatan dalam memperhatikan suatu objek atau peristiwa yang di sekitarnya menjadi informasi penting bagi anak. Kajian inipun ada dalam ayat-ayat Al Qur'an sebagai pedoman pembelajaran bagi manusia. Hal ini sejalan dengan kajian penelitian Watini, Viola T Devana (2021) yang menyatakan, "Alam ciptaan Tuhan sebagai informasi penting tentang penciptaan alam semesta dan segala isinya."

Sedangkan menurut Handayani, Endar Reska (2018), reward sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, atau telah berhasil mencapai tahap perkembangan tertentu atau tercapainya sebuah target. Dalam konsep pendidikan, reward merupakan salah satu alat untuk peningkatan motivasi para peserta didik.

Skinner dalam Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah (2013) menyatakan Reward (penghargaan) merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik.

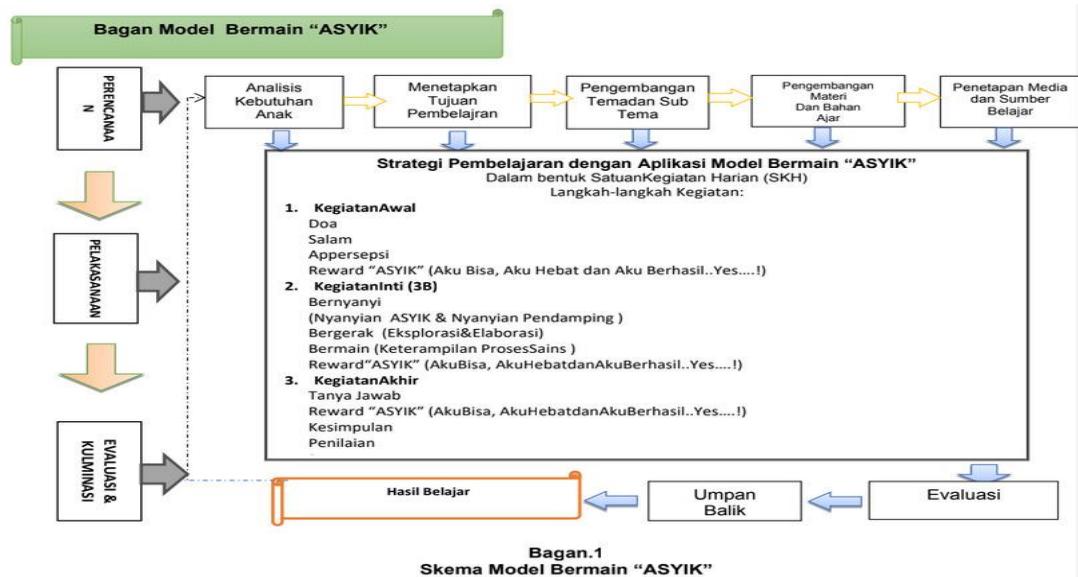
Pengertian reward menurut Purnomo (2012) dalam Rianty, Watini (2022) adalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid; dan sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan.

Dari definisi reward menurut para ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa reward merupakan sesuatu yang diberikan kepada seseorang atas perbuatan baik sehingga menghasilkan prestasi yang dikehendaki.

Model Pembelajaran ASYIK menurut Juli Setyowati, Sri Watini (2022) adalah model pembelajaran melalui metode bermain "ASYIK", dengan menggunakan reward dan yel-yel yang bertujuan untuk membangkitkan semangat anak, percaya diri anak dan sekaligus konsentrasi pada anak saat memasuki kegiatan inti.

Dalam aplikasi Model Desain Bermain ASYIK menurut Sri Watini (2016) terdapat reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata, "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yes!" dan telah

dipatenkan oleh Sri Watini pada tahun 2014 dengan nomor 000202003. Pelaksanaan Model Bermain ASYIK ini dapat dilihat pada Bagan Model Bermain “ASYIK” sebagai berikut:



Tujuan dari reward ASYIK menurut Sri Watini (2018), “The purpose of this reward is to generate a motivision to learn the child internally that researchers have confidence if the motivision can be raised from within a person it self results will be more extraordinary than just coming from others eround him.” Yang artinya adalah memunculkan motivasi belajar anak secara internal akan memberikan motivasi muncul dari dalam diri seseorang itu sendiri dan hasilnya akan lebih luar biasa dibandingkan hanya dengan datang dari orang lain di sekitarnya. Sehingga diharapkan dengan diberikan reward ASYIK motivasi belajar anak akan semakin meningkat.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 yang dimaksud Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Sri Watini (2019) hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, dimana sel-sel otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan di masa yang akan datang.

