



Penerapan Model Bermain Asyik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di PAUD Doa Bunda Desa Pematang Benteng Riau

Ismawati¹, Mira Angrilla², Rika Sepriani³, Nurul fadilah batubara⁴, Sri Watini⁵

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

E-mail: ismaw4276@gmail.com, miraangrilla@gmail.com, rikasepriani99@guru.paud.belajar.id,
nurulfadilahbatubara31@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-12 Revised: 2023-04-10 Published: 2023-05-01 Keywords: ASYIK Model; Motivation to Learn.	Based on the research that has been done, there is an increase in early childhood learning motivation through the application of the ASYIK singing method as evidenced by an increase in learning motivation achievements in cycle I, there is 53% or 8 out of 20 achievement values and then it increases to 90% or 17 out of 20 students which reached the very good category. So, the conclusion in this study is that the ASYIK model can increase early childhood learning motivation in PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Village, Batang Peranap District, Indragiri Hulu Regency, Riau Province, there are several things motivation to learn (a) Appreciate and enjoy learning activities, (b) Enjoy solving problems-problems in learning, (c) Interested in always learning which shows a positive direction, (d) Interest and passion, (e) Independence and courage.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-12 Direvisi: 2023-04-10 Dipublikasi: 2023-05-01 Kata kunci: Model ASYIK; Motivasi Belajar.	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui penerapan metode menyanyi ASYIK yang dibuktikan dengan peningkatan capaian motivasi belajar pada siklus I yaitu sebesar 53% atau 8 dari 20 nilai capaian. kemudian meningkat menjadi 90% atau 17 dari 20 siswa yang mencapai kategori sangat baik. Maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah model ASYIK dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Doa Bunda Desa Pematang Benteng Kecamatan Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau terdapat beberapa hal motivasi belajar (a) Menghargai dan menyenangkan kegiatan belajar, (b) Senang memecahkan masalah-masalah dalam belajar, (c) Tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan arah positif, (d) Minat dan semangat, (e) Kemandirian dan keberanian.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aset dan juga landasan kehidupan ke arah kejayaan. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan asas yang penting. Ia merupakan pendidikan awal dalam perkembangan hidup seseorang individu setelah pendidikan di rumah. Ia menjadi dasar yang dapat menanamkan rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan dan sekolah (Asmawati, 2021). Sementara hakikat pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal (Astuti & Watini, 2022). anak usia dini merupakan masa dimana anak berada dalam proses berkembang dalam segala aspek kehidupannya, yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, seni, moral, dan agama (Anggori & Watini, 2022). Pendidikan anak usia dini adalah salah satu wadah untuk mengembangkan karakter dan aspek perkembangan.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah bentuk dari penyelenggaraan pendidikan untuk pertumbuhan dan juga perkembangan fisik anak untuk

koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan anak dalam daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial dan emosional anak dalam sikap dan perilaku serta agama bahasa dan komunikasi, (Suharni¹), Sri Wahyuni²), 2020), Anak usia dini merupakan anak yang usianya antara 0-6 tahun. keemasan masa bagi manusia yang tak dapat diulang (Lilawati, 2020) dikhususkan bagi aspek perkembangan anak usia dini merupakan hakekat penyelenggaraan pendidikan PAUD (Wahyuningrum & Watini, 2022), Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

Mewujudkan anak yang baik dan berkualitas adalah tanggung jawab orang tua. Anak merupakan amanah yang diberikan oleh Allah kepada orang tua yang harus dipertanggung-jawabkan di akhirat (Ayun, 2017). Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat diminati oleh anak usia dini. Anak usia dini adalah anak usia bayi sampai dengan enam tahun, hal ini juga sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 60 tahun, bermain merupakan dunia anak (Novianti & Watini,

2022). dimana anak-anak merupakan individu yang masih perlu adanya eksplorasi dari berbagai lingkup (Sejati et al., 2020). Bermain merupakan aktivitas pikiran terlibat dengan pandangan seorang anak dan Bermain mengacu pada berbagai aktivitas sukrela yang termotivasi secara intrinsik yang biasanya diasosiasikan dengan kesenangan dan keseruan anak.

