



## Implementasi *Reward* Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam

Rahayuliana, Sri Watini  
[Rahayuliana103@gmail.com](mailto:Rahayuliana103@gmail.com), [sriwatini@panca-sakti.ac.id](mailto:sriwatini@panca-sakti.ac.id)  
Universitas Panca Sakti Bekasi

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022  
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>

### Abstrak

Raudhatul athfal (RA) adalah jenjang Pendidikan usia dini jalur formal bercirikan Islam yang melayani usia 4-6 tahun, pada masa ini dikenal juga dengan masa golden age atau masa keemasan, Sehingga merupakan saat yang sangat tepat untuk menstimulasi seluruh kemampuan anak. Pada masa ini anak sedang mengeksplorasi hal-hal baru yang ditemuinya. Otaknya terus berkembang saat mendapat rangsangan positif dari lingkungan. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu ditujuang dengan minat belajar anak. Minat belajar dapat ditumbuhkan melalui pemberian *reward*. *Reward* “Asyik” menjadi salah satu bentuk inovasi pemberian reward untuk menumbuhkan minat belajar dan mengatasi kebosanan belajar anak. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Fokus penelitian adalah implementasi reward “Asyik” untuk meningkatkan minat belajar anak. Hasil dari penelitian menyatakan adanya peningkatan belajar anak melalui pemberian reward “Asyik”

**Kata Kunci** : Reward Asyik, minat belajar, RA

### Pendahuluan

Dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 bagian ketujuh pasal 28 ayat 3 disebutkan Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Raudhatul Athfal adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang bercirikan Islam, sebagai upaya pembinaan anak 4-6 tahun dengan menitikberatkan stimulasi nilai agama dan moral, Nilai Pancasila, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Sosial Emosional. Masa ini juga dikenal dengan istilah usia *Golden Age*, karena hampir sebagian besar pertumbuhan sambungan sinaps di otaknya terjadi pada masa ini. Perkembangan otak anak usia dini mencapai 50 % saat umur 4 tahun dan 80 % saat berumur 8 tahun, bahkan di usia ini dapat dikatakan anak sedang mengalami lompatan perkembangan, dikarenakan otak berkembang melebihi otak orang dewasa, dan dimasa ini kecerdasan anak sangat luar biasa. Anak lebih terbuka untuk pembelajaran dan menyerap segala bentuk informasi, anak berada dalam kesempatan untuk mengasah seluruh aspek perkembangannya, Sehingga merupakan saat yang sangat tepat untuk menstimulasi seluruh kemampuan anak. Pada masa ini anak



sedang mengeksplorasi hal-hal baru yang ditemuinya. Otaknya terus berkembang saat mendapat rangsangan positif dari lingkungan, inilah yang mempengaruhi kecerdasan anak. Anak yang jarang menerima rangsangan pendidikan, maka sambungan antarneuron akan menyusut bahkan musnah dan perkembangan otaknya 20%-30% lebih kecil dari ukuran normal anak seusianya (Surya, 2001: 51)

Untuk mencapai capaian perkembangan yang diinginkan, diperlukan kegiatan belajar yang nyaman, bervariasi dan menyenangkan. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang harus menyediakan fasilitas baik secara fisik, dan yang paling penting sebagai penyedia keamanan, kenyamanan dan kelancaran pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi dan kreativitas dari seorang pendidik.

Selain dari faktor pendidik, salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan hasil belajar anak adalah minat belajar, dalam kegiatan belajar, minat merupakan keseluruhan motor penggerak di dalam diri yang menumbuhkan dan menjamin kelangsungan dari kegiatan pembelajaran..

Defenisi minat menurut Slameto (2010) dalam Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019) adalah suatu rasa lebih menyukai dan rasa ketertarikan. Selanjutnya ahli lain mengemukakan pengertian minat belajar adalah sikap kepatuhan pada kegiatan belajar, baik dalam hal merencanakan jadwal belajar, maupun kesungguhan untuk kerja keras dalam melakukan usaha tersebut (Olivia, 2011). Sementara Dalyono (2005) menyatakan minat belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang optimal, begitu juga sebaliknya, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hidi, Berndoff, dan Ainley (2002) bahwa minat memberikan pengaruh yang baik terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu.

