Hak Cipta © Penulis 2023
Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran , Vol. 6, Nomor 3, September - Desember 2023

Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini

Nida Nurfaidah [1*], Sri Watini [2]

[1, 2] Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

*needaddict2002@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to evaluate how well ASYIK Rewards work to increase young children's learning independence. There is still a deficiency of independence in the educational setting of Ar-Raudhatul Ulum Kindergarten, particularly in autonomous study. Teachers must find workable solutions to get around this. At Ar-Raudhatul Kindergarten, one useful strategy might boost students' learning freedom. The second goal of In early childhood learning activities where there are problems with establishing self-confidence, the goal of this study is to increase independence. Those who had previously been bashful and hesitant to communicate with others or answer questions in front of friends and professors now feel comfortable and capable of providing solid, concise answers to any queries they pose online. Twenty students from group A of the Ar-Raudhatul Ulum Kindergarten served as the research subjects. With each signal, the Safe, Happy, Confident, Innovative, and Creative characteristics are the criteria that determine the evaluation score for early childhood learning independence with the ASYIK Reward. For the five observation scores, very good is represented by (√), good by (+), and minus by (-). There is an increase in scores following use, according to the findings of cycles I and II of the pre-cycle research. According to the research findings, the class completion scores from pre-cycle to cycles I and II seem to have increased. Prior to using the "Fun Reward" strategy, the kids' learning motivation score was 50%; in cycle I, it increased to 55%. Subsequently, after modifications were made in response to the outcomes of reflection on the execution of cycle I, improved outcomes were achieved. As a result, when a youngster gains enjoyable incentives to help them develop independence, and their actions typically lead to beneficial actions. The child's class completion percentage increased to 80% in Cycle II. Therefore, it may be claimed that the ASYIK Reward model encourages children's independence.

Keywords: *Reward Asyik; Kemandirian; Anak Usia Dini; Penelitian Tindakan Kelas*

Pendahuluan

Anak-anak usia dini, yang terdiri dari usia 0 hingga 6 tahun, adalah usia yang sangat penting bagi setiap orang karena perkembangan fisik, motorik, dan bahasa mereka berkembang dengan cepat (Aisyah et al, 2021; Amini et al, 2014). Anak-anak mengalami perkembangan sosial, emosional, dan kognitif lainnya selain ketiga perkembangan tersebut (Anggraini et al, 2022; Arianty et al, 2022). Salah satu perkembangan yang dianggap memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak adalah kemandirian (Asti et al, 2023; Andini et al, 2023). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, anak-anak usia 0 hingga 6 tahun dianggap sebagai anak usia dini. Namun, ada perbedaan pendapat tentang apa yang benar-benar dimaksud dengan "anak usia dini". Dengan cara yang sama, istilah "anak

https://doi.org/10.30605/jsgp.6.3.2023.3148

usia dini" dibatasi oleh Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PADU) pada anak-anak yang berusia antara 0-6 tahun dan sampai mereka lulus TK (Damayanti, 2019). Anak-anak ini termasuk anak-anak dalam pengasuhan orang tua, anak-anak di Tempat Pendidikan Al Qur'an (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan anak-anak yang belajar di rumah. dan "Anak usia dini" mencakup semua Taman Kanak-Kanak (TK) (Febianti, 2018; Sari et al, 2019). Namun, anak usia dini didefinisikan sebagai anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun yang mengikuti pendidikan di pusat penitipan anak, rumah penitipan anak keluarga, prasekolah swasta dan negeri, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar (Iskandar et al, 2023). Anak usia dini adalah anak-anak yang mengalami perkembangan mendasar yang cepat untuk kehidupan selanjutnya (Juairiyah et al, 2022; Katanja et al, 2022; Wiwik, 2017). Di antara usia 0 dan 6 tahun, anak usia dini adalah makhluk sosial budaya dengan kepribadian unik dan sedang mengalami proses yang sangat dasar dari pertumbuhan dan perkembangan (Kurniati et al, 2022). Perkembangan fisik, motorik, dan bahasa mereka yang cepat memengaruhi kehidupan mereka di masa depan (Suci et al, 2023).

