



Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan

Frida Feka¹, Sri Watini²

^{1,2}Sekolah Pascasarjana, Universitas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia

E-mail: idadfeka.feka@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-01 Keywords: <i>Fun Reward; Increase Interest; Guess Letters.</i>	The research was conducted to increase children's interest in reading. The guessing game of letters was chosen because when this game is used, there is an increase in recognizing letters which has an effect on increasing children's reading interest. This letter guessing game is supported by fun rewards, where when the child can guess the letter shown by the educator, the child will be given a fun reward by the educator with other friends. Giving this fun reward makes children enthusiastic in learning activities. This is very fun for children, because it increases the child's learning request. Especially in this study children's interest in reading. In this research on the use of fun rewards, it was carried out in 2 cycles where each cycle had 2 meetings. There are several stages that are carried out in the application of this fun reward, namely: (1) Planning stage; (2) Implementation stage; (3) Observation stage; (4) Reflection stage. After going through these stages, there was an increase in children's interest in reading which was very good. This fun reward play model has a good impact on learning activities at the Uma Kandung Tambarangan Early Childhood Education Institution.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-01 Kata kunci: <i>Reward Asyik; Meningkatkan Minat; Tebak Huruf.</i>	Penelitian dilakukan untuk meningkatkan minat baca anak. Permainan tebak huruf di pilih karena permainan ini ketika digunakan, ada peningkatan dalam mengenal huruf yang berpengaruh dalam meningkatkan minat baca anak. Permainan tebak huruf ini di dukung dengan reward asyik, di mana ketika anak dapat menebak huruf yang di tunjukkan oleh pendidik, anak akan di beri reward asyik oleh pendidik bersama teman lainnya. Pemberian reward asyik ini, membuat anak antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat menyenangkan bagi anak, karena meningkatkan minat belajar anak. Terutama dalam penelitian ini minat baca anak. Dalam penelitian tentang penggunaan reward asyik ini, di lakukan dengan 2 siklus di mana tiap siklus ada 2 kali pertemuan. Ada beberapa tahap yang di lakukan dalam penerapan reward asyik ini yaitu: (1) Tahap perencanaan; (2) Tahap pelaksanaan; (3) Tahap pengamatan; (4) Tahap refleksi. Setelah melalui tahapan-tahapan ini, terjadi peningkatan minat baca anak yang sangat baik. Model bermain reward asyik ini, membawa dampak yang baik dalam kegiatan pembelajaran di lebag Paud Uma Kandung Tambarangan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak yang di miliki oleh setiap anak, sejak dalam kandungan, anak sudah memperoleh pendidikan, setiap anak dilahirkan memiliki kelebihan dan kekurangan dan memiliki beragam kecerdasan yang diberikan oleh Tuhan, perlu dukungan atau support dalam meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan anak, hal ini sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan kecerdasan anak. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada masa ini anak memiliki karekteristik yang unik dan spesifik dengan meniru, karena itu dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang benar, sistematis untuk mendukung tahap perkembangan anak dalam semua aspek (RK & Watini, 2022). Pada usia dini, di katakan usia

yang sangat rentang dalam perkembangan kecerdasan anak. Di mana pada usia ini anak lebih cepat menyerap apa yang di lihat, di dengar. Anak akan dengan mudah melakukan apa yang di lihat dan apa yang di dengar. Sebagai pendidik dan orang tua, melakukan berbagai kegiatan yang terencana untuk melatih anak-anak agar mampu mandiri, memiliki pengetahuan, keterampilan, agar bisa menyelesaikan masalahnya dalam kehidupan anak sehari-hari (Pardede & Watini, 2021).

Anak pada usia dini, anak di katakan sebagai peniru ulung, perkembangan anak dalam segala aspek harus di perhatikan agar tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai tahap perkembangan anak. Pendidikan yang di berikan pada anak usia dini, merupakan hal yang penting karena merupakan wahana pendidikan yang

