

IMPLEMENTASI REWARD ASYIK DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK KELOMPOK B TKIT ALMARJAN BEKASI

Alis Hamidah^{1*}, Anis Diah Utami², Iting Sugiarti³, Ummul Faizah Rohmatin, Rofiati⁵, Sri Watini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Pancasakti Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

E-mail: ¹hami29.asbJ@gmail.com, ²anisutami180@gmail.com,

³itingsugiarti@gmail.com, ⁴ummulf3@gmail.com, ⁵ofirofi2801@gmail.com,

⁶sriwatini@panca-sakti.ac.id

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai suatu upaya pemberian stimulus yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai usia enam tahun, pendidikan di masa golden age dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek perkembangannya adalah perkembangan sosial emosional, termasuk percaya diri. Penelitian ini bertujuan meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun melalui "Reward ASYIK" di TKIT Almarjan Bekasi. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap rasa percaya diri anak. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober sampai 28 November. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan rasa percaya diri anak dengan pemberian reward ASYIK yaitu dengan Yel-yel katakana "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!" diucapkan dengan baik oleh semua anak dengan jumlah keseluruhan 17 anak, 3 anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi. 11 sudah sesuai harapan, 2 anak mulai berkembang dan 1 anak belum berkembang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa "Reward ASYIK" efektif meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok B di TKIT Almarjan Bekasi.

Kata Kunci: Reward ASYIK, Percaya Diri, Anak Usia Dini

Abstract

Early Childhood Education is an effort to provide stimulus for children from birth to six years of age. Education during the golden age is carried out to help children's growth and development, both physically and spiritually, so that children are ready to enter further education. One aspect of development is social emotional development, including

How to cite:

Alis Hamidah, Anis Diah Utami, Iting Sugiarti, Ummul Faizah Rohmatin, Rofiati, Sri Watini (2024) Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B TKIT Almarjan Bekasi, (5) 2

E-ISSN:

2722-5356

Published by:

Ridwan Institute

self-confidence. This research aims to increase the self-confidence of children aged 5-6 years through "Reward ASYIK" at TKIT Almarjan Bekasi. This research uses qualitative descriptive with observation, interviews and documentation of children's self-confidence. This research was conducted from 10 October to 28 November. The results of the research show that there is a significant increase in children's self-confidence by giving fun rewards, namely by shouting "I can, I'm great, I'm successful, yes!!!" spoken well by all children with a total of 17 children, 3 children had high self-confidence. 11 are as expected, 2 children are starting to develop and 1 child is not yet developing. This research concludes that "Reward ASYIK" is effective in increasing the self-confidence of group B children at TKIT AlMarjan Bekasi.

Keywords: Reward ASYIK, Confidence, Early Childhood

Pendahuluan

Pendidikan pada Anak Usia Dini merupakan pendidikan paling mendasar sebagai pondasi kehidupan. Pemberian rangsangan maupun sti-mulasi dalam rangkai intervensi dan deteksi dini adalah focus edukasi didalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. (Kasiati, Pertiwi, Hataul, Aljufry, & Watini, 2023) Pendidikan Anak Usia Dini dikenal dengan Pendidikan Prasekolah, yakni pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya sebagai contoh dunia bermain. Bermain menjadi sarana untuk anak belajar sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran anak usia dini adalah bermain. (Latif, 2019). Usia dini adalah usia emas (*golden age*) dimana tahap ini efektif untuk menstimulasi anak dengan unsur kebaikan. (Watini, Guru, Anak, & Dini, 2020). Proses pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan bermain.

Bermain bagi anak khususnya anak usia dini merupakan suatu cara atau strategi dalam belajar memperoleh berbagai informasi, pengalaman serta keterampilan dari lingkungan. Melalui bermain bagi anak merupakan metode atau cara yang tepat, efektif dan efisien dalam rangka anak melakukan eksplorasi dan elaborasi dalam kehidupannya (Watini, 2016). Program pembelajaran anak usia dini biasanya disampaikan dalam bentuk yang menyenangkan. Peserta didik akan belajar, tetapi juga bermain.

