



MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI “REWARD ASYIK” DI TK NEGERI PEDESAAN

Ayu Vera Dewi¹, Sri Watini²

^{1,2}Universitas Panca sakti Bekasi

Email: Ayuvera47@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

ABSTRACT

Self-confidence is an important thing for early childhood to have, because having confidence will grow courage and increase children's enthusiasm to learn. Confidence is the ability of children to express feelings, be able to interact with others and dare to face life in the environment. At the Rural State Kindergarten, Walantaka District, Serang City, there are still some children who are not confident, such as lack of communication, not daring to express their feelings or opinions, not daring to answer the teacher's questions, being afraid and embarrassed to come to the front of the class. This research was conducted to increase the self-confidence of children aged 4-6 years in Rural State Kindergarten, Walantaka District, Serang City by using the "Reward Fun" Learning Model. Starting from a lack of confidence in children when they are playing. The "Reward Fun" learning method is a learning innovation developed by Sri Watini who has received a patent for a copyrighted work from the Ministry of Law and Human Rights of the Republic of Indonesia. In "Reward Fun" it is expected to be able to increase children's confidence in learning and playing, so that it will have a positive influence on the child which will continue to be felt throughout his life so that the child can develop optimally.

Keywords: *Confidence, Reward FUN*

ABSTRAK

Kepercayaan diri merupakan hal yang penting dimiliki oleh anak usia dini, karena dengan memiliki rasa percaya maka akan tumbuh keberanian dan semakin bertambahnya semangat anak untuk belajar. Rasa percaya diri adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengekspresikan perasaan, mampu berinteraksi dengan orang lain dan berani menghadapi kehidupan di lingkungan. Di TK Negeri Pedesaan Kecamatan Walantaka Kota Serang Masih dijumpai beberapa anak yang tidak percaya diri seperti kurang berkomunikasi, tidak berani mengungkapkan perasaan atau pendapatnya, tidak berani menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, takut dan malu maju ke depan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 4-6 Tahun di TK Negeri Pedesaan Kecamatan Walantaka Kota Serang dengan menggunakan Model Pembelajaran “Reward Asyik”. Berawal dari kurangnya rasa percaya diri pada anak ketika sedang bermain. Metode pembelajaran “Reward Asyik” merupakan inovasi pembelajaran yang dikembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapat hak patent karya cipta dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Dalam “Reward Asyik” diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri anak dalam belajar dan bermain, sehingga akan membawa pengaruh positif pada diri anak yang akan terus dirasakan sepanjang hidupnya sehingga anak dapat berkembang secara maksimal.

Kata Kunci : *Percaya Diri, Reward ASYIK*

PENDAHULUAN

Anak usia dini kadang-kadang tidak bisa menjelaskan apa yang sedang ia rasakan. Terutama perasaan negatif bahwa ada sesuatu yang mengganggu hatinya, dan ganjalan ini muncul setelah ia mengalami situasi tertentu. Biasanya mereka menunjukkannya dengan cara gelisah, rewel atau marah-marah tanpa sebab. Salah satu perasaan yang biasanya relatif sulit dipahami anak adalah rasa malu yang mengakibatkan hilangnya rasa percaya diri.