Anak usia dini juga mempunyai karakter yang unik seperti diungkapkan oleh Sri Watini, Hady Efendy (2020) yang menyatakan,” *Early childhood also has unique characteristic as the basis of their lives in the future such as high curiosity, fond of imitating, identifying or idolizing people considered special, like to play, like to try everything they have never done before, unique and sometimes egoistic because they consider themselves and their perception is correct.*” Hal ini dapat diartikan bahwa anak usia dini mempunyai karakter yang unik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, gemar meniru, mengidentifikasi atau mengidolakan orang yang dianggap istimewa, suka bermain, suka mencoba sesuatu yang belum pernah dikerjakan sebelumnya, unik dan terkadang egois karena menganggap dirinya adalah yang paling benar.

Agar guru dapat mengembangkan potensi anak yang mempunyai karakter unik tersebut maka diperlukan metode yang unik pula, seperti yang diungkapkan oleh Sri Watini (2018),” *Early childhood learning requires a unique and creative methodology.*” Yang artinya bahwa pembelajaran pada usia dini diperlukan metode yang unik dan kreatif, sehingga guru dapat menggali potensi anak secara lebih dalam. Pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna sehingga hasil belajar anak dapat difungsikan dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi belajar anak

1. Pengertian motivasi belajar

Menurut Fillmore H. Stanford dalam buku Mangkunegara (2017 : 93) mengatakan bahwa “*Motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*”. (motivasi merupakan suatu kondisi yang menggerakan manusia ke arah tujuan tertentu).

Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk meningkatkan gairah belajar siswa. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman ((2018 : 75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Uno (2017 :23) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan unsur-unsur pendukung lainnya.

Sedangkan menurut Arianty, Sri Watini (2022),”Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, seseorang yang mempunyai intelegensia yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motifasi dalam belajarnya”.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya pendorong siswa yang berasal dari internal dan eksternal siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Menurut Juli Setyowati, Sri Watini (2022),"Ada banyak cara untuk memotivasi anak didik dalam meningkatkan konsentrasi belajar mereka, salah satunya menggunakan reward ASYIK saat memulai aktivitas pembelajaran di pagi hari. Dimana melalui rangsangan dan penguatan di awal dengan kalimat positif seperti "Aku bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes." Melalui reward dan model bermain asyik, anak-anak akan mendapatkan motivasi dan semangat dalam melakukan kegiatan".

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016 : 17) , motivasi dapat timbul karena beberapa faktor yaitu:

a. Faktor Internal

1) Faktor fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama pancaindera.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologi merupakan faktor intrinsic yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong dan menghambat aktivitas belajar pada siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor social

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari lingkungan siswa meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.

2) Faktor non social

Faktor non social merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik di sekitar siswa. Meliputi keadaan udara, waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising), dan fasilitas belajar.

3. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018:83), ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya:

- Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.

- b. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- d. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengungkap apakah dengan implementasi reward ASYIK pada pembelajaran di PAUD Nurul Islam Pandeglang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Waktu pelaksanaanya adalah di Bulan Juni Tahun 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non tes/teknik observasi. Data yang diperoleh berdasarkan observasi yang telah dilakukan kemudian dianalisis menggunakan ceklis yang telah disiapkan. Adapun Populasi penelitian ini adalah siswa TK Nurul Islam Pandeglang Kelas B yang berjumlah empat belas siswa. Sedangkan sampel dari penelitian ini sama dengan jumlah populasi yaitu empat belas siswa.

