



Implementasi *Reward* Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur

Kurnia Ary Wibawati¹, Sri Watini²

^{1,2}Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: aryshodiq@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-05 Keywords: <i>Reward ASYIK;</i> <i>Self-Confidence;</i> <i>Kindergarten.</i>	The golden age is the early age of children, at which time the child's brain develops very rapidly. Confidence in children is very important. Confidence is needed by children when they socialize and appear in public doing an activity. Based on the observations of researchers conducted in group B at Aisyiyah 24 Kindergarten, it can be seen that there are still many children who do not have high self-confidence. Building children's self-confidence can be done by giving rewards. Increasing children's confidence through rewards cannot be done directly. Using the "Reward ASYIK" method which is a new learning innovation model developed by Sri Watini who has received a copyright with registration number 0002020003 from the Ministry of Law and Human Rights of the Republic of Indonesia on June 6 2014. In "Reward ASYIK" by singing and playing clapping using motivating sentences, it is believed that it will raise confidence in children. This research uses the Classroom Action methodology which is carried out in 2 cycles. Achievement value in the first cycle is 74% and the second cycle increases to 85%. With the implementation of this ASYIK reward, it is proven to increase confidence in the children of group B of Aisyiyah 24 Kindergarten.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-05 Kata kunci: <i>Reward ASYIK;</i> <i>Percaya Diri;</i> <i>TK.</i>	Masa <i>golden age</i> merupakan masa usia awal anak, dimana pada masa itu otak anak berkembang sangat pesat. Rasa percaya diri pada anak sangatlah penting. Percaya diri sangat dibutuhkan oleh anak-anak ketika mereka bersosialisasi dan tampil di depan umum melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan pada kelompok B di TK Aisyiyah 24 terlihat masih banyak anak yang belum mempunyai rasa percaya diri tinggi. Membangun percaya diri anak dapat dilakukan dengan memberikan <i>reward</i> . Peningkatan kepercayaan diri anak melalui <i>reward</i> tidak dapat dilakukan secara langsung. Sehingga diperlukan pembiasaan secara bertahap. Menggunakan metode " <i>Reward ASYIK</i> " yang merupakan inovasi pembelajaran model baru yang dikembangkan oleh Sri Watini telah mendapat Hak Cipta Intelektual dengan nomor pencatatan 0002020003 dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia pada tanggal 6 Juni 2014. Pada " <i>Reward ASYIK</i> " dengan bernyanyi dan bermain tepuk dengan menggunakan kalimat yang memotivasi dipercaya akan membangkitkan percaya diri pada anak. Adapun penelitian ini menggunakan metodologi Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus. Adapun siklus 1 nilai ketercapaian 74% dan siklus 2 meningkat menjadi 85%. Dengan implementasi " <i>Reward ASYIK</i> " ini terbukti meningkatkan percaya diri pada anak kelompok B TK Aisyiyah 24.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini akan menyerap berbagai informasi yang diterima selama bersosialisasi dengan lingkungan. Pengalaman yang di dapat anak akan berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dalam menghadapi tantangan kehidupannya yang akan datang. Proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada dapat berkembang secara optimal merupakan Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa *golden ages* atau masa keemasan dimana sel syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang pesat. Pendidik wajib menciptakan proses

pembelajaran yang baik agar hasil belajar anak menjadi bermakna (*meaningfull*) sehingga hasil belajar dapat difungsikan dalam kehidupan anak sehari-hari secara nyata (Watini, S., 2019). Memiliki rasa percaya diri sangat dibutuhkan oleh anak-anak saat mereka tampil di depan umum, bersosialisasi di lingkungannya atau saat anak melakukan kegiatan. Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di TK Aisyiyah 24 terlihat masih banyak anak yang belum mempunyai rasa percaya diri tinggi, hal tersebut ditunjukkan dengan data observasi awal yaitu sebanyak 33% anak yang memiliki percaya diri yang tinggi dan sisanya 67% memiliki rasa percaya diri yang

rendah. Sikap tersebut terlihat dengan belum adanya rasa percaya diri anak untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru, mereka sering mengatakan tidak bisa ketika akan mengerjakan tugas.