Definisi belajar menurut Matlin adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya dalam perspektif Pendidikan anak usia dini, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan anak untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara simultan, sebagai hasil pengalaman anak dalam interaksi dengan lingkungannya (Akbar & Hawadi, 2004)

Pada masa anak usia dini rentang konsentrasi masih sangat pendek dan anak sering cepat merasa bosan dengan kegiatan yang sedang dilakukan bahkan perhatian cepat teralihkan, ditambah dengan pembelajaran yang monoton akan menyebabkan anak cepat merasa bosan mengikuti pembelajaran, sehingga memerlukan inovasi untuk menarik perhatian dan minat belajar anak dengan kegiatan yang variatif. Untuk mengatasi hal tersebut, di RA Nurul Hidayah Batam mengimplementasikan pemberian apresiasi kepada anak melalui *reward* “Asyik”. Sebagai bentuk inovasi kegiatan pembelajaran untuk menarik minat belajar anak dengan mengatakan “ Aku bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil ,Yes.”

Sri Watini (2020) dalam *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood* tahun 2020 menyebutkan Model Bermain Asyik adalah desain pembelajaran khususnya pada anak usia dini yang mempunyai prosedur langkah pembelajaran yang disusun secara sistematis dari mulai kegiatan pembuka sampai penutup dan di dalamnya memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan atau *reward* yang unik untuk mengembangkan kompetensi belajar anak. Penghargaan unik yang dimaksud disebut *reward* “Asyik” merupakan bagian dari Model Pembelajaran Asyik. Model Bermain Asyik telah mendapatkan hak paten dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443 dan nomor permohonan EC00201808876, tanggal 12 April 2018. (Watini, 2020)



## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Anggito & Setiawan, 2018). Menurut Erikson (1968) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Sedangkan menurut Denzi & Lincoln (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Deskriptif kualitatif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa dimana, dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut (Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C., 2016)

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. (Sujana dan Ibrahim, 1989:65). Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya, kemudian menggambarkan atau melukiskannya sebagaimana adanya, sehingga pemanfaatan temuan penelitian ini berlaku pada saat itu.

Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. *Interview* atau wawancara secara lisan yaitu dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*)

## Hasil Pembahasan

Hidi, Berndoff, dan Ainley, (2002), menyatakan bahwa Minat individu adalah keinginan mendalam pada suatu bidang atau kegiatan yang timbul berdasarkan pengetahuan, emosi, pengalaman pribadi yang sudah ada dan merupakan keinginan dari dalam diri untuk memahami sehingga menimbulkan pengetahuan dan pengalaman baru. Pengalaman belajar anak menjadi sangat penting bagi setiap perjalanan pencapaian perkembangan anak, dimana pada pendidikan anak usia dini yang lebih mengedepankan proses dibanding dengan hasil itu sendiri, anak selayaknya difasilitasi untuk menikmati setiap tahap pencapaian dalam melakukan sesuatu. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan memberikan pengalaman belajar anak, pendidik sebagai fasilitator berkewajiban untuk menyediakan fasilitas seperti sumber belajar dan media pembelajaran serta memberikan stimulasi untuk setiap aspek perkembangan anak. Selain faktor eksternal dari pendidik, yang tak kalah pentingnya adalah faktor internal dari anak itu sendiri, diantaranya minat belajar, hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Hidi dan Renninger bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Perbedaan kedudukan motivasi dan minat adalah, motivasi sebagai faktor pendorong



pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006).

Minat belajar dapat diukur melalui empat indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Slameto, 2010) dalam Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019) yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan fokus, antusias, lebih rajin belajar dan terus berusaha memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, tanpa ada beban dalam dirinya. Aspek perkembangan yang distimulasi saat kegiatan belajar pada anak usia dini bukan hanya sekedar kemampuan membaca, menulis dan berhitung saja, tetapi banyak hal lain seperti nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik dan sosial emosional. Ahli psikologi Harvard University Amerika Serikat, yaitu Howard Gardner menulis buku mengenai teori *multiple intelligence* atau dikenal dengan kecerdasan majemuk, mengatakan bahwa kecerdasan seorang anak bukan hanya berkaitan dengan IQ nya saja, tetapi perlu diperluas untuk melihat kecerdasan anak dari berbagai perspektif. Selanjutnya Howard menjelaskan bahwa kecerdasan seorang anak terbagi menjadi 8 jenis kecerdasan yang meliputi : kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal serta kecerdasan naturalis. (Setyowati, J & Watini, S, 2022).

Rentang konsentrasi anak usia dini yang masih pendek sehingga anak mudah teralihkannya dan anak cepat merasa bosan, untuk itu perlu upaya untuk meningkatkan minat belajarnya seperti melalui pemberian *reward*.