Peneliti dalam penelitian ini hanya sebagai pengamat yang bertugas mengamati tingkah laku anak selama proses pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan menggunakan metode yang sama yang digunakan oleh Rianty, Watini (2022) yaitu model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu 1) Perencanaan (planning); 2) Tindakan (acting); 3) Pengamatan (observing); 4) Refleksi (reflection). Dalam proses pengamatan, peneliti juga dibantu oleh satu guru lain agar hasil dari pengamatan tidak subjektif. Pada proses penelitian, peneliti dan pengamat lain masuk kedalam kelas dan

melihat guru yang sedang mengajar di kelas. Sumber data bukan hanya dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, akan tetapi terdapat sumber data lain yaitu dari hasil wawancara terhadap anak setelah proses belajar mengajar selesai. Selain itu informasi lain didapat dari wawancara kepada guru yang mengajar di kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu kurang lebih satu minggu. Data yang diperoleh selama satu minggu tersebut kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dari lahir hingga sebelum memasuki jenjang Sekolah Dasar. Di masa ini anak memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu menurut Sri Watini (2018),” *Early childhood learning requires a unique and creative methodology.*” Yang artinya bahwa pembelajaran pada usia dini diperlukan metode yang unik dan kreatif, sehingga guru dapat menggali potensi anak secara lebih dalam.

Di dalam tulisan nya yang lain, Sri Watini, Hady Efendy (2020) menyatakan,” *Early childhood also has unique characteristic as the basis of their lives in the future such as high curiosity, fond of imitating, identifying or idolizing people considered special, like to play, like to try everything they have never done before, unique and sometimes egoistic because they consider themselves and their perception is correct.*” Hal ini dapat diartikan bahwa anak usia dini mempunyai karakter yang unik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, gemar meniru, mengidentifikasi atau mengidolakan orang yang dianggap istimewa, suka bermain, suka mencoba sesuatu yang belum pernah dikerjakan sebelumnya, unik dan terkadang egois karena menganggap dirinya adalah yang paling benar.

Berdasarkan hal di atas maka perlu perlakuan khusus ketika guru sedang menghadapi anak usia dini. Dengan karakter unik yang dimiliki oleh anak, diperlukan metode yang unik pula. Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan oleh guru, salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan memberikan reward kepada anak.

Sistem reward dalam dunia pendidikan diyakini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Reward merupakan penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut berhasil melaksanakan tugas atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan baik. Sistem reward bertujuan supaya siswa lebih giat dalam belajar.

Peneliti melaksanakan sistem reward kepada siswa PAUD Nurul Islam Pandeglang Kelas B. Sistem reward ini diberikan sebagai alternatif metode pembelajaran kepada siswa. Apalagi di awal-awal masuk kelas setelah pandemic yang berkepanjangan, terlihat bahwa anak-anak kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini tentu saja tidak dapat dibiarkan terlalu lama. Kemudian peneliti menemukan sebuah model pembelajaran bermain ASYIK dimana salah satu bagian yang digunakan adalah dengan metode reward ASYIK yang telah dipatenkan oleh Sri watini (2014: 000202003).

Reward ASYIK diberikan pada saat kegiatan inti dan saat refleksi pembelajaran sesuai dengan Bagan Model Bermain ASYIK. Pertama-tama kita lakukan perencanaan pembelajaran, dimana langkah-langkahnya adalah:

1. Melakukan analisis kebutuhan anak
2. Menetapkan tujuan pembelajaran.
3. Melakukan pengembangan Tema dan Sub tema.
4. Melakukan pengembangan materi dan bahan ajar.
5. Melakukan penetapan media dan sumber belajar.

Setelah tahap perencanaan selesai, dilakukan tahap berikutnya yaitu pembelajaran. Pada tahap ini akan dibagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (Refleksi). Kegiatan ini pertama kali diterapkan pada Tema Tanaman. Pada kegiatan awal anak dibentuk lingkaran, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang reward ASYIK. Guru meminta salah satu anak maju kedepan untuk memberikan contoh kepada teman-temannya. Menurut Juli Setyowati, Sri Watini (2022) pada tahap ini anak-anak diharapkan (1) tidak mengalami kecemasan dan ketegangan, melainkan rasa enjoy dan nyaman saat di sekolah, (2) anak diharapkan mau dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan, (3) anak diharapkan memiliki rasa percaya diri, (4) diharapkan anak akan memiliki motivasi yang tinggi dalam menerima pelajaran dalam kegiatan inti.



Gambar 1. Pada saat kegiatan awal



Gambar 2. Kegiatan Inti dengan Tema Tanaman

Pembahasan

Pelaksanaan dalam penelitian ini, dilakukan di PAUD Nurul Islam Pandeglang Kelas B yang berjumlah empat belas orang. Pertama-tama guru menerangkan kepada anak tentang reward ASYIK. Setiap anak setelah selesai menjawab pertanyaan, guru mengatakan, "Katakan". Kemudian anak mengucapkan " Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes Yes Yes !