Menerapkan "Reward ASYIK" diharapkan akan meningkatkan kepercayaan diri pada anak. *Reward ASYIK* dipilih sebagai sesuatu metode yang tepat karena mempunyai beberapa keunggulan dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi oleh anak. Keunggulan salah satunya adalah *Reward ASYIK* merupakan perpaduan antara kata-kata motivasi dengan nyanyian dan tepuk tangan yang menyenangkan anak, hal tersebut dipercaya akan membangkitkan percaya diri pada anak sehingga selanjutnya anak akan siap menerima tugas yang diberikan oleh guru. "Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil, yes..." dengan kalimat motivasi ini, anak akan merasa percaya diri mampu untuk melakukan segala kegiatannya, sehingga anak percaya diri dalam kegiatan belajarnya. Metode "Reward ASYIK" adalah sebuah inovasi yang dikembangkan oleh Sri Watini, dalam *Reward ASYIK* diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata "Aku bisa, aku hebat, aku berhasil, yess!!." (Watini, 2020), dalam pembahasannya yang lebih luas, "Reward ASYIK" is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HAKI from Ministry Law and Human Right Of Republic Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876 dates 12 April 2018, "Reward ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan Nomor registrasi 000106443 dan no aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018.



Gambar 1. Reward ASYIK (HKI Kemenhumkam Atas Nama Sri Watini)

Rumusan tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh percaya diri pada anak dengan menggunakan "Reward ASYIK" dalam

pelaksanaan pembelajaran di TK Aisyiyah 24 Jakarta Timur.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 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 a) kegiatan praktek social atau pendidikan, b) pemahaman mereka mengenai kegiatankegiatan praktek pendidikan dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek, penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan meningkatkan profesionalitas guru dalam meningkatkan hasil belajar atau prestasi peserta didik dengan melalui kegiatan refleksi diri dari masing-masing guru yang bersangkutan, melalui refleksi diri ini diharapkan guru mampu merenungkan dan merencanakan berbagai tindakan-tindakan lanjutan guna meningkatkan dan memperoleh hasil belajar atau prestasi anak agar lebih maksimal (Watini, S., 2019: 6). Alasan peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas adalah untuk membuktikan keefektifan metode ini, peneliti ingin mengetahui tepat atau ketidaktepatan metode ini. Berdasarkan analisa dan fakta di lapangan, penulis tertarik untuk mengkaji meningkatkan sikap percaya diri anak melalui pembiasaan pemberian *Reward ASYIK*. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang guru dan 21 anak kelompok B terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan, dalam hal ini diposisikan sebagai subjek penelitian karena dinilai memiliki hambatan dalam sikap percaya diri dengan kriteria kemampuan anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, dimulai dari tahap perencanaan, tahap penerapan hingga respon anak setelah penerapan *Reward ASYIK*.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Kemmis dan Mc Taggart ini, masih mengembangkan model Kurt Lewin. Hal ini dapat ditelusuri dari langkah-langkah penelitian yakni: 1) perencanaan (*Planning*); 2) aksi atau tindakan (*acting*); 3) observasi (*observing*); 4) refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Pada setiap siklusnya diarahkan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode pembiasaan *Reward ASYIK*. Berdasarkan hasil refleksi, maka akan ditentukan apakah tindakan sudah dituntas atau belum, dan jika hasil

peningkatan masih belum mencapai ketuntasan maka memungkinkan untuk melakukan perencanaan tindakan lanjutan dalam siklus selanjutnya. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B TK Aisyiyah 24. Model tindakan yang diuraikan dari kondisi awal sampai kondisi akhir di jabarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Model Tindakan