Semua aspek pembelajaran diharapkan akan berhasil dicapai, sehingga peserta didik mampu memahami apa yang sedang dipelajarinya (Sudarto, Rahmawati, & Watini, 2023). Bermain dapat menjadi wadah untuk anak belajar, hal ini menunjukkan bahwa bermain adalah sesuatu kebutuhan utama bagi anak. Bermain bermakna sebagai usaha untuk stimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak (Kusumawati, 2015). Anak pada masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menanamkan nilai-nilai yang baik.

Diantaranya nilai agama dan moral, perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa, norma, fisik- motorik, sosial-emosional dan seni (Humayrah & Watini, 2022). Bermain bagi anak merupakan cara mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak Dengan harapan seluruh aspek-aspek perkembangan serta semua

potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Setiap anak memiliki potensi, bakat dan minat yang berbeda salah satu tugas seorang pendidik harus dengan sungguh-sungguh berusaha secara sadar untuk menumbuh kembangkan potensi pada setiap anak. Dalam mengembangkan potensi anak pendidik perlu mengetahui apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan anak, sehingga pemilihan media dan permainan yang tepat akan mengembangkan minat dan percaya dirinya.

Kepercayaan diri merupakan poin besar yang akan di kaji dalam penelitian ini. Banyak ditemukan anak yang merasa kurang percaya diri dalam berkomunikasi, bertanya maupun menjawab pertanyaan selain itu juga ketika menunjukkan hasil karyanya. Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak usia dini memiliki rasa percaya diri yang tinggi, dan rasa kurang percaya diri merupakan gejala khas yang sering dialami oleh anak-anak, terutama di usia emas yang masih penuh dengan rasa takut, keinginan untuk dekat dan egois (Watini et al., 2020).

Percaya diri adalah hal yang sangat penting yang diajarkan kepada setiap individu. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa rasa percaya diri merupakan salah satu kriteria dasar untuk mencapai perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini (Kurniasih, Supena, & Nurani, 2021) Artinya kepercayaan dirisangat penting untuk motivasi anak, sehingga percaya diri sangat perlu ditingkatkan pada Anak Usia Dini dengan keyakinan bahwa anak dapat melakukan tugas sesuai tingkat perkembangan, berani mewujudkan diri, menjadi pribadi yang sehat dan mandiri (Kusumawati, 2022).

Membangun rasa percaya diri anak dapat dilakukan dengan memberikan reward. Reward merupakan apresiasi hadiah atau imbalan reward dibuat agar anak dapat percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Reward yang diberikan dapat berupa kata-kata yang memotivasi atau hadiah untuk anak usia dini.

Tujuan dari reward adalah memunculkan motivasi belajar anak secara internal yang penulis memiliki keyakinan jika motivasi dapat dimunculkan dari dalam diri seseorang itu sendiri hasilnya akan lebih luar biasa dibandingkan hanya datang dari orang lain di sekitarnya (Watini, 2016). Reward diterapkan berdasarkan karakteristik dan kecerdasan setiap anak yang unik dan berbeda, maka peneliti akan menggunakan Reward “ASYIK”, untuk meningkatkan perkembangan percaya diri anak kelompok B di TKIT AlMarjan Bekasi.

Reward dalam Model Desain Bermain” ASYIK”, menurut Sri Watini adalah Reward yang khas berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”..Reward “ASYIK” merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini dan sudah mendapat hak paten karya cipta dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000202003 dan nomor aplikasi EC00202025792, tanggal 4 Agustus2022(Suhardja & Watini, 2022).

Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B TKIT Almarjan Bekasi



Gambar 1. Hak cipta lagu Reward ASYIK (Patent No. EC00202025792, 2020)

Menggunakan Reward “ASYIK” dan yel - yel pada kelompok B TKIT ALMARJAN, dilakukan diawal kegiatan pembelajaran (introduction) saat anak akan memulai aktivitasnya di sekolah. Menggunakan yel - yel atau bermain tepuk dengan menggunakan kalimat yang memotivasi dipercaya akan membangkitkan motivasi dan semangat pada anak sehingga selanjutnya anak akan siap menerima tugas yang diberikan oleh guru. “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes”. Dengan kalimat motivasi ini, anak akan merasa mampu untuk melakukan segala kegiatan yang ada, sehingga waktu yang tadinya membosankan bagi anak, akan menjadi sangat singkat karena menyenangkan untuk mengikuti setiap kegiatan yang disediakan oleh guru.

Hasil penelitian penerapan Reward ASYIK dalam permainan Uno Stacko untuk meningkatkan kemampuan emosional pada 10 anak kelompok anak usia 8-10 tahun di Desa Pasir Panjang Kecamatan Arut Selatan dapat ditingkatkan Pemberian Reward Asyik terbukti dapat memotivasi dan menyemangati anak untuk lebih meningkatkan kemampuan emosional, seperti anak lebih sabar, lebih teliti dan hati-hati dalam melakukan sesuatu pekerjaan. Kata-kata motivasi yang diucapkan guru dengan ucapan Katakan: anak langsung menjawab dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!.(Watini, 2022)

Hasil penelitian (Rahayuliana & Watini, 2022) juga menyatakan adanya peningkatan minat belajar anak melalui pemberian Reward “ASYIK” Pemberian Reward ASYIK terbukti berhasil meningkatkan minat belajar anak di RA Nurul Hidayah terlihat dari meningkatnya respon anak dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan kegiatan yang diberikan dan menunjukkan hasil karya yang dibuatnya sendiri.

Berdasarkan pendapat dan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Reward Asyik diharapkan dapat mendorong anak berani melakukan kegiatan atau aktivitas

dengan percaya diri. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia 5-6 tahun (TK B) melalui yel yel Reward ASYIK di TKIT ALMARJAN.

Metode Penelitian

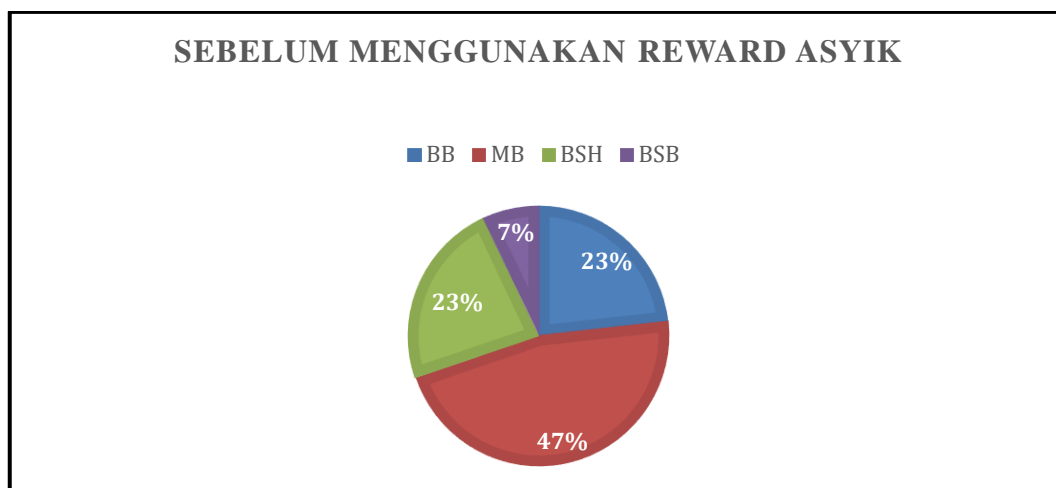
Pada penelitian Reward ASYIK ini menggunakan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel yang diteliti melainkan menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikankan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui obserbvasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan interview atau wawancara, observasi dan dokumentasi. Interview atau wawancara yang sering dikenal dengan interview lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Ada beberapa bentuk menurut Arikunto antara lain1). interview bebas (*inguided interview*), 2). interview terpimpin (*guided interview*), 3). interview bebas terpimpin. (Dimiyati, 2013) Interview bebas merupakan interview atau wawancara yang menanyakan apa saja namun masih tetap fokus pada akar permasalahan. Pada jenis interview ini pewawancara tanpa menggunakan acuan berupa sederatan pertanyaanpertanyaan.