Pada mulanya anak-anak merasa bingung karena belum terbiasa. Namun karena sering dilakukan maka dengan sendirinya anak menjadi terbiasa mengucapkannya. Guru menggunakan Reward ASYIK ini pada saat pembelajaran di kegiatan inti dan saat reflesi dan terlihat bahwa terjadi perubahan terhadap semangat anak. Anak yang tadinya kurang memperhatikan gurunya ketika belajar, dengan Reward ASYIK ini menjadi memperhatikan pelajaran. Anak-anak juga terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Reward ASYIK sendiri dapat diberikan pada saat kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran (refleksi). Ketika guru telah selesai menyampaikan materi, guru dapat melakukan tanya jawab sebagai refleksi pembelajaran. Ketika anak dapat menjawab dengan benar apa yang ditanyakan guru, maka guru memberikan Reward ASYIK pada anak, dimana anak mengatakan, "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, yes."

Ketika ditanyakan kepada anak bagaimana tentang pelajaran yang diberikan mereka menjawab sangat senang. Di awal mulai masuk sekolah setelah pandemic, anak-anak terlihat kurang bersemangat, masih banyak yang tidak focus terhadap pembelajaran yang disampaikan guru. Namun setelah menggunakan Reward ASYIK, anak-anak menunjukkan indikator motivasi belajar anak seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2018:83) yaitu diantaranya 1) Anak menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluarnya; 2) Anak dapat mempertahankan pendapatnya; 3) Anak tekun menghadapi tugas yang diberikan; 4) Anak tidak cepat bosan ketika belajar dalam waktu yang lama.

Menurut Sri Watini (2016) persepsi ASYIK diharapkan akan memberikan dampak pada bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, yakin dan akan meraih kesuksesan dalam belajar. Hal ini terbukti dari penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan Reward ASYIK, anak-anak menjadi senang, gembira, percaya diri, seru sehingga pelajaran yang diberikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh anak. Dengan reward ASYIK ini dimungkinkan anak mendapatkan motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri. Anak akan merasa bahwa mereka itu hebat, maka akan timbul rasa percaya diri yang kuat, sehingga motivasi belajarnya pun menjadi meningkat dengan baik. Peningkatan motivasi belajar tentunya akan berdampak pada tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran, pemberian reward sangatlah dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Reward ASYIK merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan reward ASYIK, akan menumbuhkan rasa nyaman, percaya diri yang kuat, serta motivasi belajar yang tinggi pada anak.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan setelah pelaksanaan penelitian ini adalah agar guru dalam melakukan pembelajaran harus berupaya untuk berinovasi sehingga anak-anak tidak bosan dalam mengikuti pelajaran. Dan dalam menggunakan reward ASYIK sebaiknya dibarengi dengan penggunaan metode bermain ASYIK dan yel-yel ASYIK sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianty, A., Watini, S. 2022. Implementasi “Reward Ayik” 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>.
- Hamzah.B Uno. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Endar Reska. 2018. Pengaruh Reward and Punishment Terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di SMA N 10 Bukit Barisan. Kota Pekanbaru. Riau. Universitas Islam Riau.
- HKI Kemenkumham. Lagu, Reward dan Yel-yel ASYIK. Nomor: 000202003
- Mangkunegara, Anwar. 2022. *Manajemen Manusia Perusahaan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmawati, Rima. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Puyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. Jogjakarta. Universitas Negeri Jogjakarta.
- Sardiman. 2018. *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo.
- Setyowati, Juli, Watini, S. 2022. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “ASYIK”(Reward & Yel-yel “ASYIK”) di TK Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 6.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Watini, S. 2016. *Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini*. Bandung. Cahaya Ilmu Bandung.
- Watini, S. 2018. The Playing Method “ASYIK” Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years. *Journal of Studies in Education*. Vol. 8. <https://www.macrothink.org/journal/index.php/jse/article/view/12108>
- Watini, S. 2019. Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3.
- Watini, S., Hady Efendy. 2020. Implementasian of ASYIK Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal Of Physics : Conference Series*. Volume 1477, Education. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>..
- Watini, S., ViolaT Devana (2021). Teori Kuantum Baru yang Sesuai Sains dan Teknologi dengan Kaidah Ilmu Islam. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin jurnal*, 2(1Juni),89-93. <https://adi-journal.org/index.php/abdi/article/view/450>