Kondisi awal guru belum menggunakan metode pembiasaan *Reward ASYIK* pada kegiatan belajar, peserta didik masih kurang percaya diri. Guru melakukan tindakan dengan menggunakan metode *reward*, pada siklus I *reward* dilakukan pada kegiatan awal. Siklus II pembiasaan *Reward ASYIK* dilakukan pada kegiatan awal, kegiatan inti atau sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini muncul akibat hubungan yang dikaitkan oleh guru dengan materi untuk meningkatkan percaya diri anak dengan model pembiasaan *Reward ASYIK* dalam kehidupan sehari-hari misalnya anak merasa yakin dan bangga akan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan penelitian Arianty dan Sri Watini (2022) yang menerapkan *Reward ASYIK* pada kegiatan inti dan kegiatan akhir sehingga anak merasa yakin dan percaya diri dengan tugas yang diberikan guru serta anak senang, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang diharapkan data yang dihasilkan valid, selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan prosentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan (Suharsimi, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Sumber of cases (jumlah Frekuensi/banyaknya individu)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan penerapan metode "*Reward ASYIK*" maka peneliti melakukan observasi, terkait percaya diri anak yang akan mendorong minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawabnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pra siklus diketahui tingkat ketercapaian kelas terkait percaya diri anak yaitu sekitar 7 anak (33 %) dari 21 anak kelompok B. Penerapan "*Reward Asyik*" di Kelompok B TK Aisyiyah 24 diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Karena mengingat keistimewaan *reward ASYIK* yang berisikan kata-kata bermakna dengan tepukan dan nyanyian yang menyemangati dan menyenangkan untuk anak usia dini. Melalui kegiatan bernyanyi, seluruh aspek pengembangan dapat dikembangkan, diantaranya adalah; (1) Mengembangkan kecakapan hidup; (2) Mengembangkan kemampuan berbahasa; (3) Ekspresi dan emosional anak; (4) hubungan Sosial. Sri Watini (2016) dalam bukunya juga menulis tentang kecerdasan musik merupakan kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik, kecerdasan musik ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari music yang di dengar anak, dari pendapat tersebut kita dapat memahami bahwa kecerdasan musik adalah salah satu hal penting yang perlu kita kembangkan didalam diri anak PAUD agar dampak dari kecerdasan musik ini dapat berkembang secara optimal.

1. Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 ini terdiri dari 3 kali pertemuan Senin, Rabu, Kamis, tanggal 6, 8, 9 Juni 2022, kegiatan tindakan kelas terdiri dari 4 tahap yakni:

- a) Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Ngaraku, Sub tema Jakarta, merancang

gerakan-gerakan bermakna untuk penyampaian materi dan menyiapkan benda-benda kelengkapan belajar, serta satu lembar observasi motivasi belajar.

- b) Pelaksanaan, kegiatan penerapan metode "*Reward ASYIK*" dilaksanakan pada kegiatan pembukaan guna memberikan rasa percaya diri pada anak dalam melakukan kegiatan belajar. Guru mengucapkan "*katakan*" pada anak murid lalu anak menyahut dengan semangat "*Aku bisa, aku hebat, aku berhasil, yess!!*". Saat anak mengucapkan kata kunci dari "*Reward ASYIK*" peneliti mengamati langsung motivasi belajar anak, selanjutnya pada kegiatan pembukaan dilakukan diskusi tentang pembelajaran materi yang akan disampaikan.
- c) Observasi, tahap ini dilakukan dengan tahap tindakan/pelaksanaan. Guru mengamati kepercayaan diri anak yang tercermin dari minat dan perhatian anak terhadap pembelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksinya terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 diperoleh data bahwa nilai ketercapaian percaya diri anak 41 % anak tercapai secara prosentase ketercapaian.
- d) Refleksi, berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang nilai ketercapaiannya hanya 74 % (14 anak dari 21 anak), setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi di siklus 1 pada di rencanakan rencana perbaikan pada siklus II meliputi penyampaian kembali pada anak terkait aturan dan prosedur pelaksanaan metode "*Reward ASYIK*", pada siklus 1 untuk menumbuhkan percaya diri, pada siklus 1 anak sifatnya hanya menirukan apa yang di lakukan guru dan hanya dilakukan pada kegiatan pembuka, dan pada Siklus 2 selain anak menirukan guru selanjutnya pemberian metode "*Reward ASYIK*" pada kegiatan inti, pada kegiatan akhir atau saat dibutuhkan guna meningkatkan rasa percaya diri anak. Anak juga diminta melakukan tanpa bimbingan guru, guru menugaskan beberapa anak yang dianggap paling mampu menirukan gerakan dan