Kepercayaan diri sering disalah artikan sebagai bawaan lahir, padahal kepercayaan diri bisa ditanamkan sejak dini dan bagaimana pola asuh orang tua pun sangat berpengaruh. Di sekolah, anak-anak berpotensi membandingkan diri mereka dengan teman-teman sekelas mereka. Pada usia ini, tingkat rasa percaya diri cenderung berhubungan dengan banyak hal. Misalnya, beberapa baik anak-anak atau siswa belajar, bagaimana penampilan mereka, bagaimana mereka berolahraga, dan seberapa mudah mereka berteman. Tantangan yang ada di sekolah seringkali dapat menurunkan rasa percaya diri anak, karena anak mungkin merasa kurang Percaya diri. Kepercayaan diri anak dapat diamati dalam berbagai kegiatan anak di sekolah, baik secara individual maupun kelompok. Misalnya, dalam penyelesaian tugas-tugas, kegiatan bercerita, kerjasama dalam kelompok, pelaksanaan intruksi maupun tanggapan terhadap berbagai rangsangan dari guru. Pelatihan kepercayaan diri pada anak dapat dilakukan dengan pemberian pengalaman secara langsung serta melibatkan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adanya kepercayaan diri pada anak dapat dilihat dari berkurangnya ketergantungan anak pada orang lain, jika anak diberikan instruksi oleh guru, anak dapat melakukannya dengan baik tanpa meminta bantuan dari orang lain. Salah satu cara untuk menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak adalah dengan Jadi dapat dikatakan bahwa penilaian tentang diri sendiri adalah berupa penilaian yang positif. Penilaian positif inilah yang nantinya akan menimbulkan sebuah motivasi dalam diri individu untuk lebih mau menghargai dirinya. Pengertian secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap gejala aspek kelebihan yang dimiliki oleh individu dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan hidupnya (Thursan, 2002). Tujuan pengembangan percaya diri menurut Siswanto (2012: 30) adalah agar anak mempunyai rasa kepercayaan diri terhadap kemampuan dirinya sehingga anak mampu menghadapi kehidupan selanjutnya. Dan (Rahayu, 2013: 73) menyatakan bahwa tujuan pengembangan percaya diri adalah agar anak mampu mengembangkan keyakinan dan potensi yang dimiliki untuk mencapai keberhasilan dalam hidupnya, dengan sikap optimis, tenang, dan berani bertindak, mengambil keputusan disertai tanggung jawab.

Menurut Hakim (dalam Polpoke, 2004) secara sederhana mengungkapkan bahwasanya kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut mempunyai merasa mampu untuk mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya. Dari pendapat tersebut kita memahami bahwa kepercayaan diri merupakan faktor yang sangat penting bagi anak, karena sikap percaya diri akan membuat individu merasa optimis dan mampu untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan sosialnya. Model Bermain ASYIK menurut (Arifin, 2011), "Model adalah tinjauan teoretis tentang konsep dasar." (Majid, 2013), "Model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan pendidikan. Perkembangan sosial emosional anak tidak selamanya stabil, banyak faktor yang memengaruhinya baik faktor yang berasal dari anak itu sendiri maupun yang berasal dari luar dirinya, baik pengaruhnya secara dominan maupun secara terbatas. Adapun faktor yang memengaruhi perkembangan emosi anak prasekolah, meliputi: keadaan di dalam diri individu; konflik-konflik dalam proses perkembangan; sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan, sedangkan faktor yang dapat memengaruhi

perkembangan sosial anak ada tiga yang utama, yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor dari luar rumah atau luar keluarga, serta faktor pengalaman awal yang diterima anak.

Reward menurut Arikunto (1993), reward adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena sudah mendapatkan prestasi dengan yang dikehendaki. Untuk mengembangkan rasa percaya pada diri anak di TK Negeri Pedesaan salah satunya adalah dengan menerapkan model Bermain Asyik “Reward Asyik”. Model pembelajaran ASYIK adalah model pembelajaran baru yang dikembangkan oleh Sri Watini dimana pada kegiatan ini dimulai dengan bernyanyi “Asyik” dan untuk mengimplementasikan “Reward Asyik” adalah di sela-sela kegiatan ketika anak berbuat baik atau dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar maka guru akan memberikan apresiasi “Reward Asyik” dengan berkata katakan dan anak menjawab “Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, yes!”. “Reward Asyik” diberikan kepada anak dan anak sendiri yang melakukan dan mengucapkannya, hal ini membuat anak anak menjadi senang dan dapat menumbuhkan rasa percaya dirinya karena kegiatan ini dilakukan setiap hari dan berulang-ulang. Dari uraian diatas dapat dikembangkan beberapa masalah yaitu sebagai berikut: 1. Apa yang dimaksud dengan percaya diri? 2. Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran “Bermain Asyik”?, 3. Bagaimana pengaruh “Reward Asyik” terhadap rasa percaya diri anak?. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode Reward Asyik pada tingkat kepercayaan diri anak kelompok A dan B di TK Negeri Pedesaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan survey. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari populasi tertentu yang bersifat alamiah, tetapi peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengedarkan kuesioner. Penelitian ini dilakukan dengan meneliti tentang meningkatnya kepercayaan diri anak melalui Reward Asyik. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pedesaan Kecamatan Walantaka Kota Serang. Populasi penelitian adalah semua siswa yang ada di TK Negeri Pedesaan Kecamatan Walantaka Kota Serang yang berusia 4-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian percaya diri secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap gejala aspek kelebihan yang dimiliki oleh individu dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan hidupnya (Thursan, 2002). Adler menyatakan bahwa kebutuhan manusia yang paling penting adalah kebutuhan akan rasa percaya diri dan rasa superioritas. Rasa percaya diri juga dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki setiap orang dalam kehidupan serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep dirinya (Rahmad, 1991). Menurut Maslow kepercayaan diri itu diawali oleh konsep diri. Menurut Centi, konsep diri adalah gagasan seseorang tentang dirinya sendiri, yang memberikan gambaran kepada seseorang mengenai kepada dirinya sendiri. Sullivan mengatakan bahwa ada dua macam konsep diri, konsep diri Positif dan konsep diri Negatif. Konsep diri yang positif terbentuk karena seseorang secara terus menerus sejak lama menerima umpan balik yang positif berupa pujian dan penghargaan. Sedangkan konsep diri yang negatif dikaitkan dengan umpan balik negative seperti ejekan dan perendahan

