



## Implementasi Reward Asyik Membangun Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Bina Tunas Bangsa

Dwi Asti<sup>1</sup>, Eli Maryani<sup>2</sup>, Elida HS<sup>3</sup>, Harlina<sup>4</sup>, Novita<sup>5</sup>, Subhan Arif<sup>6</sup>, Sri Watini<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: [dwiasti670@gmail.com](mailto:dwiasti670@gmail.com), [elimaryani4321@gmail.com](mailto:elimaryani4321@gmail.com), [elida.hs811@gmail.com](mailto:elida.hs811@gmail.com), [linafahri@gmail.com](mailto:linafahri@gmail.com), [novitayus@rocketmail.com](mailto:novitayus@rocketmail.com), [sriwatini@panca-sakti.ac.id](mailto:sriwatini@panca-sakti.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-01  <b>Keywords:</b> <i>FUN Rewards;</i> <i>Motivation;</i> <i>Study.</i>	Early Childhood Education (PAUD) is a coaching effort for children from birth to the age of six. At this time, children are in a stage of rapid growth and development. They learn about the world around them through interaction with other people, toys and their environment. To arouse children's enthusiasm for learning, of course there is teacher motivation/support, one of which is by giving rewards. In this study using a qualitative descriptive method which will provide detailed data or documents that are complete, regular, gradual, and continuous. The purpose of implementing Fun Rewards that researchers carry out in learning at Bina Tunas Bangsa Kindergarten is to encourage children to be more active in carrying out learning activities, so that students are more focused on learning. This research aims to increase children's learning motivation through the provision of FUN Rewards. The results of the study concluded that ASYIK Rewards can provide a sense of fun and increase children's motivation to learn. Saying the slogan "I Can, I'm Great, I'm Successful" has a positive meaning for children as a motivation for them to be more confident and enthusiastic.
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Reward ASYIK;</i> <i>Motivasi;</i> <i>Belajar.</i>	<b>Abstrak</b> Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada masa ini, anak-anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Mereka belajar tentang dunia di sekitar mereka melalui interaksi dengan orang lain, mainan, dan lingkungannya. Untuk membangkitkan semangat anak dalam belajar tentunya adanya motivasi/dukungan guru salah satunya dengan memberikan reward. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang akan menyediakan data atau dokumen secara rinci yang lengkap, teratur, bertahap, dan berkesinambungan. Tujuan penerapan Reward Asyik yang peneliti laksanakan di dalam pembelajaran pada TK Bina Tunas Bangsa adalah sebagai penyemangat anak agar lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak didik lebih fokus dalam belajar. Penelitian ini bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar anak melalui pemberian Reward ASYIK. Hasil penelitian disimpulkan bahwa Reward ASYIK dapat memberikan rasa senang dan meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Dengan mengatakan yel-yel "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil" memiliki makna positif bagi anak sebagai motivasi mereka lebih percaya diri dan semangat.

### I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Pada masa ini, anak-anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Mereka belajar tentang dunia di sekitar mereka melalui interaksi dengan orang lain, mainan, dan lingkungannya. Anak usia dini juga memiliki kebutuhan khusus yang harus dipenuhi untuk tumbuh dan berkembang dengan optimal. Mereka membutuhkan asupan nutrisi yang cukup, tingkat keaktifan yang tepat, dan lingkungan yang aman dan mendukung. Orang tua dan keluarga merupakan sumber utama dukungan dan pelayanan bagi anak usia dini, dan memainkan peran penting dalam membantu anak-anak mencapai potensi mereka sepenuh-

nya (Sumitra & Sumini, 2019). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum Pendidikan Dasar, dan merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Termasuk pemberian stimulus pendidikan untuk mendukung perkembangan jasmani dan rohani anak sehingga anak siap untuk dapat melanjutkan ke pendidikan formal, nonformal, dan informal (Widiastuti & Watini, 2022).

Stimulasi perkembangan anak merupakan inti dari pendidikan anak usia dini, sehingga anak dapat mencapai potensinya secara maksimal. Anak-anak saat ini sedang mengalami masa keemasan, atau masa ketika sel saraf di otak berkembang dengan sangat cepat. Pertumbuhan

anak akan dipengaruhi dalam banyak hal. Pentingnya mengembangkan proses pembelajaran yang berhasil harus dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna (meaningfull) dan berfungsi dalam kehidupan nyata anak sehari-hari.