Kemandirian dalam kegiatan belajar sangat penting untuk menciptakan dasar pembelajaran yang bertahan sepanjang hayat (Kurniawati, 2021). Kemandirian anak usia dini harus diajarkan secepat mungkin sesuai dengan keterampilan mereka karena ini akan memberikan dampak positif pada perkembangan individu anak, yang sangat berkaitan dengan perilaku mereka di masa depan (Watini, 2019). Jika anak didorong untuk mandiri sejak dini, mereka akan lebih terbiasa dengan berbagai pilihan perilaku dan bahaya yang harus dipertimbangkan. Ini karena anak kecil yang sudah terbiasa menjalankan pekerjaannya sendiri akan lebih cepat menyesuaikan diri di lingkungan sekolah. Kemandirian adalah tindakan yang muncul dari dalam diri anak untuk membantu mereka mengatasi masalah, menumbuhkan rasa percaya diri, inisiatif, tanggung jawab, ketekunan, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan menemukan jalan keluar dari masalah mereka sendiri (Suhardja et al, 2022; Susanti et al, 2023).

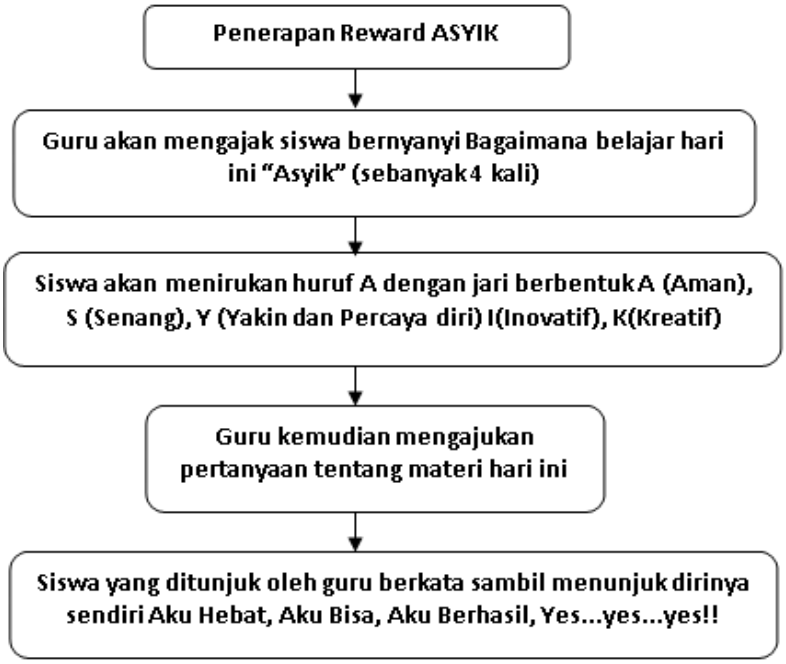
Kemandirian dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri dan mampu bertindak tanpa hambatan (Kuswanto et al, 2023). Baik di sekolah maupun di rumah, perkembangan kemandirian belajar anak terjadi. Membantu siswa menjadi mandiri adalah tanggung jawab guru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemandirian anak dalam situasi seperti ini, guru harus menerapkan inovasi pembelajaran yang mempertimbangkan tahapan pertumbuhan melalui kurikulum dan metode yang sesuai dengan fase perkembangan siswa (Nawangsasi et al, 2022). Karla Adhani dan Sri Watini mengatakan kemandirian adalah sikap dan perilaku seseorang yang biasanya bertindak sendirian, tanpa bantuan atau bantuan dari orang lain. Kemandirian sangat penting untuk menyiapkan anak-anak untuk masa depan (Adhani et al, 2022). Remaja yang mandiri lebih bahagia menjalani kehidupan sehari-hari mereka, mendapat nilai yang lebih tinggi, dan tampil lebih percaya diri saat menyelesaikan tugas sehari-hari mereka (Noviampura et al, 2022).