Bermain juga merupakan sarana belajar anak yang bisa diperoleh melalui panca indera dan anak juga merupakan peniru ulung terhadap apa yang mereka alami, baik yang dilihat maupun yang mereka rasakan.(Watini, 2020). Mereka adalah sekelompok manusia yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Babys & Watini, 2022). Dalam menyusun pembelajaran diperlukan strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan strategi aktif ini diharapkan akan tumbuh, dan berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar (Astuti & Watini, 2022). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

Model Pembelajaran atau bermain "ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran baru. Sudah mendapatkan hak paten ataupun HaKI dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443, bermain asyik adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui beberapa langkah 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 yel-yel dan reward yang khas. Model belajar "ASYIK" memiliki kepanjangan dari "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin & Percaya Diri, "I" Inovatif, dan "K" Kreatif mengandung beberapa makna di dalamnya (Noviampura & Watini, 2022), Kata ASYIK merupakan akronim dari Aman, Senang, Yakin, Inovatif dan Kreatif(Nyoman et al., n.d.), Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak, sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri, kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan 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. Dan didalam aplikasi Model Desain Bermain "ASYIK" (Widiastuti & Watini, 2022). Model Pembelajaran "ASYIK". Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang dibuat sebagai panduan dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran(Novianti & Watini, 2022), Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model Pembelajaran "ASYIK" Adapun Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran melalui metode bermain „asyik“, dengan menggunakan reward dan yel-yel yang bertujuan untuk membangkitkan semangat anak, percaya diri anak sekaligus konsentrasi pada anak saat memasuki kegiatan inti. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak, serta memotivasi mereka dalam memulai kegiatan pembelajaran setiap harinya. Karena pada dasarnya anak perlu suasana belajar yang nyaman dan asyik untuk dapat mencapai perkembangan yang ingin diperoleh.(Setyowati & Watini, 2022) bagaimana belajar hari ini Asyik, anak akan menjawab aku bisa aku hebat aku pintar yes di lakukan sebelum maupun sesudah melaksanakan kegiatan (Kastanja & Watini, 2022). Model "ASYIK" juga merupakan inovasi pembelajaran model baru dan sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran di PAUD Doa Bunda.

Oleh karenanya, minat belajar ini sangat besar pengaruhnya bagi anak usia dini, anak yang memiliki minat belajar juga akan memberikan perhatian lebih terhadap suatu ilmu yang dipelajarinya, sehingga ilmu tersebut bukan hanya berlalu begitu saja tetapi bermakna pada anak dan juga diharapkan dapat dihayati serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif yaitu suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami perbaikan dan perubahan (Watini, 2019), menuturkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian tindakan dalam bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan

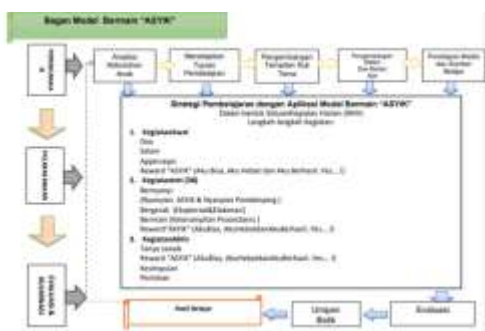
secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu termasuk dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial ataupun pendidikan, pemahaman mereka mengenai kegiatan kegiatan praktek pendidikan, dan juga situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek, pandangan dari orang di luar sistem dari subjek penelitian, atau dari pengamat, untuk menjaga subjektifitas hasil penelitian.(Sugiyono, 2003), Penelitian merupakan salah satu upaya guru untuk melakukan memperbaiki mutu pembelajaran di kelas.

Peneliti mengambil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di lembaga PAUD Doa Bunda Desa Pematang Benteng Riau dengan menerapkan Model ASYIK, Dalam penelitian ini, sampel yang dijadikan subjek penelitian terdiri dari 20 orang anak didik di PAUD Doa Bunda Desa Pematang Benteng Riau, Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan harapan hasil yang diperoleh valid, perencanaan program pembelajaran meningkatkan percaya diri anak melalui model bermain ASYIK maka anggota populasi tersebut diambil seluruhnya (Novianti & Watini, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Indikator Model ASYIK

No	ASYIK	Indicator
1	Aman	Anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan
2	Senang	Anak merasa nyaman dalam belajar
3	Yakin dan percaya diri	Anak memiliki percaya diri yang tinggi
4	Inovatif	Anak memiliki banyak ide, gagasan
5	Kreatif	Berani mengungkapkan pendapat