Menurut Uce, L.2017 dalam (Nisa & Sujarwo, 2020) Anak usia dini sering juga disebut sebagai usia emas. Pada tahap ini anak usia dini memiliki kehidupan yang berbeda dengan masa dewasa dan masa kanak-kanak yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Selain itu, mereka memiliki ingatan yang luar biasa. Akibatnya, mereka sangat sensitif terhadap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan mereka. Anak belajar memahami segala sesuatu di sekitarnya dengan mengaktifkan panca inderanya, termasuk telinga dan pendengaran yang dapat ditangkapnya melalui komunikasi dan kemudian menghasilkan pemahaman pada anak usia dini. Rasa ingin tahu yang sangat besar mendorong anak menjadi anak yang selalu ingin mencoba hal baru.

Menurut Sardiman 2016, dalam (Eliamah et al., 2022) motivasi siswa untuk belajar berfungsi sebagai kekuatan pendorong umum yang dapat mendorong kegiatan belajar, memastikan kelangsungannya, dan memberi mereka arah menuju pencapaian tujuan mata pelajaran yang diinginkan. Untuk membangkitkan semangat anak dalam belajar tentunya adanya motivasi/dukungan guru salah satunya dengan memberikan reward. Reward merupakan sesuatu yang diberikan kepada anak sebagai tanda penghargaan atau apresiasi atas tindakan atau perilaku yang baik setelah dilakukan. Reward dapat berupa hadiah atau pujian yang diberikan secara verbal. Reward dapat membantu anak untuk merasa dihargai dan memperkuat perilaku positif yang dilakukannya. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan reward kepada anak usia dini. *Pertama*, reward harus sesuai dengan usia dan juga tingkat pemahaman anak. Reward yang terlalu sulit atau terlalu mudah akan kurang efektif dalam memperkuat perilaku positif anak. *Kedua*, reward harus diberikan secara adil dan tidak terlalu sering. Jika reward diberikan terlalu sering, anak mungkin akan tergantung pada reward tersebut dan tidak akan mampu melakukan tindakan positif tanpa adanya reward. *Ketiga*, jangan lupa untuk memberikan pujian verbal kepada anak setiap kali ia melakukan tindakan positif. Pujian verbal merupakan reward yang efektif dan tidak memerlukan biaya apapun.

Seseorang dengan IQ yang cukup mungkin masih berjuang karena kurangnya motivasi belajar karena ini adalah komponen psikologis non-intelektual (Arianti, 2019). Motivasi guru sangat menentukan dalam proses belajar mengajar, begitu pula keterlibatan aktifnya dengan lingkungan sekitar yang juga mempengaruhi perubahan nilai pengetahuan dan sikap (Rosidah, 2020). Karena adanya faktor dari luar yang mempengaruhi motivasi belajar anak, maka guru bertanggung jawab untuk membina dan membangun motivasi tersebut. Guru merupakan komponen yang paling menentukan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai guru kita terlibat dalam membuat desain pembelajaran dan mempraktikkannya selama proses belajar mengajar. Guru juga berfungsi sebagai pendidik yang menanamkan moral, etika, dan untuk mengajarkannya diperlukan pengetahuan dan wawasan yang luas. Kajian teoritik terkait judul peneliti yakni sebagai berikut:

### 1. Reward

Pemberian reward memiliki dampak yang menguntungkan bagi sebagian perkembangan anak usia dini, dan tumbuhnya motivasi pada anak juga berpengaruh terhadap optimalisasi aspek perkembangan anak. Memberikan hadiah dapat mendorong anak-anak untuk berusaha mencapai apa yang mereka inginkan, yang secara tidak langsung dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka. Vinayastri dkk. 2019, dalam (Agustina et al., 2021) Menurut interpretasi ini, penghargaan adalah tindakan yang menyenangkan yang diberikan sebagai penghargaan atas upaya yang sangat baik. Al Rasyidin dalam (Amanah, 2017). Anak-anak itu sederhana, sebab mereka memiliki rentang konsentrasi yang terbatas. Anak-anak sering teralihihkan perhatiannya dan cepat bosan, sehingga perlu dilakukan upaya untuk membangkitkan minat belajarnya, antara lain dengan memberikan reward (Rahayuliana & Watini, 2022).