Kemandirian menjadi karakter penting dalam kehidupan di usia muda karena Fatimah menyadari bahwa masa bayi awal memerlukan proses bertahap yang sesuai dengan tingkat perkembangannya (Chairilsyah, 2019). Anak-anak akan mendapat manfaat dari kemandirian

ketika mereka belajar mengevaluasi pilihan perilaku mereka dan bahaya yang harus mereka tanggung (Nuraini et al, 2023; Pareira et al, 2019). Kemampuan anak usia dini untuk melakukan aktivitas atau tugas rumah tangga sehari-hari sendiri atau dengan bantuan yang sangat sedikit tergantung pada tahap perkembangan atau kemampuan mereka saat ini. Anak-anak harus ditanamkan kemandirian ini dari usia dini. Ini terutama terlihat dalam kemajuan moral dan individualitas anak usia dini, terutama dalam kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan usia mereka (Danauwiyah et al, 2021; Prastika et al, 2023).

Anak-anak di TK Ar-Raudhatul Ulum kurang mandiri, terutama dalam hal mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka masih bergantung pada orang dewasa, terutama guru dan orang tua. Selain itu, peneliti menemukan bahwa siswa di kelompok A masih kurang mandiri dalam belajar. Mereka tidak mengikuti teman, tidak menikmati pelajaran, tidak antusias, dan tidak mau menjawab atau bertanya pertanyaan. Peneliti menemukan bahwa kegiatan belajar tidak menyenangkan bagi anak-anak dan tidak memberikan dorongan yang cukup. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memberikan pelajaran yang menarik dan merencanakan rencana untuk meningkatkan kemandirian anak dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang menarik dan menarik. Oleh karena itu, salah satu cara seorang guru mengatasi tantangan dalam pekerjaannya sebagai pendidik adalah dengan memilih model atau teknik pembelajaran yang tepat. Paradigma Reward Learning "ASYIK" adalah solusinya.

Reward ASYIK adalah reward unik dalam model desain bermain. Guru dan siswa akan memulai dengan "Katakan" dalam model desain reward, yang bertujuan untuk meningkatkan keinginan anak untuk belajar. Memberikan hadiah ASYIK meningkatkan semangat anak (Watini, 2020; Widiastuti et al, 2022). Anak-anak yang dulunya pemalu dan takut berbicara di depan teman dan gurunya saat berinteraksi di internet dan menggunakan strategi reward seperti menyanyi dan berteriak untuk menjawab pertanyaan akan menjadi lebih percaya diri.