menjadi dasar untuk tumbuh dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi anak (Watini, 2019). Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang bermakna (meaningfull) dalam kehidupan anak (Watini, 2019), untuk memperoleh hasil yang optimal, maka pendidik sebagai fasilitator dan motivator yang sangat berpengaruh dalam membimbing anak di lembaga pendidikan. Pendidikan yang di berikan kepada anak, haruslah memberikan dan melahirkan kebebasan kepada anak untuk hidup merdeka, ini hakikat dari pendidikan yang di ungjapkan oleh KH Dewantara (Watini, 2020). Secara umum semua ilmu pengetahuan patut di berikan kepada anak, karena ada keterkaitan antara semua ilmu pengetahuan yang ada, seiring perjalannya waktu akan kelihatan bidang mana yang akan di minati oleh anak (Watini & Devana, 2021). Semua aspek perkembangan anak ada keterkaitan antara satu dengan yang lainnya, di antaranya aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan bahasa berkaitan erat dengan aspek kognitif, aspek perkembangan bahasa ini tak lepas adalah mrngenal huruf untuk nantinya anak dapat membaca, jaman di mana anak harus melek huruf, tidak cukup hanya dengan cara yang biasa saja. Berbagai cara di tempuh agar anak mampu mengenali huruf dan akhirnya dapat membaca, karena hal ini menjadi kebutuhan yang penting, dalam keseharian anak dalam hidup bermasyarakat yang kompleks, maka dari itu berbagai upaya untuk membaca menjadi penting, baik itu di rumah maupun di sekolah (Adawiyah & Watini, 2022).

Agar anak dapat membaca, tentunya ada berbagai cara yang harus di tempuh. Sebagai seorang pendidik tentunya harus jeli dalam menentukan cara untuk mencapai hasil yang di inginkan. Selain kejelian guru untuk menentukan cara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, harus juga di perhatikan sikap percaya diri anak dalam menekuni apa yang di minati ohhh anak. Karena rasa percaya diri ini akan membuat anak lebih fokus dan maksimal dalam mempresentasikan apa yang di dengar dan di lihat. Dimana kita tahu bahwa rasa percaya diri yang di miliki oleh anak itu berbeda-beda, dalam hal ini dalam meningkatkan minat baca anak melalui permainan tebak huruf (Kastanja & Watini, 2022). Kemampuan membaca tentunya diawali dengan tahap pengenalan huruf, berawal dengan mengenal huruf, lalu membaca, adalah tak lepas dari kecerdasan berbicara, dimana

kecerdasan ini adalah yang berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan sekaligus untuk memahami informasi dan komunikasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan (Mudiyah & Watini, 2021). Setelah anak mengenal huruf dan mampu melafalkan atau mengucapkan dengan benar, lalu anak akan siap untuk lanjut ke tahap membaca (Jeti & Manan, 2022). Dalam tahap pengenalan bentuk huruf tentunya berkaitan erat dengan bunyi huruf yang di ucapkan, kedua hal ini bersamaan pada tahap pengenalannya, setelah anak mengetahui huruf dan mengucapkannya, untuk tahap selanjutnya adalah anak harus bisa memaknainya (Pangastuti & Hanum, 2017). Upaya pendidik dalam meningkatkan minat baca anak yang melalui beberapa tahapan, tentunya memerlukan cara atau model pembelajaran yang di jadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat baca anak. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran sangatlah penting, agar tercapai apa yang di inginkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di lembaga. Pemilihan model pembelajaran ini akan di gunakan dalam bentuk presentasi yang di lakukan bersama anak didik (Syamsuardi, 2018).

Pemilihan model pembelajaran tentunya harus tepat, terstruktur dan menyenangkan, model pembelajaran yang di gunakan selama ini belum menunjukkan peningkatan yang di inginkan, dengan kegiatan permainan yang monoton, tidak bervariasi, dan membosankan bagi anak, sehingga apa yang hendak di capai belum terlaksana dengan baik, melihat perkembangan minat baca anak di Paud Uma Kandung masih sangat rendah, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan Model Bermain Asyik serta Reward asyik. Paud Uma Kandung memilih menggunakan Model bermain asyik serta reward asyik sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat baca anak yang masih rendah. Model bermain asyik dan reward asyik ini, dipilih karena model ini di nilai sangat memotivasi anak dalam belajar, di mana cara bermainnya penuh dengan kegembiraan dan semangat yang membuat anak-anak sangat antusias dalam bermain. Anak berlomba-lomba menebak huruf yang di tunjuk guru, karena kegembiraan dan antusiasme anak saat bermain ini sangat berpengaruh dalam memotivasi anak untuk mengenal huruf yang tentunya akan meningkatkan minat baca anak. Reward asyik dengan kata, "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes" adalah kalimat yang sangat memotivasi anak-anak di paud Uma Kandung. kalimat yang

memotivasi ini juga meningkatkan gairah dan semangat belajar anak dalam setiap proses pembelajaran di setiap harinya (Setyowati & Watini, 2022). Adapun model asyik ini, telah memiliki hak cipta intelektual dari Kemenkumham HKI dengan nomor pencatatan 000202003 atas nama, Sri Watini, tertanggal, 6 Juni 2014 serta noer dan tanggal permohonan EC00202025792,4 agustus 2020.