Ketika seorang anak melakukan sesuatu dengan benar, atau telah berhasil mencapai tahap pertumbuhan tertentu, atau pencapaian suatu tujuan, penghargaan ditawarkan sebagai alat instruksional. Di salah satu strategi untuk membangkitkan motivasi belajar peserta adalah pendekatan reward-based education. (Sabartiningih et al., 2018). Kaitannya dengan "Reward Asyik" yang diterapkan peneliti di TK Bina Tunas Bangsa adalah Reward penguatan yang bersifat verbal yaitu "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yes!. Tujuan

penerapan Reward Asyik didalam pembelajaran adalah sebagai penyemangat anak agar lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak didik lebih fokus dalam belajar. Penelitian ini bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian Reward.

Pendekatan "Reward Asyik" merupakan inovasi baru yang diciptakan oleh Dr. Sri Watini, M.Pd. Diharapkan dengan mengucapkan kalimat "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!," akan dapat menginspirasi atau memotivasi anak untuk belajar. "Reward Asyik" adalah paradigma baru inovasi pembelajaran, untuk menempatkannya dalam konteks yang lebih luas. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia telah memberikan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dengan nomor pendaftaran 000106443 dan EC00201808876, keduanya tertanggal 12 April 2018. Dengan nomor pendaftaran 000106443 dan nomor permohonan, "Reward Asyik" adalah model inovasi pembelajaran baru yang telah diberikan paten atau hak kekayaan intelektual oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (Rahayuliana & Watini, 2022). Adapun rumusan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh Reward Asyik terhadap motivasi belajar anak di TK Bina Tunas Bangsa.

Dalam buku Monograf Modul Bermain Asyik Anak Usia Dini.(Watini, 2016). Reward "ASYIK" diaplikasikan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga anak merasa senang, gembira dan bersemangat, tertantang, percaya diri, yakin akan meraih kesuksesan dalam belajar. Sehingga suasana belajar anak menjadi lebih seru. Kegiatan dilakukan melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang di dalamnya 3B yaitu (Bernyanyi, Bergerak dan Bermain). Bernyanyi merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak dalam mengekspresikan perasaan melalui nada dan kata. Adapun lirik dari lagu Bernyanyi "ASYIK" adalah sebagai berikut:

*Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"*  
*Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"*  
*Bagaimana kita belajar hari ini?*  
*Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"*

Dilanjut Yel-Yel diiringi dengan gerakan dan lagu:

a) **A (Aman)** membetuk huruf A dengan dua ibu jari dan dua jari telunjuk

Anak-anak lebih nyaman belajar di lingkungan yang "aman" ketika mereka tidak takut untuk bertanya, mencoba hal-hal baru, atau menghancurkan sesuatu ketika mereka melakukan kesalahan. Mereka juga belajar dengan lebih nyaman ketika mereka tidak takut dipukul oleh benda yang dapat menyakiti mereka atau ditegur, di antara faktor lainnya. Penerapan model belajar dan bermain "ASYIK" dalam situasi ini sangat menekankan perlunya rasa "aman" dalam belajar.

b) **S (Senang)** membentuk huruf S dengan jari telunjuk

Dengan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak diharapkan dapat menggugah mereka untuk dapat melakukan kegiatan belajar dengan senang dan antusias tanpa ada paksaan. Karena keinginan mereka terpenuhi, mereka berada dalam suasana hati yang gembira, yang ditandai dengan perasaan yang menyenangkan dan nyaman. Anak-anak mengembangkan perasaan ketika kebutuhan fisik mereka terpenuhi (mereka makan dan minum), ketika mereka tinggal di lingkungan yang sehat, ketika mereka mendapat perhatian, ketika mereka memiliki kebebasan untuk bergerak dan bermain, dan ketika mereka dapat memiliki dan memilih mainan yang mereka inginkan.

c) **Y (Yakin & Percaya Diri)** posisi tangan menggenggam dengan semangat

Memberi anak kesempatan untuk terus-menerus mencoba berbagai aktivitas atau aktivitas bermain akan memungkinkan mereka memperoleh informasi atau jawaban yang mereka cari secara bertanggung jawab, berani mengambil risiko, dapat mengatasi masalah yang mereka hadapi, dan pada akhirnya memiliki kepercayaan pada keakuratan pengetahuan. ia mencari dan keberanian untuk bertanggung jawab atas apa yang ia lakukan dengan percaya diri dan mengembangkan karakter positif dalam jiwanya.