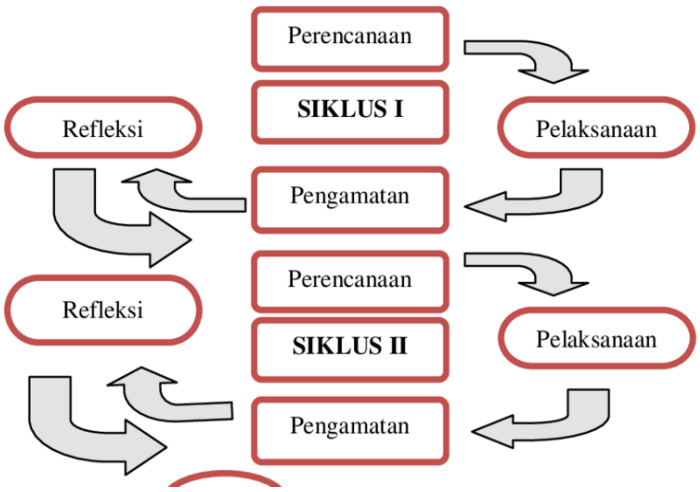


Gambar 1. Penerapan Reward Asyik

Beberapa peneliti telah meneliti tema model belajar ini. Beberapa di antaranya Jurnal "Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur" membahas bagaimana Reward Asyik membantu anak menjadi lebih percaya diri. Jurnal tambahan, "Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batin", membahas bagaimana Reward Asyik membantu anak menjadi lebih (Purnomo et al, 2013; Rahayuliana et al, 2022; Rizkyani et al, 2020; Rokhanah et al, 023). Tentu saja, jurnal lain mungkin memiliki variabel yang sama dengan yang ditemukan dalam penelitian ini. Namun, teknik penelitian, lokasi, dan analisis penelitian ini berbeda dari jurnal lain. Tidak seperti artikel sebelumnya, FUN Reward digunakan untuk meningkatkan kemandirian dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, sejumlah penelitian telah memeriksa model FUN Reward dari berbagai sudut pandang penelitian. Singkatnya, penelitian ini menemukan cara baru untuk membantu anak kecil menjadi lebih mandiri dengan FUN Rewards.

Metode

Untuk penelitian ini, desain PTK (Penelitian Tindakan Kelas) digunakan. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah empat tahap evaluasi. Penelitian jangka panjang ini disebut sebagai "siklus". Metode penelitian tindakan kelas menggabungkan metodologi penelitian dengan tindakan substantif, yaitu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau untuk memahami perbaikan dan perubahan (Watini, 2019; Akbar, 2020; Wibawati et al, 2022). Studi ini menggunakan Tahapan Penelitian model Kemmis dan McTaggart, tetapi model Kurt Lewin masih dikembangkan. Perencanaan; observasi (mengamati); dan refleksi.



Gambar 2. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan McTaggart)

Studi ini melibatkan 20 siswa TK Ar-Raudhatul Ulum berusia 4 hingga 5 tahun, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, serta guru di kelompok A TK Ar-Raudhatul Ulum. Untuk mendapatkan data yang valid, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi digunakan. Dimulai dengan tahapan rencana, program pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kemandirian anak melalui Reward ASYIK. Reward ASYIK juga digunakan selama kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan dorongan untuk belajar.

Tabel 1. Indikator Reward ASYIK

No	ASYIK	Indikator Reward ASYIK
1	Aman	Mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menggunakan media dengan nyaman
2	Senang	Semangat untuk melakukan kegiatan, menikmati kegiatan, dan memperhatikan kegiatan atau materi yang dipelajari
3	Yakin dan Percaya diri	Menunjukkan sikap positif dan bersungguh-sungguh dalam melakukan tugas
4	Inovatif	Sangat ingin tahu tentang apa yang dipelajari, banyak mengubah aktivitas belajar, dan memiliki banyak gagasan.
5	Kreatif	Memiliki kemampuan untuk berpikir sendiri, sangat termotivasi untuk belajar, dan dapat melakukan kegiatan dengan berbagai cara

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang disampaikan adalah hasil dari observasi aktivitas anak. Penelitian ini juga menjelaskan apa yang dilihat sebelum Penelitian Tindakan Kelas. Hasilnya menunjukkan kemampuan mandiri dari pratindakan hingga siklus II. Menggambarkan kemampuan mandiri pada siklus I dan II—menyediakan kalimat dan angka dalam tabel dengan penjelasan—serta observasi dan foto dokumen serta sistem penyajian data disajikan dalam bentuk deskriptif persentase hasil kegiatan.

Hasil observasi pra-siklus sebesar 50% dilakukan di TK Ar-Raudhatul Ulum untuk menilai status awal kemampuan anak dalam kegiatan mandiri sebelum pelaksanaan. Hasil observasi dari sesi pembelajaran dengan Reward ASYIK ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 2. Rincian Hasil Refleksi Pra-Siklus

Variabel ASYIK	Rata-rata (%)
Aspek A	50%
Aspek S	50%
Aspek Y	55%
Aspek I	50%
Aspek K	50%

Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Siklus pertama dilaksanakan dengan tiga pertemuan pada hari Senin, Selasa, Rabu, tanggal 5,6,7 Juni 2023. Kegiatan tindakan kelas terdiri dari empat fase, yaitu:

a **Perencanaan,** Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan topik "Negaraku" dan subtopik "Bendera Negaraku". RPPH juga mencakup lembar observasi kegiatan belajar mandiri yang dilakukan siswa selama fase ini. RPPH juga mencakup pendekatan untuk menyiapkan media pembelajaran dan cara menyampaikan materi.