Interview terpimpin (*guided interview*) merupakan bentuk interview dengan menggunakan sederatan pertanyaan yang berkaitan dengan data yang akan dikumpulkan dengan pertanyaan yang lengkap dan terstruktur. Sedangkan interview bebas terpimpin yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang telah terkumpul dengan rapi diberikan pengkodean agar memudahkan dalam melakukan pengelompokkan ataupun identifikasi. Adapun masing-masing pengkodean tersebut adalah 1). Catatan Wawancara disingkat (CW), Catatan Dokumentasi (CD) dan Catatan Lapangan (CL). Penelitian ini dilaksanakan di TKIT ALMARJAN yang terletak Jl. Perintis 1 Duta Indah Jatikramat Bekasi.(Watini et al., 2020)

Hasil dan Pembahasan

Reward dalam Model Desain Bermain” Asyik”, menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata - kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”. Dengan menggunakan Reward ASYIK ini proses pembelajaran di sekolah menjadi menyenangkan dan meningkatkan rasa percaya diri pada anak. CW 1. TKIT AlMarjan selain penjelasan guru juga menggunakan ruangan-ruangan kelas yang terpisah dalam pelaksanaan kegiatan sentra (CD.1, CL.1)



Gambar 2. Persentase Anak Sebelum Menggunakan Reward ASYIK Dalam Percaya Diri (CD 1)

Berdasarkan hasil CW, CD, CL pengamatan peneliti di TKIT AlMarjan, pada awal bulan Oktober hingga bulan November 2023 ketika implementasi Reward ASYIK pada setiap kegiatan. Suasana kelas yang belum kondusif seketika aman terkendali. Pada hari Rabu 28 November dimana kelompok B sedang melaksanakan kegiatan, ditemukan ada beberapa murid yang memiliki rasa percaya diri rendah.

Dari jumlah keseluruhan 17 anak, 1 anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, 4 anak sudah sesuai harapan, 8 anak mulai berkembang dan 4 anak belum berkembang. Dalam model ASYIK terdapat 8 indikator percaya diri yaitu Anak dapat memecahkan masalah sederhana yang dihadapi, Anak bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan, Anak berani mengambil resiko, Anak menunjukkan sikap positif, Anak dapat berhasil menyelesaikan tugas, Anak memiliki keyakinan untuk berhasil menyelesaikan pekerjaan, Anak tidak ragu-ragu dalam melaksanakan tugas, Anak memiliki percaya diri yang tinggi. (Watini, 2016).

Reward dalam Model Desain Bermain” ASYIK”, menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata - kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”. Reward ini bertujuan untuk memunculkan motivasi dan semangat belajar pada anak secara internal. Reward ASYIK memberikan hasil yang luar biasa dalam mendorong semangat pada anak dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya (Setyowati & Watini, 2022).

Reward sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Semangat serta antusias anak yang terkadang tidak menentu, menuntut guru berkreasi dalam menyajikan menu pembelajarannya (Nuraini, Bakir, & Watini, 2023). Hal ini sesuai dengan kreativitas guru dalam memilih strategi atau pendekatan yang tepat untuk mendorong siswa meningkatkan sikap sosialnya semaksimal mungkin, dimulai dengan penyusunan RPP yang terencana dan terstruktur, memilih teknik dan metode yang tepat, serta berusaha mengelola

keterampilan kelas agar lingkungan kelas tetap kondusif dan perhatian siswa tertuju pada guru dan proses pembelajaran.