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

II. METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya cara untuk memotivasi anak, agar apa yang di sampaikan pendidik dapat di terima dengan baik oleh anak. Hal ini dengan maksud dan tujuan agar apa yang pendidik rencanakan dapat tersampaikan secara optimal. Model pembelajaran yang di gunakan ini, di lakukan melalui Penelitian tindakan kelas, di mana penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan profesionalitas guru dalam proses pembelajaran, agar ada peningkatan atau perubahan pemahaman dan pengenalan bagi peserta didik. Proses ini jugadilakukan melalui kegiatan refleksi diri setiap pendidik, agar pendidik mampu melakukan tindakan-tindakan dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berkesinambungan untuk hasil yang maksimal (Ningsih & Watini, 2022). Ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran juga merupakan hal yang tidak kalah penting, pemilihan model bermain asyik dan reward asyik adalah salah satu cara yang di pilih untuk meningkatkan minat baca anak melalui bermain tebak huruf. Cara dan model ini di pilih karena model ibermain ini sangat menyenangkan bagi anak, di mana cara penerapannya sangat mudah dalm kegiatan pembelajaran. Penerapan Model bermain asyik ini di lakukan saat kegiatan inti, model Bermain asyik dan reward asyik yang sangat memicu anak untuk selalu berkonsentrasi ini, berdampak baik dan membawa energi positif dalam meningkatkan minat baca anak, pemberian reward ini membuat anak semakin semangat dan ter-

motivasi dalam belajar, terutama pada penelitian ini yaitu dalam meningkatkan minat baca anak dalam bermain tebak huruf. Dalam bermain asyik dan reward asyik ini pun terlihat rasa percaya diri anak yang tinggi, di mana terlihat anak sangat berkonsentrasi menunggu pendidik menunjukkan huruf yang akan di sebut anak (Setyowati & Watini, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia dini untuk dapat terampil membaca dan menulis, tentunya memulai dari tahap awal. Tahap awal yang memerlukan berbagai cara dengan stimulasi tentang pengetahuan huruf-huruf alfabet, berbagai gambar yang menarik untuk menstimulasi anak mengenal simbol-simbol (Astrid Adisty, Rita Kurnia, 2021). Penghargaan atau hadiah yang lebih di kenal dengan istilah Reward, adalah salah satu cara untuk memotivasi anak dalam belajar. Reward atau hadiah bukan saja dalam bentuk barang akan tetapi juga berupa kata-kata motivasi, pujian, dan tepuk tangan. Reward yang di berikan ke anak ini, sebagai imbalan ketika anak berhasil melakukan sesuatu dalam kegiatan pembelajaran dan bentuk penghargaan ini sangat menyenangkan bagi setiap anak (Setyowati & Watini, 2022). Pemberian Reward di sini adalah akan di berikan kepada anak untuk meningkatkan minat baca dalam menebak huruf. Dalam membaca ada tahapan atau proses yang harus di lalui, di mana tahapan atau proses itu di sesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Sebagai seorang pendidik, patut mengikuti tiap proses membaca, dengan berbagai cara yang menyenangkan bagi anak. Awal membaca dari anak, adalah anak harus menguasai dan memahami representasi visual bahasa, selain itu juga anak harus mengenal dan memahami simbol huruf agar menunjang kegiatan membaca anak, untuk mengenalkan berbagai simbol huruf kepada anak, di perlukan model atau cara yang harus di gunakan. Cara yang di gunakan ini tentukan ada mekanisme tertentu yang harus di jalani, pelaksanaan Model Bermain asyik ini, melalui 2 siklus dimana tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dalam pelaksanaan model bermain asyik dan reward asyik ini, ada beberapa tahap yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Dalam pelaksanaan Model asyik ini, pertama pendidik merencanakan apa saja yang di perlukan dalam meningkatkan minat baca anak (Rohani, 2021). Penggunaan Model Bermain asyik dan reward asyik yang di gunakan dalam