b **Pelaksanaan,** Kegiatan implementasi model dilakukan pada kegiatan pembukaan dengan tujuan mendorong anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Yel: Siswa menggunakan yel ini setelah guru mengatakan "katakan" kepada mereka, dan mereka menjawab dengan semangat. Peneliti melihat keinginan anak untuk belajar secara langsung ketika mereka mengucapkan keyword. Setelah itu, mereka berbicara tentang materi yang akan dibahas pada aktivitas pembukaan.

c **Observasi,** Pada tahap ini, tindakan implementasi dilakukan. Responden dan perhatian anak terhadap pelajaran, keinginan mereka untuk menyelesaikan tugas tanpa bantuan, dan respons terhadap dorongan guru menunjukkan bahwa anak-anak belajar sendiri.

d **Refleksi,** berdasarkan hasil dari siklus pertama pelaksanaan tindakan, di mana hanya 55% (11 dari 20 anak) mencapai tingkat ketercapaian, analisis bersama dilakukan mengenai tantangan yang dihadapi pada siklus pertama. Akibatnya, perbaikan diperlukan untuk siklus kedua, yang mencakup penyebaran aturan dan prosedur pelaksanaan model. Ini karena, pada siklus pertama, anak hanya dapat meniru apa yang dilakukan oleh guru dan model hanya diterapkan pada kegiatan pembuka. Siklus kedua memiliki rencana yang berbeda. Anak tidak akan meniru apa yang dilakukan guru pada kegiatan pembukaan, dan model "Reward ASYIK" akan diterapkan pada kegiatan inti dan akhir, atau ketika anak dapat menjawab pertanyaan atau aktivasi guru.

Tabel 3. Rincian Hasil Refleksi I

Variabel ASYIK	Rata-rata (%)
Aspek A	55%
Aspek S	55%
Aspek Y	60%
Aspek I	55%
Aspek K	50%

Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan pada hari Senin, selasa, dan Rabu, 12–13 Juni 2023. Proses tindakan ini terdiri dari empat tahap:

a **Perencanaan,** Pada titik ini, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) tentang tumbuhan dengan subtema "Bagian-bagian tumbuhan", membuat lembar observasi untuk mengukur motivasi belajar, dan membuat gerakan yang signifikan untuk mengkomunikasikan konten.

b **Pelaksanaan,** Penerapan paradigma dibagi menjadi tiga kegiatan dalam penyampaian materi pembelajaran pagi ini. Untuk membantu anak-anak tetap fokus dan siap untuk sesi kedua, kegiatan pendahuluan diperpanjang selama sepuluh menit. Ini dimulai dengan menghafal hadis, doa-doa pilihan, dan surat-surat pendek. Sebelum mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam latihan, guru mengatakan kepada seluruh kelas, "Katakan". Semua siswa dengan antusias menjawab, menunjuk pada diri mereka sendiri, "Aku bisa, aku hebat, aku berhasil yess!!" Kegiatan ini diulangi tiga kali untuk membuat anak-anak nyaman

dengan tugas guru. Setelah itu, ada kegiatan penutup selama sepuluh menit yang berisi tanya jawab tentang materi pelajaran pagi yang dimulai dengan pendekatan. Jika banyak siswa menunjukkan respons yang antusias, itu menunjukkan bahwa siswa antusias dan percaya diri dalam mengikuti pelajaran.