d) **I (Inovatif)**, jari membentuk huruf I dan menunjuk

Kegiatan inovatif untuk anak-anak adalah terlibat baik selama dan setelah pembelajaran dirancang oleh guru untuk

mereka. Contoh inovatif bagi guru adalah bagaimana menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi dari segi metode, media, kegiatan, dan lain-lain untuk mengakomodasi setiap anak yang memiliki keragaman sifat dan preferensi belajar yang beragam (preferensi belajar seperti audio, visual, dan kinestetik). Inovatif bagi anak adalah bagaimana proses pembelajaran dapat menginspirasi mereka untuk mengungkapkan banyak pikiran, perasaan, pertanyaan, keinginan, dan juga perubahan dalam diri mereka. Itu juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka yang kuat untuk belajar banyak, dan menginspirasi mereka untuk berkreasi dengan hasil belajar mereka dalam bentuk kegiatan, produk, dan proses.

- e) **(Kreatif)** jari telunjuk dikolaborasikan dua jari tangan kanan telunjuk dan jari tengah membentuk huruf K

memiliki arti penting bagaimana guru/pendidik dapat menciptakan kegiatan pendidikan yang dapat menggugah kreativitas anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan bertindak. Pada kegiatan bermain (Watini & Efendi, 2018) selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada anak sebagai penghargaan agar anak merasa lebih percaya diri. Model dan rancangan pembelajaran yang menyenangkan khususnya pada anak usia dini dilakukan melalui prosedur atau Langkah-langkah secara sistematis dapat dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan penutup yang didalamnya terdapat unsur 3B yaitu "Bernyanyi, Bergerak dan Bermain. Dengan lagu Anak-anak pasti akan menikmati musik yang ceria.

## 2. Motivasi

Menurut Mc. Doanald dalam (Febianti, 2018) Yang dimaksud dengan "motivasi" adalah usaha seseorang sebagai penggerak untuk melakukan sesuatu atau penggerak dalam diri seseorang untuk bergerak, oleh karena itu dianggap sebagai penggerak aktif motivasi atau penggerak energi dalam diri seseorang yang berkembang karena adanya sesuatu untuk melakukan suatu kegiatan tertentu. untuk menjadi menguntungkan diri sendiri. Selanjutnya di tegaskan kembali bahwa "Motivasi adalah perubahan energi alamiah dari diri individu yang ditandai dengan terciptanya perasaan dan reaksi untuk

mencapai tujuan". Tujuan motivasi adalah untuk mengembangkan atau melahirkan dorongan untuk mewujudkan perilaku tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Sebagai guru di taman kanak-kanak selain bertugas sebagai motivator juga harus mampu menciptakan lingkungan yang ramah di kelas yang mendorong pembelajaran aktif. Jika ada anak yang tidak mau belajar, guru dapat berperan besar dalam membangkitkan minat belajar mereka dengan menggunakan motif yang mudah mereka terapkan. Menghargai anak usia dini saat belajar adalah salah satu pendekatan untuk dapat meningkatkan minat mereka dalam proses pembelajaran tersebut. (Arinalhaq & Eliza, 2022).

Proses belajar sangat dibantu oleh motivasi. Dorongan dan keinginan belajar siswa lebih banyak akan tumbuh apabila guru dan orang tua dapat memberikan insentif yang baik bagi mereka. Jika anak usia dini diberi dorongan yang tepat, mereka dapat memahami manfaat belajar dan tujuan yang dapat dicapai. (Marisa, 2019). Pemberian Reward Asyik adalah sebuah bentuk apresiasi yang bermakna ketika anak telah berhasil menyelesaikan tugas. Kalimat pujian positif ini penggunaannya harus tepat agar dapat memberikan motivasi baik bagi anak. Sehingga dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan serta membangkitkan rasa percaya diri anak. Bernyanyi dapat menjadi motivator belajar bagi anak usia dini yang dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan belajar. Apresiasi sebagai salah satu bentuk motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan semangat, kebahagiaan, dan semangat belajar. Anak-anak yang bermotivasi kuat akan memiliki energi yang cukup untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan. Di sisi lain, bahkan anak-anak muda yang cerdas pun mungkin kesulitan jika mereka kekurangan dorongan/semangat. Anak perlu diberi penghargaan (apresiasi/pujian) untuk dapat meningkatkan kegairahannya dalam belajar dan nyanyian. (Kurniati & Watini, 2022).