penjelasan guru untuk memotivasi anak yang belum mampu.



Gambar 3. *Reward ASYIK* pada kegiatan pembukaan

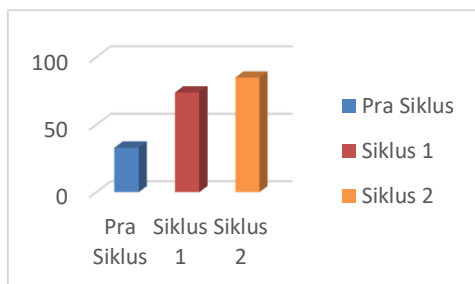
2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan yakni hari Senin, Rabu dan Kamis tanggal 13, 14, 16 Juni 2022, kegiatan tindakan ini terdiri dari empat tahap yakni:

- a) Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Pekerjaan, Sub tema: Dokter, merancang gerakan-gerakan bermakna untuk menyampaikan materi, dan menyiapkan lembar observasi motivasi belajar.
- b) Pelaksanaan, kegiatan penerapan metode "*Reward ASYIK*" dilaksanakan pada pemberian materi pembelajaran pagi dari pukul 08.00-09.00 WIB, kegiatan terbagi tiga kegiatan. Kegiatan pendahuluan pada sesi II diperpanjang menjadi 10 menit, kegiatan ini sebagai difokuskan agar anak-anak siap untuk menerima materi pagi, dimulai dengan pemberian hafalan surat Al Qur'an, hadis dan doa pilihan. Kemudian guru memberikan penjelasan materi tentang pekerjaan dokter, setelah itu guru menginformasikan kegiatan bermain yang dilakukan yakni membuat bentuk dokter dari kepingan geometri potongan kertas berbentuk segimpit, sebelum guru menyilahkan anak melakukan kegiatan guru mengucapkan "*Katakan*" kepada seluruh siswa didalam kelas kemudian seluruh siswa menyahut dengan penuh semangat menunjuk ke dirinya "*Aku bisa, aku hebat, aku berhasil yess!!*". Kegiatan ini diulang sebanyak 3 kali agar anak merasa yakin dan percaya diri dengan tugas yang diberikan oleh guru, selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit berisi tanya jawab tentang pembelajaran materi pagi dengan diawali

metode "Reward ASYIK", jika banyak anak-anak menyahut dengan semangat "Reward ASYIK" berarti bisa disimpulkan peserta didik bersemangat sehingga percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

- c) Observasi, pada pelaksanaan Siklus II ini anak terlihat lebih antusias percaya diri saat kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan reaksi ketika guru memberikan instruksi mereka langsung tanggap.
- d) Refleksi, hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II nilai ketercapaian tindakan sebesar 85% perhitungan ini didasarkan pengamatan penelitian pada siklus 2 terdapat 18 anak yang merespon ketika menerapkan *Reward ASYIK*, maka sesuai dengan taraf ketercapaian Tindakan sebesar 75%-100% maka ketercapaian motivasi termasuk kualifikasi sangat baik yang berarti pemberian tindakan metode "Reward ASYIK" dapat meningkatkan percaya diri anak. Hasil tindakan kelas berdasarkan observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak dari siklus pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana di tunjukkan pada grafik:



Grafik 1. Grafik ketuntasan kelas

Berdasarkan grafik 1 diatas menunjukkan adanya peningkatan skor ketuntasan kelas dari pra siklus, siklus I dan siklus II, sebelum diberikan tindakan metode "Reward ASYIK" skor motivasi belajar anak 33%, selanjutnya setelah diberikan tindakan metode "Reward ASYIK" naik menjadi 74% pada siklus I dan setelah dilakukan perbaikan dari hasil refleksi pelaksanaan siklus I maka skor ketuntasan kelas anak menjadi 85% pada Siklus II, maka sesuai dengan taraf pencapaian tindakan bahwa skor 81%-100% berada pada kualifikasi sangat baik dan pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil.



Gambar 5. *Reward ASYIK* pada kegiatan inti

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Percaya diri sangat dibutuhkan anak usia dini dalam mencapai motivasi dan semangatnya dalam belajar, dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, kepercayaan diri amatlah penting dimiliki oleh siswa. Munculnya percaya diri ini tidak semata-mata dari siswa sendiri namun juga dari guru yang harus melibatkan diri dalam menumbuhkan rasa percaya diri itu yang akan memotivasi siswa dalam belajar, adanya percaya diri akan memberikan semangat sehingga siswa memiliki keyakinan akan potensi atau kemampuan yang dimilikinya, sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya, percaya diri yang baik akan memunculkan motivasi anak dalam belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar. Melalui "Reward ASYIK", ada 4 hal yang dapat dilihat dari perkembangan kepercayaan diri anak didik di TK Aisyiyah 24, yaitu: (1) Anak dapat mengikuti kegiatan dengan percaya diri dan bersemangat, (2) Anak dapat berekspresi secara spontan dan natural, (3) Membawa kebahagiaan belajar yang menyenangkan bagi anak, (4) Anak mampu berusaha lebih giat, pantang menyerah dalam bereksplorasi dan belajar di sekolah. Peningkatan percaya diri dalam belajar pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 24 melalui penerapan metode "Reward ASYIK" dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan berhasil dengan skor pencapaian ketuntasan kelas 85% pada siklus II, naik dari skor ketuntasan 74% pada siklus I dan 33% pada pra siklus.

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 peningkatan kepercayaan diri pada anak kelompok B melalui "Reward ASYIK" di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur.

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>
- Aprianti, R. Y. (2013). *Anak Usia TK : Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta : Indeks.
- Arianty, & Watini, S. (2022). Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Anak Kelompok B di TK Yappis II Baiturrahman. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 5 (3). <http://jiip.stkipyapisdompupu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/515/440>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta : Depublish
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Feka, F., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5 (8), <http://jiip.stkipyapisdompupu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/773/712>
- Hewett, R., & Conway, N. "The undermining effect revisited: The salience of everyday verbal rewards and self-determined motivation". *Journal of Organizational Behavior*, 37(3), 2016, hal. 436-455.
- HKI Kemenkumham atas nama Sri Watini. (2014). Lagu, Reward & Yel-Yel Asyik (Patent No. EC00202025792). Nomor : 000202003 tanggal 6 Juni 2014, di PAUD An Nursyihab, Tambun Bekasi.
- Mustari, Mohamad. (2014). *Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- 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. <http://jiip.stkipyapisdompupu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/782/707>
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *JIIP -Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628 - 632. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.467>
- Rosyid, M. Zaiful. (2018). *Reward dan Punishment Dalam Pendidikan*. Malang : Literasi Nusantara
- Setyowati, Juli. & Watini, Sri. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "Asyik" (Reward&Yel-Yel "Asyik") di Tk Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Halaman 2065-2072. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
- Watini, S. (2016). *Modul Bermain "ASYIK" untuk Anak Usia Dini*. Cahaya Ilmu Bandung.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, Vol 3 No. 1. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/111>
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 477(4), 042055. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- 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>