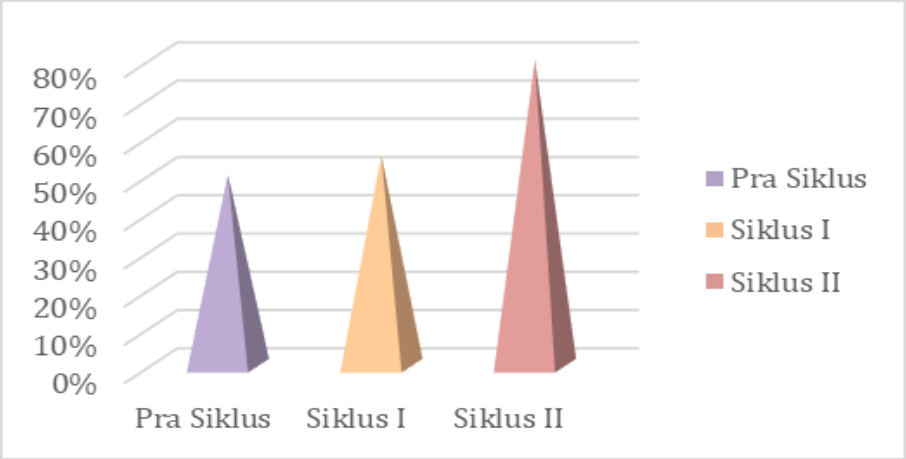
c **Observasi,** Pada siklus kedua, anak-anak menunjukkan keinginan yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Reaksi mereka terhadap instruksi guru yang langsung tanggap menunjukkan keterlibatan yang lebih besar.

d **Refleksi,** Hasil pelaksanaan tindakan siklus kedua: pengamatan penelitian siklus memberikan nilai ketercapaian tindakan sebesar 80% dari perhitungan ini. Kedua, mode diaktifkan dan 16 anak menunjukkan respons. Ada keyakinan yang kuat bahwa, berdasarkan tabel di bawah ini, nilai tingkat pencapaian keberhasilan untuk setiap kategori hasil pengamatan kegiatan kemandirian anak pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, di mana aspek aman adalah 80%, menyenangkan adalah 85%, yakin (percaya diri) adalah 85%, inovatif adalah 80%, dan kreatif adalah 80%. Angka-angka ini diperoleh dari alat observasi yang dievaluasi oleh peneliti, dan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4 Rincian Hasil Refleksi Siklus II

Variabel ASYIK	Rata-rata (%)
Aspek A	80%
Aspek S	85%
Aspek Y	85%
Aspek I	80%
Aspek K	80%

Grafik 1 menunjukkan bahwa skor ketuntasan kelas meningkat dari prasiklus ke siklus I dan II.. Sebelum penerapan metode, skor motivasi belajar anak sebesar 50%. Pada siklus I, skor ini meningkat menjadi 55%, dan setelah perbaikan yang didasarkan pada hasil refleksi pelaksanaan siklus I, diperoleh hasil yang lebih baik. Pada Siklus II, skor ketuntasan kelas anak meningkat menjadi 80%. Ini menunjukkan bahwa perilaku anak saat belajar kemandirian melalui Reward Menyenangkan biasanya menghasilkan perilaku yang positif.



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Klasikal

Kesimpulan

Kemandirian akademik berarti seseorang dapat mengambil inisiatif, mengatur waktu, dan mengelola sumber daya dengan baik tanpa terlalu bergantung pada bantuan orang lain. Kemampuan untuk belajar sendiri adalah kemampuan penting yang dapat membantu seseorang belajar dan berkembang. Pada usia dini, sangat penting untuk memberikan anak-anak kebebasan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mereka sendiri. Ini akan menciptakan dasar yang kokoh untuk pembelajaran seumur hidup. Setiap bagian pengembangan kemandirian siswa di TK Ar-Raudhatul Ulum ditunjukkan oleh lima tanda FUN, yaitu: (A) Anak bersemangat menjawab pertanyaan guru. Sementara 55% (Y) anak serius mengikuti kegiatan, 70% (S) anak bersemangat, 65% (I) anak sangat ingin tahu, dan 70% (K) anak memiliki kemandirian mental.

Acknowledgment

-

Referensi

Adhani, A. K., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Kelompok A melalui Media Sentra Bahan Alam di TK Indonesia Playschool. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(5), 5266-5274. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7480

Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2021). Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini.