Gambar 1. Bagan Model Bermain ASYIK

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus atau sebelum diterapkannya metode bernyanyi ASYIK, Reward ASYIK yang dilakukan pada proses pembelajaran anak usia dini di PAUD Doa Bunda Desa Pematang Benteng Riau, beberapa anak terlihat jenuh dan juga kurang semangat. Kurangnya motivasi belajar peserta didik mempengaruhi hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Banyak diantara peserta didik justru kehilangan fokus belajar mereka dan justru malah asik bermain sendiri dan tidak terkoordinir. Hanya 35 % atau 6 dari 20 peserta didik yang terlihat aktif dan fokus mengikuti proses pembelajarannya. Sehingga pada tahap pra siklus ini capaian motivasi belajar masih dalam kategori sangat kurang. Penjelasan siklus sebagai berikut:

1. Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan Senin, Selasa, Rabu, Kamis, tanggal 24 s/d 27 November 2022, kegiatan Tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- Perencanaan, awal aktivitas pagi, guru menyambut anak di depan gerbang sekolah dengan menyapa, salam khas dan juga menanyakan kabar. Kemudian anak akan melepas sepatu, meletakkan sepatu pada rak sepatu, menggantung tas pada tempat yang telah disediakan, kemudian santunan iqro pagi.
- Pelaksanaan, setelah melakukan olah fisik seluruh anak dan guru berdiri membentuk lingkaran (circle time). Melakukan sapaan pagi, absensi awal, aneka tepuk lalu duduk tetap dalam lingkaran dan guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa sedang yang lainnya mengikuti. Kemudian guru memberi contoh lagu dan yel-yel "ASYIK" dan anak-anak menirukan gerakan yel-yel "ASYIK" serta bernyanyi bersama diulang beberapa kali. Setelah menyanyikan lagu dan yel-yel "ASYIK" dilanjutkan menyanyikan lagu Hujan, selanjutnya guru memberi reward "ASYIK" yaitu "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES!", anak-anak menirukan reward "ASYIK" tersebut. Pada kegiatan awal tersebut diharapkan anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan sehingga merasa nyaman dalam belajar, anak juga memiliki percaya diri yang tinggi dalam menyanyikan lagu "ASYIK", mengucapkan yel-yel bahkan reward "ASYIK", anak memiliki ide dan gagasan kemudian berani mengungkapkan pendapat. Pada kegiatan

penutup dilakukan selama 10 menit berisi tanya jawab terkait materi yang telah guru sampaikan.

- c) Observasi, pada tahapan ini penulis bekerja sama dengan guru kelas TK A untuk mengamati anak didik dari awal kegiatan ini hingga pembelajaran usai. Proses pengamatan berlangsung alami tanpa dibuat-buat, penulis ikut serta dalam kegiatan ini tanpa mengganggu aktivitas anak bermain. Dengan harapan agar didapatkan hasil yang murni terhadap ketertarikan serta minat anak didik terhadap kegiatan yang telah disiapkan oleh guru kelasnya. Penulis mengamati setiap anak dengan cermat dan teliti dibantu kamera tersembunyi untuk mendokumentasikan setiap momen.
- d) Refleksi, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus I, nilai ketercapaiannya baru 53% atau 8 dari 20 anak. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas terkait hambatan yang terjadi di siklus I, maka sepakat untuk merencanakan rencana perbaikan di siklus II dengan prosedur yang sama pada siklus I. Pada Siklus I anak sifatnya hanya menirukan apa yang dilakukan oleh guru dan pada siklus II anak melakukannya tanpa bimbingan guru dipandu oleh anak yang paling mampu dan percaya diri.



Gambar 2. Membuat Lingkaran Bermain Kucing-kucingan

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan Senin, Selasa, Rabu, Kamis, tanggal 4 -7 Desember 2022, kegiatan Tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- a) Perencanaan, awal aktivitas pagi, guru menyambut anak di depan gerbang sekolah dengan menyapa, salam khas dan menanyakan kabar. Kemudian anak mengukur suhu, melepas sepatu, meletakkan sepatu pada rak sepatu, menggantung tas

pada tempat yang telah disediakan, dan santunan iqro pagi.