## 3. Belajar

Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, nilai, dan kepercayaan dari pengalaman atau pendidikan. Pada anak usia dini, belajar merupakan bagian dari proses pertumbuhan dan juga perkembangan yang

normal. Belajar pada anak usia dini terutama terfokus pada aspek-aspek perkembangan fisik, kognitif, emosi, dan sosial. Anak-anak usia dini memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi sosial dengan orang lain, mengamati dan menjelajahi lingkungan sekitar, serta berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang. Belajar untuk anak usia dini adalah bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang membuat orang senang dan bermanfaat bagi anak. Intinya, anak-anak melakukan aktivitas bermain untuk memuaskan rasa ingin tahunya dan membakar energi berlebih. Anak belajar melalui bermain, yang dapat dilihat sebagai proses persiapan untuk dunia selanjutnya (Ismiulya, 2020). Menurut Hayati dan Khamim 2017 dalam (Wahyuningrum & Watini, 2022) bermain merupakan transformasi energi potensial anak yang akan membentuk berbagai jenis penguasaan didalam kehidupannya kelas. Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa bermain adalah aktivitas yang mempunyai dampak untuk perkembangan anak usia dini. Kegiatan bermain dapat menimbulkan kesenangan tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menganjurkan pengondisian mendalam agar anak aktif, kreatif, dan belajar dalam lingkungan yang menyenangkan melalui berbagai kegiatan.

Aktivitas yang menyenangkan bagi anak dapat menghasilkan tindakan positif dalam berkreatifitas dan berimajinasi sehingga capaian perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik dan optimal. Maka dari itu pendidik anak usia dini harus mampu berinovasi dalam merancang pembelajaran dengan membuat desain kegiatan bermain yang bermakna untuk anak didiknya. Kegiatan bermain dapat dirancang dengan berkolaborasi dengan ide anak sehingga keseruan dan keceriaan dalam proses kegiatan pembelajaran menjadikan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Peran guru dalam merancang kegiatan pembelajaran menurut (Widiastuti & Watini, 2022) Guru harus dapat mengatur lingkungan belajar di mana anak-anak dapat membangun informasi, keterampilan, sikap, dan nilai yang kemudian dapat mereka terapkan pada tindakan dan pemikiran mereka. Karena itu, guru bertanggung jawab untuk memilih dan menetapkan rencana pembelajaran yang terbaik, termasuk model dan pendekatan, strategi, dan taktik

yang relevan. Proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif, efisien, dan relevan dengan pendekatan ini. Relevansi dalam hal ini baik dalam hal kebutuhan pendidikan anak, kemajuan masyarakat, dan faktor penting lainnya.

Model Bermain "Asyik" merupakan sesuatu rancangan pendidikan pada anak usia dini melalui langkah-langkah ataupun prosedur pendidikan yang terstruktur secara sistematis diawali dari kegiatan awal, inti dan penutup yang di dalamnya ada faktor 3B( Bernyanyi, Bermain serta Bergerak) serta mempunyai nyanyian, yel- yel serta reward yang khas yaitu : "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin dan Percaya diri, "I" Inovatif, serta "K" Kreatif. (Setyowati & Watini, 2022).