Akbar, E. (2020). Metode belajar anak usia dini. Prenada Media.

Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, 65, 1-43.

Andini, C. T., Fauziah, S., Humaida, A. N., Nurhalimah, N., & Watini, S. (2023). Implementasi "Reward ASYIK" untuk Mengembangkan Keaktifan Anak dalam Belajar RA Puspa Pertiwi. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(6), 3974-3980. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1573

Anggraini, A., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di PAUD Nurul Islam Pandeglang. Jurnal Anak Bangsa, 1(2), 146-157. https://doi.org/10.46306/jas.v1i2.15

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

Asti, D., Maryani, E., Elida, H. S., Harlina, H., Novita, N., Arif, S., & Watini, S. (2023). Implementasi Reward Asyik Membangun Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Bina Tunas Bangsa. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(6), 3709-3917. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2083

Chairilsyah, D. (2019). Analisis kemandirian anak usia dini. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(01), 88-98. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v3i01.3351

Damayanti, E. (2019). Meningkatkan Kemandirian Anak melalui Pembelajaran Metode Montessori. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 463-470. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.333

Danauwiyah, N. M., & Dimyati, D. (2021). Kemandirian Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 588-600. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.994

Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian reward and punishment yang positif. Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi, 6(2), 93-102. https://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445

Iskandar, Y., Pasaribu, S. E., & Pramudya, M. S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Dan Belajar Paud Nurussybyan Desa Cikelat. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra, 3(3), 254-260. https://doi.org/10.52005/abdiputra.v3i3.145

Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(3), 2095-2102. http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022

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

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), 1873-1892. http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022

Kurniawati, A. I. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Pada Kegiatan Belajar di Rumah di TK X. Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud, 69-74. https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.385

Kuswanto, C. W., Wulandari, H., & Samara, H. (2023). Life Skill Sebagai Sarana Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, 10(1). https://doi.org/10.24036/121175

Nawangsasi, D., & Kurniawati, A. B. (2022). Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini melalui Program Pengembangan Kemandirian. El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak, 2(02), 112-119. https://doi.org/10.56872/elathfal.v2i02.834

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

Nuraini, N., Bakir, W. F., & Watini, S. (2023). Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa Namlea. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(3), 1702-1708. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1700

Pareira, M. I. R., & Atal, N. H. (2019). Peningkatan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bercerita. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 6(1), 35-42. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v6i1.5371

Prastika, I., Ningsih, R. R., Sugiarti, S., Albasari, D., & Watini, S. (2023). -Implementasi

"Reward Asyik" untuk meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di KB Bunga Rampai:-. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(6), 3904-3908. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1558

Purnomo, H., & Khotimal, H. (2013). Model Reward dan Punishment. Yogyakarta: CV Budi Utama.

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

Rizkyani, F., Adriany, V., & Syaodih, E. (2020). Kemandirian anak usia dini menurut pandangan guru dan orang tua. *Edukid*, *16*(2), 121–129.

Rokhanah, R., Agustina, D. A., Yasmin, H., & Watini, S. (2023). Implementasi Reward Asyik dalam Pembelajaran Kognitif Sains di TK Rismaba Cikarang. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(11), 8579-8585. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2590

Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2019). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, *3*(1), 45–57.

Suci, R. A., & Fathiyah, K. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 3917-3924. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3723

Suhardja, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Model Asyik Terhadap Perkembangan Kemandirian Anak Kelompok B Di RA Miftahul Jannah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(3), 1915. https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1915-1926.2022

Susanti, D. A. P., & Watini, S. (2023). Implementasi Metode ASYIK dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak di TK Islam Pelita Negeri Seram Bagian Timur. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(6), 3830-3833. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2096

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). Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood. Journal of Physics: Conference Series, 1477(4).

Watini, Sri. (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

Wibawati, K. A., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(8), 3090–3095.

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

Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , *5*, 106–117. *Journal of Physics : Conference Series*, 1477. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055.