Implementasi Reward ASYIK yang dilakukan guru pada saat kegiatan belajar yaitu bermain balok, plastisin, Tanya jawab, bercerita, bermain lego, kunjungan edukasi dll, setelah anak berhasil melakukan kegiatan maka mengucapkan kata-kata yang menjadi iconik yaitu "Reward ASYIK" dengan mengatakan "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!". Pengucapan kata-kata ini diucapkan setelah guru mengucapkan kata "Katakan" dan anak menjawab dengan mengatakan "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!".



Gambar 3. Anak dapat memecahkan masalah sederhana (CD 1)

Pada kegiatan ini anak-anak sedang melakukan kunjungan edukasi ke fresh market, setiap anak diberikan uang Rp.20.000 untuk membelanjakan sesuai dengan keinginannya kemudian anak menanyakan harga ketika ia memilih barang/buah yang akan dibelinya dengan tujuan anak mampu menyelesaikan masalah yang di hadapinya. (CL 1). Berdasarkan informasi dari guru anak belum memahami nominal uang dengan benar, tetapi anak mampu membelanjakan uang sesuai jumlah yang ditentukan dengan bantuan petugas (CW 1).

Berdasarkan penemuan CD 1, CW 1 dan CL 1 anak berhasil mencari solusi dengan menanyakan kepada petugas makanan yang dipilihnya dapat sesuai dengan jumlah uang yang di berikan dan guru memberikan Reward ASYIK kepada anak sebagai bentuk apresiasi yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dalam memecahkan masalah. Reward ASYIK dipilih sebagai metode yang tepat karena memiliki beberapa keunggulan dalam menyelesaikan masalah anak.

Hal ini selaras dengan Penelitian yang dilakukan (Wibawati et al., 2022) bahwa 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.



Gambar 4. Anak dapat menyelesaikan tugas dengan bersungguh sungguh (CD 2)

Pada kegiatan ini anak-anak sedang bermain lego, setiap anak diberikan kebebasan untuk membuat karya sesuai imajinasi anak (CL 2). Berdasarkan informasi dari guru anak mampu membuat bangunan ada yang membuat hotel, apartemen, rumah, robot dan lain-lain (CW 2). Berdasarkan penemuan CD 2, CW 2 dan CL 2 anak bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan bermain lego meskipun ada 2 anak yang belum berbentuk. Kegiatan ini diberikan bertujuan peningkatan rasa percaya diri terhadap hasil karyanya. Ketika anak berhasil maka di berikan Reward ASYIK.

Hal ini selaras dengan penelitian (Juairiyah & Watini, 2022) Pemberian Reward ASYIK terbukti dapat memotivasi dan menyemangati anak untuk lebih meningkatkan kemampuan emosional, seperti anak lebih sabar, lebih teliti dan hati-hati dalam melakukan sesuatu pekerjaan.



Gambar 5. Anak berani mengambil resiko dengan menyusun balok (CD 3)

Pada kegiatan ini anak-anak sedang bermain balok, setiap anak diberikan kebebasan untuk memilih bentuk geometri yang akan disusun bertingkat, anak-anak terlihat bersemangat dalam menyusun kepingan bentuk meskipun beberapa kali sempat terjatuh, hal itu membuat anak belajar kalau posisinya tidak sesuai maka akan terjatuh (CL 3). Berdasarkan informasi dari guru anak mampu menyusun bentuk balok meskipun beberapa kali balok terjatuh dan hampir menimpa kakinya (CW 2).

Berdasarkan penemuan CD3, CW3 dan CL3 anak berani mengambil resiko pada kegiatan yang dilakukan. Ketika anak berhasil maka di berikan Reward ASYIK. Hal ini selaras dengan penelitian Eva Sofiah bahwa anak dapat belajar dengan aman, nyaman, tanpa rasa takut untuk bertanya, bergerak, melakukan kesalahan, atau bahkan takut dimarahi. Mereka merasa bebas untuk mengeksplorasi segala hal dengan baik, menggambarkan, atau mengaktualisasikan potensi mereka (Eva Sofiah, 2023).