(Bastaman, 1995). Menurut Lauster Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam interaksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Lauster menggambarkan bahwa orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki ciri-ciri tidak mementingkan diri sendiri, tidak membutuhkan dorongan orang lain, optimis, dan gembira (Lauster 2002). Menurut Al-Uqshari (2005) rasa percaya diri adalah salah satu kunci kesuksesan dalam hidup. Untuk dapat mencapai kesuksesan dalam hidup kepercayaan diri sangatlah penting agar kita bisa memaksimalkan potensi yang ada dalam diri kita, maupun dalam pergaulan bermasyarakat. Al-Uqshari mendefinisikan rasa percaya diri adalah sebarang keyakinan kuat pada jiwa, kesepahaman dengan jiwa, dan kemampuan menguasai jiwa. Menurut Al-Uqshari tanpa rasa percaya diri, kita niscaya tidak akan bisa mencapai keinginan yang kita idam-idamkan, bahkan vitalitas, daya kreativitas, dan jiwa petualangan yang kita miliki spontan akan beralih menjadi depresi, frustrasi dan patah semangat. Karena pada prinsipnya, rasa percaya diri secara alami bisa memberikan kita efektivitas kerja, kesehatan lahir batin, kecerdasan, keberanian, vitalitas, daya kreativitas, jiwa petualangan, kemampuan mengambil keputusan yang tepat, kontrol diri, kematangan etika, rendah hati, sikap toleran, rasa puas dalam diri maupun jiwa, serta ketenangan jiwa.

Model secara umum dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan pada saat proses pembelajaran. Menurut Abdul Madjid, "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang berfungsi sebagai pedoman, landasan atau kerangka program. Dalam proses pembelajaran dikenal dengan model desain instruksional. Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar. Oleh sebab itu proses pembelajaran dengan Model Asyik diaplikasikan dengan cara bermain yang menyenangkan.

Model Bermain "ASYIK" adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang di dalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan reward yang khas. Model Bermain ASYIK Merujuk pada beberapa penjelasan tentang desain model bermain, dapat disimpulkan bahwa perancangan model permainan adalah suatu bentuk atau pola yang akan dijadikan pedoman atau pedoman oleh guru dalam merancang lingkungan belajar yang efektif, efisien dan efisien yang memungkinkan anak-anak untuk bermain dengan baik karena mereka belajar sendiri dan lingkungannya, sehingga pembelajaran anak usia dini perlu merancang lingkungan yang kondusif, menarik minat dan perhatian anak-anak, tantangan dan kesenangan, dan melibatkan unsur menyanyi, bergerak dan bermain. Oleh karena itu, melalui Model Bermain Desain "ASYIK" yang merupakan desain pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B (Menyanyi, Bermain dan Bergerak) serta

memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kemampuan anak kompetensi dalam belajar.