meningkatkan minat baca anak ini, menggunakan media kartu huruf. Media kartu huruf ini di buat denan alasan untuk memudahkan anak dalam bermian, dan media ini di buat sendiri oleh pendidik, menggunakan bahan bekas. Media kartu huruf di buat dalam beberapa ukuran antara lain, ada yang berukuran, 10 x 10 cm dan juga kartu hurufnya berukuran 30 x 30 cm. Media yang berukuran 10x10 cm, berisikan masing-masing abjad. Sedangkan media yang berukuran 30x30 cm, berisikan A-Z (Rohani, 2021). Ada 2 media yang di gunakan, di mana media yang 1, yang di gunakan ini, akan di bagikan ke anak, dan masing-masing anak memegang kartu huruf. Dan cara mainnya adalah, ketika pendidik menyebut huruf yang d maksud, maka anak di persilahkan mengangkat kartu huruf yang di sebut pendidik. Ketika anak yang memegang kartu huruf yang di sebutkan pendidik itu benar sesuai apa yang di minta pendidik, maka anak yang berhasil menyebutkan huruf itu, akan mendapat reward asyik yaitu, anak bersama pendidik menyuarakan kata,aku bisa, aku hebat aku berhasil,yes. Begitu terus cara ini di lakukan beberapa kali kepada semua anak.



Gambar 2. Model Bermain Kartu

Pada penelitian ini cara pertama yang di gunakan belum maksimal dalam meningkatkan minat baca anak. Akhirnya pendidik menggunakan media ke 2 yaitu media kartu yang berukuran 30x30 cm. Cara menggunakan media yang ke 2 ini, kartu hurufnya adalah semua huruf yaitu mulai abjad A-Z, kartu ini di pegang oleh pendidik. Pendidik sambil bernyanyi dan menyebutkan salah satu huruf, dan anak yang bisa menebak huruf tersebut akan di beri reward, Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil,Yes.



Gambar 3. Model Belajar Huruf

Semua anak mendapat kesempatan yang sama dalam permainan ini. Setelah di lakukan 2 kali cara ini ternyata membawa hasil yang baik dalam meningkatkan minat baca anak. Anak dengan mudah mengenal huruf abjad, aud Uma Knadung, dalam pemilihan model bermain asyik dan reward ini sangat tepat karena ada peningkatan dalam minat baca anak, model bermain asyik yang juga di vaiasi dengan bertepuk dnn bernyanyi ini, cocok untuk anak usia dini, dalam pelaksanaan bermain sambil belajar. Pada kesempatan bermain dengan anak ini, secara tidak langsung pendidik telah menstimulus anak untuk mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek, agar rencana pembelajaran yang hendak di capai berjalan seimbang dengan tahap perkembangan anak, maka sebaiknya pendidik memilih model bermain yang menyenangkan dan memberi semangat bagi anak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah menggunakan Model asyik dengan Reward asyik, terjadi peningkatan minat baca anak dalam hal ini untuk pengenalan huruf di Paud Uma kandung, hal ini di lihat banyak anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar menggunakan Reward asyik ini, dan ada peningkatana anak dalam mengenal huruf dengan kartu huruf yang di gunakan. Media yang di gunakan meskipun sederhana dengan hasil olahan pendidik tapi sangat tepat dalam penggunaannya, model yang tepat yang di pilih pendidik dalam pembelajaran, awal mulanya sebelum menggunakan model ini, belum terlihat peningkatan minat baca anak, setelah model reward asyik di gunakan, alhamdulillah, terjadi peningkatan yang sangat baik untuk minat baca anak di Paud Uma Kandung Tambarangan.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, peneliti menggunakan Model bermain asyik, Reward asyik,

sebagai salah satu cara yang memerlukan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran, agar anak tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya kegiatan main yang menggunakan media yang bervariasi, untuk meningkatkan minat baca anak di Paud Uma Kandung Tambarangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 883-887. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.507>
- Astrid Adisty, Rita Kurnia, D. C. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23-34. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7603>
- HKI Kemenhumkam atas nama sri watini. (n.d.).
- Jeti, L. J., & Manan, M. (2022). Coastal parents Perceptions of the Implementation of Early Childhood Education in Buton Islands. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2656-2664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2240>
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional. 5, 2636-2639.
- Mudiyah, & Watini, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak melalui Media Boneka Jari pada Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4258-4265. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1545>
- Ningsih, D. Y., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 646-651. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.477>
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51-66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 4728-4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- 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>
- Rohani, S. (2021). Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019-2022.
- 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>
- Syamsuardi, H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak Kota Makassar. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 2(5), 1-7. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/3104>
- 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>

Watini, S., & Devana, V. T. (2021). Teori Kuantum Baru yang Sesuai Sains dan Teknologi dengan Kaidah Ilmu Islam. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 89–93.