## II. METODE PENELITIAN

Menurut Nazir, 2005 dalam (Watini, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Meneliti keadaan sekelompok orang, objek, seperangkat keadaan, aliran pemikiran, atau kilas balik peristiwa terkini dengan menggunakan teknik deskriptif. "Menemukan fakta dan menafsirkannya dengan benar adalah metode deskriptif menurut Nazir 2005 dalam (Watini, 2019) menyatakan "Metode deskriptif melibatkan pembuatan gambar atau lukisan yang secara metodis, faktual, dan akurat mewakili fakta, sifat, dan hubungan antara fenomena yang diselidiki. akurat, dapat diandalkan, otentik, dan lengkap, peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang akan menyediakan data atau dokumen secara rinci yang lengkap, teratur, bertahap dan juga berkesinambungan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi adalah keinginan yang kuat terhadap suatu hal atau aktivitas yang berkembang dari motivasi internal untuk memahami guna menghasilkan pengetahuan dan pengalaman baru. Ini didasarkan pada pengetahuan sebelumnya, emosi, dan pengalaman pribadi. Dalam pendidikan anak usia dini yang lebih mengutamakan proses daripada tujuan akhir, anak harus didukung untuk mampu menghargai setiap tahapan kemajuan dalam melakukan apapun. Pengalaman belajar anak sangat menentukan untuk setiap langkah pencapaian tumbuh kembang anak. Sebagai fasilitator, pendidik memiliki tanggung jawab untuk menyediakan fasilitas berupa bahan pembelajaran dan media pembelajaran serta stimulasi untuk setiap bidang perkembangan anak guna mencapai hasil belajar

yang terbaik dan memberikan pengalaman belajar bagi anak (Arianty & Watini, 2022).

Reward Asyik adalah komponen dari aplikasi desain model permainan "ASYIK" yang menawarkan inspirasi atau semangat untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan menyatakan "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!" dalam buku Model Bermain "Seru" Bagi Anak Usia Dini (Rahayuliana & Watini, 2022). Reward Asyik diciptakan oleh Dr. Sri Watini, M. Pd yang telah diberikan hak paten oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Permohonan paten diajukan pada 4 Agustus 2020, dan juga memiliki nomor permohonan EC00202025792 dan nomor registrasi 000202003. Tujuan dari penghargaan ini adalah untuk memicu keinginan intrinsik anak dalam belajar. Jika minat itu dapat diciptakan dari dalam diri seseorang, kami rasa hasilnya akan lebih menakjubkan daripada jika hanya datang dari orang-orang di sekitarnya. Bentuk reward asyik diberikan kepada anak ketika:

1. Anak berhasil menjawab pertanyaan atau melakukan sesuatu
2. Guru menyebutkan kata "KATAKAN" dengan gerakan tangan seperti menembak anak menjawab "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil YES! Sambil mengacungkan jari jempol

Setelah diobservasi manfaat Reward "Asyik" membantu anak-anak dalam memunculkan semangat atau motivasi belajar dan membuat suasana belajar menjadi ceria maka kami para pendidik Taman Kanak-Kanak Bina Tunas Bangsa mencoba untuk menerapkan pemberian Reward Asyik sebagai sebuah penghargaan buat anak-anak yang telah berhasil melaksanakan tugas maupun menjawab pertanyaan dengan benar sebagai apresiasi penghargaan buat anak. Adapun pelaksanaan kegiatannya diawali dengan:

1. Kepala TK membuat video cara penerapan Reward Asyik yang di share di group whatsapp sekolah
2. Guru/pendidik berlatih mulai dari gerakan hingga pengucapannya
3. Kepala TK bersama guru berlatih melafalkan kata dan gerakan Reward Asyik
4. Pendidik memperkenalkan Reward Asyik kepada anak didik
5. Hari pertama digunakan saat selesai kegiatan diluar sebelum masuk kelas
6. Hari Kedua digunakan saat kegiatan awal lingkaran
7. Hari Ketiga digunakan saat kegiatan inti

8. Hari Keempat digunakan saat kegiatan recalling
9. Hari Kelima digunakan saat kegiatan penutup
10. Hari Keenam digunakan pada kegiatan luar ruangan, pembukaan, Inti, Recalling dan Penutup