Gambar 6. Anak menunjukkan sikap positif dengan percaya diri dalam bercerita pengalamannya (CD 4)

Pada kegiatan ini anak-anak sedang bercerita tentang pengalaman yang dialaminya (CL 4). Informasi dari guru ketika anak berbagi cerita pengalaman kepada teman, mereka masih malu-malu dalam menyampaikan pengalamannya, ketika diberikan Reward ASYIK menambah percaya diri anak dan motivasi bagi temannya sehingga anak berlomba dalam menyampaikan pengalamannya (CW 4).

Berdasarkan penemuan CD 4, CW 4 dan CL 4 anak mampu mengungkapkan pengalaman yang telah dialaminya dengan percaya diri. Ketika anak berhasil maka diberikan yel-yel Reward ASYIK. Hal ini sesuai dengan Penelitian oleh Kurniati bahwa anak-anak juga merasa mendapat penguatan, pujian dan sanjungan melalui reward “ASYIK” Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil “. Anak semakin bersemangat dalam berekspreszz (Kurniati & Watini, 2022).



Gambar 7. Anak Mampu Menulis Nama Sendiri Dan Berhasil Menyelesaikan Tugas (CD 5)

Pada kegiatan ini anak-anak sedang melakukan kegiatan membuat nama dari plastisin, setiap anak diberikan kebebasan memilih warna yang sukainya. (CL 5). Berdasarkan informasi dari guru dari 17 anak 16 anak mampu membuat namanya sendiri 2 anak masih dibantu guru (CW 5). Berdasarkan penemuan CD 5, CW 5 dan CL 5 anak berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Kegiatan ini diberikan bertujuan peningkatan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Ketika anak berhasil maka diberikan Reward ASYIK.

Dari hasil penelitian ini, peneliti menggunakan Model Reward ASYIK, sebagai salah satu cara yang memerlukan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran, agar anak tidak bosan dan jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran, perlu adanya kegiatan main yang menggunakan media yang bervariasi, dan aman untuk anak-anak

untuk meningkatkan keaktifan dan semangat anak (Andini, Fauziah, Humaida, & Watini, 2023).



Gambar 8. Anak mampu menyelesaikan bangun bersama kelompoknya (CD 6)

Pada kegiatan ini anak-anak sedang bekerjasama dalam menyelesaikan proyek sesuai dengan tema lingkungan (CL 6). Berdasarkan informasi dari guru, anak-anak dapat bekerjasama dalam kelompok untuk menciptakan bangunan yang ada disekitarnya (CW 4). Berdasarkan penemuan CD 6, CW 6 dan CL 6, anak-anak mampu mempresentasikan hasil bangunannya dengan percaya diri. Ketika anak berhasil, maka diberikan Reward ASYIK.



Gambar 9. Anak melukis sesuai dengan imajinasinya (CD 7)

Pada kegiatan ini, anak sedang melukis dengan bahan alam, bahan yang digunakan adalah cat yang terbuat dari terigu dan pewarna makanan. Anak diberikan kebebasan dalam mengekspresikan imajinasinya sesuai dengan tema yang sedang berlangsung (CL7). Berdasarkan wawancara guru, anak percaya diri dalam mengekspresikan diri dalam bentuk lukisan dengan tidak ragu (CW 7). Berdasarkan penemuan CD7, CW7 dan CL7, anak antusias dalam kegiatan melukis, terlihat ketika mengambil cat air dan celemek yang akan digunakan.