Model Bermain “ASYIK” yang memiliki kepanjangan “A” Aman,”S” Senang, “Y” Yakin & Percaya Diri,” I” Inovatif, dan “K” Kreatif ” mengandung beberapa makna di dalamnya. a. Hakikat Aman (A) Aman mengandung pengertian tema yang dipilih, materi yang dipelajari, media/bahan pembelajaran yang digunakan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dalam kondisi aman. sehingga anak akan belajar dengan nyaman tanpa ada rasa takut baik untuk bertanya, melakukan kegiatan dalam mencoba berbagai macam hal, tidak ada kekhawatiran terkena benda-benda berbahaya, b. Hakikat Senang (S) Simbol “S” yang memiliki makna senang mengandung beberapa konsep antara lain senang dalam melakukan, tidak terpaksa, semangat, termotivasi. Dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat membangkitkan semangat anak dalam melakukan kegiatan belajar tanpa keterpaksaan. c. Hakikat Yakin dan Percaya Diri (Y) Y (Yakin & Percaya Diri) memiliki arti bahwa dengan Model Bermain ”ASYIK” memberikan kesempatan pada anak untuk selalu mencoba dan melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas bermain dalam rangka memperoleh berbagai informasi atau jawaban-jawaban yang ia inginkan dengan penuh tanggung jawab, berani mengambil resiko, mampu memecahkan masalah yang dihadapi dan pada akhirnya memiliki keyakinan kebenaran akan ilmu yang ia cari dan memiliki keberanian untuk bertanggung jawab pada apa yang ia lakukan dengan penuh percaya diri dan membentuk karakter positif dalam jiwanya. d. Hakikat I (Inovatif) “I” memiliki kepanjangan kata inovatif yang di dalamnya bermakna inovatif untuk guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan inovatif bagi anak selama proses belajar dan sesudahnya. Inovatif didalam kegiatan belajar ini bagaimana menghasilkan suatu perubahan baru yang luar biasa sehingga menghasilkan sesuatu yang baru atau lebih memiliki nilai serta lebih baik. e. Hakikat K (Kreatif) “K” memiliki kepanjangan kata kreatif, yang memiliki makna bagaimana guru mampu merancang kegiatan pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas anak dalam mengembangkan dirinya dalam berpikir maupun bertindak. Oleh sebab itu dalam Model Bermain “ASYIK” (MB”A”) ini merupakan upaya menciptakan, merekayasa proses pembelajaran yang dapat menjadikan anak lebih kreatif baik dari segi pribadinya, motivasinya, proses belajarnya dan hasil belajarnya. Adapun ciri atau karakteristik dalam pengembangan Metode Bermain “ASYIK” (MB”A”) adalah memiliki prosedur atau langkah-langkah pembelajaran yang khas dengan simbol 3B yang didalam proses pembelajaran itu selalu mengkolaborasikan kegiatan (Bermain, Bernyanyi dan Bergerak).

Menurut Sastrohadiwiryo (2009), reward adalah imbalan balas jasa yang diberikan oleh perusahaan kepada para tenaga kerja, karena tenaga kerja tersebut telah memberikan sumbangan tenaga dan pikiran demi kemajuan perusahaan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Slameto (2010), reward adalah suatu penghargaan yang diberikan guru kepada siswa sebagai hadiah karena siswa tersebut telah berperilaku baik dan sudah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Menurut Purwanto (2011), reward adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Reward in Play Model "ASYIK" Skinner in Aswan Zain and Syaiful Bakhri Djamarah stated that Reward is an activity in order to change the