- b) Pelaksanaan, setelah melakukan olah fisik seluruh anak dan guru berdiri membentuk lingkaran (circle time). Melakukan sapaan pagi, absensi awal, aneka tepuk lalu duduk tetap dalam lingkaran dan guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa sedang yang lainnya mengikuti. Kemudian anak tersebut melanjutkan memimpin lagu dan yel-yel "ASYIK" dan anak-anak menirukan gerakan yel-yel "ASYIK" serta bernyanyi bersama. Setelah menyanyikan lagu dan yel-yel "ASYIK" dilanjutkan menyanyikan lagu tema Binatang, Pada kegiatan ini, guru menginformasikan kegiatan main yang akan dilakukan yaitu Main Kucing -Kucingan dan menyusun loos prat membentuk gambar binatang Sebelum guru mempersilahkan anak bermain, guru mengucapkan "katakan" kepada seluruh murid kemudian anak menyahut dengan penuh semangat dan percaya diri "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES!". Kegiatan ini diulang sebanyak tiga kali agar anak merasa yakin dan lebih percaya diri mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit berisi tanya jawab terkait materi yang telah guru sampaikan diawali metode Reward ASYIK. Jika banyak anak menyahut artinya murid-murid senang dan bersemangat mengikuti pelajaran di hari itu.
- c) Observasi, pada pelaksanaan siklus II ini anak lebih antusias dan semangat yang ditunjukkan dengan reaksi dan wajah ceria saat guru memberikan instruksi.
- d) Refleksi, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus II, nilai ketercapaiannya sebesar 90 % atau 17 dari 20 anak. Perhitungan ini berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus II terdapat 17 anak merespon ketika diterapkan yel-yel "Asyik" dan reward "Asyik". Hasil 90 %. Tingkat keberhasilan taraf capaian 75%-100% yaitu sangat baik atau berhasil.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui penerapan metode bernyanyi ASYIK dibuktikan dengan adanya peningkatan capaian motivasi belajar pada

siklus I, terdapat 53% atau 8 dari 20 nilai Ketercapaian dan kemudian semakin meningkat menjadi 90% atau 17 dari 20 peserta didik yang mencapai kategori sangat baik. Jadi, kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa model ASYIK dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD Doa Bunda Desa Pematang Benteng Kecamatan Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau, ada beberapa hal motivasi belajar: (a) Menghargai dan menikmati aktivitas belajar, (b) Senang memecahkan persoalan dalam belajar, (c) Tertarik untuk selalu belajar yang menunjukkan kepada arah yang positif, (d) Minat dan kegemaran, (e) Kemandirian dan keberanian.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penerapan Model Bermain Asyik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggori, Y. A., & Watini, S. (2022). Implementasi Siaran TV Sekolah Sebagai Media Informasi Kegiatan Sekolah TK Inplayschool. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 3, 353-362.
<http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/131>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- 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>
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Babys, I. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Permata Sentani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13922-13929.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4807>
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2636-2639.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.735>
- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Noviampura, F. H., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2806-2812.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.782>
- Novianti, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi "Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. 3, 399-408.
<http://jurnaledukasia.org>
- Nyoman, N., Herawati, E., & Watini, S. (n.d.). Implementasi Metode ASYIK pada kegiatan harian anak di Rumah selama Belajar dari Rumah.
- Sejati, Y. G., Wati, I., & Fajriyah, N. (2020). Menjaga Stabilitas Mental Anak di Masa Pandemi Covid-19 melalui Aktivitas Bincang Asyik. *Jurnal Golden Age*, 04(2), 282-289.
- 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://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3253/2714>
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendekatan*

Kuantitatif Kualitatif. 37-52.

Suharni1), Sri Wahyuni 2), S. 3) U. (2020).
engaruh Permainan Liguterhadap Interaksi
Sosial Anak Usia 5-6 Tahun diPAUD Doa
Bunda Pematang Benteng Batang Peranap
Kabupaten Indragiri Hulu. *Pengelolaan
Kelas Pada Model Pembelajaran Kelompok
Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Al-
Mahira*, 3(2), 68-77.

Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022).
Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan
Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal
Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,
6(5), 5384-5396.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>

Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada
Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>

Watini, S. (2020). 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>

Widiastuti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi
Model "Asyik" Dalam Meningkatkan
Konsentrasi Bermain Angklung Di TK
Tadika Puri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan
Nonformal*, 8(3), 2063.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022>