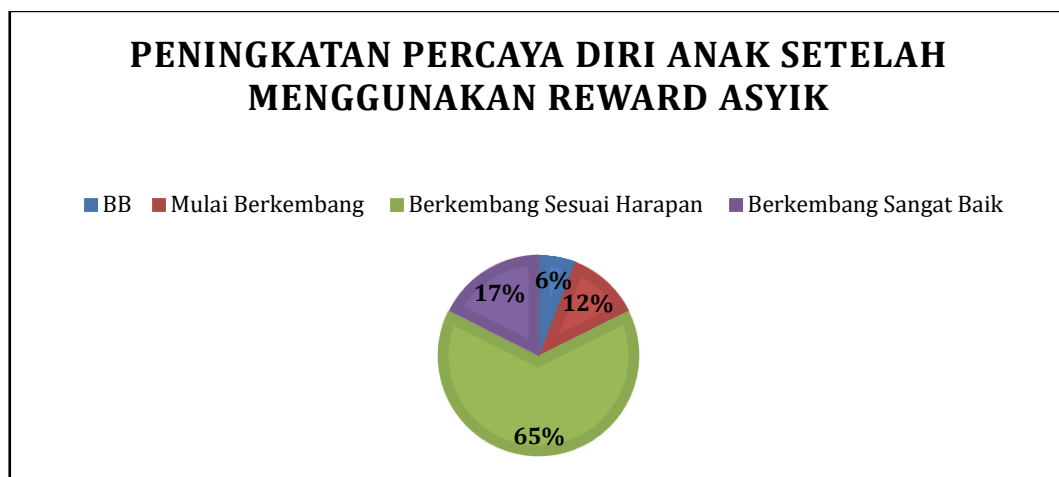
Ketika anak berhasil, maka diberikan Reward ASYIK. Hal ini selaras dengan hasil Penelitian S.Ratna yang mengemukakan implementasi model Asyik dalam pembelajaran mengenal warna sudah dapat menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan mempraktikkan jenis dan macam warna (Humayrah & Watini, 2022).



Gambar 10. Anak berani menjawab pertanyaan dari dokter gigi (CD 8)

Pada saat kegiatan pemeriksaan kesehatan dari dokter gigi, anak yang berani maju untuk menjawab pertanyaan mendapat Reward ASYIK. (CL 8). Berdasarkan informasi guru anak-anak menjadi lebih antusias ketika anak menjawab pertanyaan dari dokter gigi (CW 8). Berdasarkan penemuan CD 8, CW 8 dan CL 8 anak yang sebelumnya takut untuk diperiksa oleh dokter, menjadi berani dan mau untuk diperiksa. Ketika anak berhasil mengikuti pemeriksaan kesehatan maka di berikan Reward ASYIK. Hal ini selaras dengan hasil Penelitian Prastika yang mengemukakan bahwa memberikan motivasi dan Reward ASYIK Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil.

Hal ini menunjukkan pujian kepada anak yang telah berusaha meskipun hasil tidak sesuai harapan. Keterlibatan anak dengan diterapkannya Reward ASYIK lebih optimal dalam meningkatkan percaya diri yang ada baik terlibat secara fisik, mental maupun sosial-emosionalnya. Setiap kegiatan anak nampak lebih antusias dan semangat. Anak-anak selalu ingin belajar dan bersemangat menerima arahan dari guru. Anak menerima proses pembelajaran dengan menyenangkan dan hasil yang diinginkan juga akan baik (Prastika, Ningsih, Sugiarti, Albasari, & Watini, 2023)



Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Reward “ASYIK” terlihat perubahan yang signifikan terjadi pada anak-anak yang semula tidak mau mengikuti kegiatan, secara perlahan mau melakukan kegiatan dengan terus diberikan Reward “ASYIK”. Dari jumlah keseluruhan 17 anak, 3 anak memiliki rasa

percaya diri yang tinggi. 11 sudah sesuai harapan, 2 anak mulai berkembang dan 1 anak belum berkembang. Ini membuktikan bahwa dengan kalimat positif anak akan termotivasi untuk mencoba dan melakukan kegiatan di dalam kelas.