behavior of a person (students) to do the repetition of learning so that the result becomes better. In the application of Playing Model "ASYIK" is also there is a distinctive reward and is expected to provide motivation or enthusiasm in learning children in the form of the words "I Can, I'm Great and I'm Successful. Yes! "The purpose of this reward is to generate a motivation to learn the child internally that researchers have confidence if the motivation can be raised from within a person itself results will be more extraordinary than just coming from others around him yang dapat diartikan bahwa Hadiah dalam Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah menyatakan bahwa Reward adalah suatu kegiatan dalam rangka untuk mengubah perilaku seseorang (siswa) untuk melakukan pengulangan pembelajaran sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Dalam aplikasi Model Bermain "ASYIK" ini juga ada yang khas penghargaan dan diharapkan dapat memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata "Saya Bisa, Saya Hebat dan Saya Sukses. Ya!" Tujuan dari hadiah ini adalah untuk menghasilkan motivasi belajar anak secara internal sehingga peneliti memiliki keyakinan jika motivasi tersebut dapat dimunculkan dari dalam diri seseorang sendiri hasilnya akan lebih luar biasa dari sekedar datang dari orang lain di sekelilingnya.

Reward dalam Model Pembelajaran Bermain "Asyik", menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata - kata "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!" dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat "Katakan". Reward ini bertujuan untuk memunculkan motivasi dan semangat belajar pada anak secara internal. Reward ASYIK memberikan hasil yang luar biasa dalam mendorong semangat pada anak yang luar biasa dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya. (Watini, Sri, Desain Model ASYIK untuk Anak Usia Dini, Cahaya Pustaka Bandung, 2016). Pelaksanaan/implementasi Reward Asyik yang dilaksanakan di TK Negeri Pedesaan adalah pada kegiatan bermain yaitu dalam kegiatan Pembukaan misal dalam kegiatan bercakap-cakap ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu, kegiatan Inti pada saat anak melakukan tugasnya dengan baik dan kegiatan Penutup ketika evaluasi.

Dengan diberikannya Reward Asyik oleh pendidik kepada peserta didik di TK Negeri Pedesaan Kecamatan Walantaka Kota Serang mampu meningkatkan rasa percaya diri anak yang awalnya anak masih malu-malu untuk berbicara atau mengungkapkan sesuatu kepada guru ketika diterapkan Reward Asyik terlihat anak mulai muncul rasa keberanian dan percaya dirinya karena Reward Asyik diberikan oleh guru kepada anak namun anaklah yang mengucapkannya. Hal ini menjadi dorongan yang kuat dalam diri anak untuk memotivasi dan lebih semangat lagi dalam belajar

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

kepercayaan diri merupakan faktor yang sangat penting bagi anak, karena sikap percaya diri akan membuat individu merasa optimis dan mampu untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan sosialnya. Kepercayaan diri anak dapat berkembang jika orang dewasa memberikan stimulus yang tepat, mengembangkan kepercayaan diri anak bukanlah sesuatu yang mudah namun perlu sekali dukungan dan apresiasi dari berbagai pihak. Reward menurut Arikunto (1993), reward adalah sesuatu yang diberikan kepada seseorang karena sudah mendapatkan prestasi dengan yang dikehendaki. Salah satu cara untuk menumbuhkan

kepercayaan diri anak adalah dengan memberikan Reward ketika anak melakukan sesuatu yang baik. Seperti Reward Asyik yang mampu membuat anak merasa Senang karena anak sendirilah yang mengucapkannya sehingga anak merasa makin percaya diri dan bangga atas dirinya.

Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan artikel ini masih banyak kekurangannya dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat dibutuhkan penulis. Dengan adanya pembahasan tentang reward Asyik ini maka diharapkan pembaca dapat memahami dan menerapkannya disekolah sebagai salah satu kegiatan yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- 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. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
- Watini, S. (2016). Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini, Cahaya ilmu Bandung
- Watini, S. (2020). Implementasi Model Asyik Play Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Fisika: Seri Konferensi*, Volume 1477, Edisi 4, id artikel. 042055. <http://ui.adsabs.harvard.edu/abs/2020JPhCS1477d2055W/abstract>
- 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*, doi:10.5296/jse.v8i1.12108
- Aisyah, S. (2008), Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka.
- Wahyuni, S. (2017), Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Ber cerita di Kelompok B RA An-Nida, *Jurnal Raudhah*
- Aryenis, (2018), Peningkatan Rasa Percaya diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-kanak Restu Ibu, *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* Vol 5, No. 2 ISSN 2337-8301, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/103726>
- Suryana, Dadan, (2018) Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak, Prenadamedia Grup, Jakarta