Penerapan Reward Asyik mampu membangkitkan motivasi belajar anak terlihat pada partisipasi aktif anak saat kegiatan mulai dari awal hingga kegiatan penutup. Suasana kelas yang sebelumnya sepi dan terkadang ribut menjadi ceria saat melakukan kegiatan mereka bernyanyi lagu Asyik membuat anak antusias untuk bermain dan berkreaitivitas dengan gembira dan tertib. Anak-anak termotivasi dengan adanya teman yang dapat menjawab ataupun telah menyelesaikan tugas dengan perkataan guru KATAKAN ? dan anak menjawab Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil Yes! Memberikan sugesti positif kedalam pikiran mereka sehingga, tidak ada anak yang tidak bersemangat berkegiatan di dalam maupun di luar kelas hingga kegiatan penutup. Menurut sri wantini 2016 dalam (Susanti & Watini, 2022) pemberian reward Asyik dilakukan dalam melalui lagu. Dapat disimpulkan melalui 3B (Bernyanyi, Bergerak, Bermain) dengan Bernyanyi lebih dapat menyampaikan pesan-pesan moral kepada anak melalui lirik yang ada. Bermain dan Bergerak tidak dapat di pisahkan dari dunianya anak-anak maka dari itu Reward Asyik ini sangat cocok digunakan dalam implementasi kegiatan anak usia dini di TK Bina Tunas Bangsa yang efektif membangun motivasi belajar anak. Dapat terlihat antusias, ceria, semangat dan tertib mereka dalam gambar berikut ini:



**Gambar 1.** Kegiatan diluar kelas



Gambar 2. Kegiatan Pembukaan



Gambar 3. Kegiatan Inti



Gambar 4. Kegiatan Penutup

Beberapa gambar yang ada diatas merupakan Dokumentasi Kegiatan TK Bina Tunas Bangsa Implementasi Reward Asyik yang dilakukan guru mulai kegiatan di luar kelas, Pembukaan, inti dan penutup.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan paparan diatas, implementasi Reward Asyik dapat membangun motivasi belajar anak usia dini. Hal ini dapat terjadi karena reward asyik dapat memberikan rasa senang dan meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Selain itu, reward asyik juga dapat menjadi cara efektif untuk mengarahkan anak ke arah perilaku yang diinginkan, seperti belajar dengan giat atau mengerjakan tugas dengan baik. Namun, penting untuk diingat bahwa reward tidak selalu harus berupa materi atau harta benda. Reward juga dapat berupa pujian atau apresiasi yang diberikan oleh orangtua atau guru kepada anak. Oleh karena itu, implementasi reward asyik harus dilakukan dengan cara yang tepat

agar dapat membangun motivasi belajar yang positif pada anak. Dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil” memiliki makna positif bagi anak yang membuat mereka percaya diri dan semangat.

##### 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 Implementasi Reward Asyik Membangun Motivasi Belajar Anak Usia Dini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353-361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
- Amanah, F. D. (2017). Pengaruh Profesionalisme Guru Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Dabin V Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.
- Arianti,A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- 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>
- Arinalhaq, R., & Eliza, D. (2022). Dampak Pemberian Reward and Punishment Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1), 1925-1930. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.2697>
- Eliamah, E., Wahira, W., & Alam, K. (2022). Meningkatnya Motivasi Belajar Anak Usia Dini (AUD) Melalui Pembelajaran Sains. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i2>

26495

- Febianti, Y. N. (2018). Jurnal Edunomic Vol. 6, No. 2, Tahun 2018 93. Jurnal Edunomic, 6(2), 93-102.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Ismiulya, F. (2020). Konsep bermain aktif dan bermain pasif serta pengembangannya bagi anak usia dini. Hamka Ilmu Pendidikan Islam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Pendidikan Bahasa Arab, 5(02), 56-69.
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(3), 1873.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Marisa, S. (2019). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. Jurnal Taushiah, 9(2), 20-27.  
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/tsh/article/view/1786>
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 229.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>
- 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>
- 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>
- Rosidah, C. T. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu, 4(1), 30-35.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018). Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 4(1), 60.  
<https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.2468>
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "Asyik"(Reward & Yel-Yel "Asyik") di Tk Mutiara Cemerlang. In Jurnal Pendidikan Tambusai (Vol. 6).  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3253/2714>
- Sumitra, A., & Sumini, N. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Read Aloud. Jurnal Ilmiah Potensia, 4(2), 115-120.  
<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.115-120>
- Susanti, A., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Semangat Belajar Pada Kegiatan Awal Dan Recalling Melalui Model Bermain Asyik (Yel-Yel "Asyik & Nyanyian") Di TK PGRI Melur Kecamatan Kalibunder Kabupaten Sukabumi. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(3), 2077.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2077-2084.2022>
- 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). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 110.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- 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>



Watini, Sri (2016). "Buku Monograf Modul Bermain "Asyik" Untuk Anak Usia Dini", Penerbit : Cahaya Bandung.