Kesimpulan

Dengan implementasi Reward ASYIK di TKIT ALMARJAN BEKASI dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, yes!” dapat meningkatkan percaya diri pada anak. Hal ini terlihat pada beberapa indikator percaya diri setiap melakukan kegiatan yaitu anak dapat memecahkan masalah sederhana yang di hadapi, anak bersungguh sungguh dalam melakukan kegiatan, anak berani mengambil resiko, anak menunjukkan sikap positif, anak dapat berhasil menyelesaikan tugas, anak memiliki keyakinan untuk berhasil menyelesaikan pekerjaan, anak tidak ragu ragu dalam melaksanakan tugas dan anak memiliki percaya diri yang tinggi.

BIBLIOGRAFI

- Andini, Carens Tecia, Fauziah, Syifa, Humaida, Annisa Nurul, & Watini, Sri. (2023). *Implementasi “ Reward A SYIK ” untuk Mengembangkan Keaktifan Anak dalam Belajar RA Puspa Pertiwi*. 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2118>
- Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed.). KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Eva Sofiah. (2023). *Efektivitas model bermain asyik serta pemberian reward dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini*. 4(1), 22–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/atthufulah.v4i1.3064>
- Humayrah, Susy, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Bermain Model “ASYIK” untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. *Jurnal Pendidikan Dan Pelajaran*, 3(3), 579–588.
- Juairiyah, Juairiyah, & Watini, Sri. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Kasiati, Kasiati, Pertiwi, Hikma, Hataul, Santy, Aljufry, Lubna, & Watini, Sri. (2023). Implementasi TV Sekolah sebagai Wahana Kompetisi Kreatifitas Guru Berbasis IT di TK Kemala Bhayangkari 01 Ternate. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1597–1604. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1699>
- Kurniasih, Kurniasih, Supena, Asep, & Nurani, Yuliani. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250–2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Kurniati, Kartika Nurwita, & Watini, Sri. (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.
- Kusumawati, Erna. (2015). Pengembangan Sumber Daya Manusia Perguruan Tinggi. *Konferensi Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (KNIT)*, 1(1), 149–156.
- Kusumawati, Erna. (2022). Peningkatan Mutu Sekolah Dasar Negeri Melalui Implementasi Total Quality Management. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 16404–16414.

- Latif, Muhammad Abdul. (2019). C.
- Nuraini, Nuraini, Bakir, Widya Fitriani, & Watini, Sri. (2023). Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa Namlea. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1702–1708. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1700>
- Prastika, Ika, Ningsih, Riyani Ratna, Sugiarti, Singgih, Albasari, Dini, & Watini, Sri. (2023). *Implementasi “Reward Asyik” untuk meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di KB Bunga Rampai*. 6, 3904–3908.
- Rahayuliana, Rahayuliana, & Watini, Sri. (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>
- 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.
- Sudarto, Sudiaryati, Rahmawati, Siti, & Watini, Sri. (2023). *Implementasi model ASYIK dalam mengembangkan kecerdasan musikal melalui kegiatan bermain angklung pada anak TK*. 12(2), 206–216.
- Suhardja, Maelawati, & Watini, Sri. (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>
- Watini, Sri. (2016). *Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Tim Cahaya ilmu.
- Watini, Sri. (2020). *Patent No. EC00202025792*. 2014.
- Watini, Sri. (2022). *Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko*. 08(September), 2095–2102.
- Watini, Sri, Guru, Pendidikan, Anak, Pendidikan, & Dini, Usia. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi Abstrak*. 4(1), 110–123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Wibawati, Kurnia Ary, Watini, Sri, Pendidikan, Pascasarjana, Usia, Anak, Panca, Universitas, & Bekasi, Sakti. (2022). *Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur*. 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.811>

Copyright holder:

Alis Hamidah, Anis Diah Utami, Iting Sugiarti, Ummul Faizah Rohmatin, Rofiati, Sri
Watini (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