Menurut Leman (2000) dalam Setyowati, J & Watini, S, (2022). mengatakan bahwa *reward* adalah suatu bentuk penghargaan yang diberikan pada individu ataupun kelompok bila mereka memang sudah berhasil melakukan suatu keunggulan pada bidang tertentu yang dikuasainya. Sedangkan Djamarah (2008) *reward* (hadiah) adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cinderamata. Hadiah yang diberikan bisa berupa apa saja tergantung keinginan si pemberi. Bentuk *reward* lain bisa juga diberikan sesuai dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang yang pantas mendapatkannya. Ahli lain yaitu Skinner dalam Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah menyatakan Reward (penghargaan) merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik, hal ini sejalan dengan yang disampaikan Syah (2013) dalam Arianty, A & Watini, S. (2022). yang menyebutkan Hadiah atau *reward* merupakan bentuk nyata motivasi ekstrinsik untuk membantu anak belajar, dan kata *reward* itu sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti hadiah, ganjaran, penghargaan, atau imbalan.

Secara garis besar reward dapat digolongkan menjadi dua, yaitu *reward* verbal dan non verbal, hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Usman (1992 : 73) dalam Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018) *Reward* verbal adalah pemberian penghargaan melalui ucapan seperti kata-kata : “Kamu hebat!, Kamu bagus!, Kamu cerdas!, Great!, Pintar, ! Keren!, dan lain- lain. Sedangkan *reward* non verbal bisa melalui : 1) gerak tubuh, seperti mengelus kepala, memeluk, menyalami, 2) ekspresi wajah seperti melalui senyuman, 3) symbol, seperti memberikan tanda bintang, stiker, 4) hadiah benda seperti piala dan lain- lain. Salah satu prinsip pemberian reward yang harus



diperhatikan adalah harus bermakna, tidak terlalu sering pengulangannya serta harus bersifat variatif, karena apabila terlalu sering terjadi pengulangan dengan kata-kata, atau perlakuan yang sama anak akan merasa bosan. Untuk itu diperlukan inovasi dalam memberikan *reward*, salah satunya adalah dengan memberikan “*Reward Asik*”.

Dalam buku Model Bermain “Asyik” Untuk Anak Usia Dini (Watini, 2016:9), *Reward Asyik* adalah bagian dari aplikasi desain model bermain “ASYIK “ yang berisi motivasi atau semangat untuk memunculkan percaya diri anak dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes !”

*Reward “Asyik “* ini diciptakan oleh Dr. Sri Watini, M.Pd yang sudah mendapatkan hak paten dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor pencatatan 000202003 dan nomor permohonan EC00202025792 tanggal 4 Agustus 2020.

Tujuan dari *reward* ini adalah memunculkan minat belajar anak secara internal yang kita yakini jika minat dapat dimunculkan dari dalam diri seseorang itu sendiri, hasilnya akan lebih luar biasa dibandingkan hanya datang dari orang lain di sekitarnya.

Yang membedakan bentuk *reward* verbal lain dengan *reward “Asyik “* dalam kegiatan pembelajaran adalah, :

1. *Reward* verbal lain : *Reward* diucapkan oleh pendidik setelah anak berhasil menjawab atau melakukan sesuatu.
2. *Reward “Asyik”* : Setelah anak berhasil menjawab atau melakukan sesuatu, pendidik berkata : “Katakan ! dan menunjuk anak yang dimaksud dan memberikan kesempatan kepada anak tersebut untuk mengatakan : “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes !. sambil menunjuk dirinya sendiri , mengepalkan tangan tanda semangat, bergerak dan melompat. Jadi pendidik bukan hanya memberikan apresiasi, tetapi lebih daripada itu, pendidik memberikan pengakuan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk memvalidasi dirinya sendiri bahwa dia anak yang hebat hingga berhasil melakukan sesuatu.

Melihat besarnya manfaat dari *reward “Asyik”* tersebut, para pendidik di RA Nurul Hidayah Batam mencoba menerapkan *reward* tersebut sebagai inovasi pemberian apresiasi dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar anak, Adapun langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA memberikan contoh video penerapan *reward Asyik* kepada para pendidik di RA Nurul Hidayah
2. Pendidik menghafal dan berlatih pengucapan dan gerakan *reward Asyik*
3. Kepala RA dan pendidik mendiskusikan dan secara bergiliran simulasi penggunaan *reward Asyik* diantara sesama pendidik.
4. Pendidik mulai memperkenalkan *reward Asyik* kepada anak
5. Hari pertama hanya digunakan di kegiatan awal
6. Hari kedua digunakan pada kegiatan awal dan inti
7. Hari ketiga digunakan pada kegiatan awal, inti, dan penutup
8. Hari keempat digunakan pada kegiatan awal, inti penutup, dan saat bermain
9. Hari Kelima digunakan pada saat kegiatan awal, inti, penutup, saat bermain dan saat penyambutan pagi.



10. Pada hari-hari selanjutnya implementasi *reward* “Asyik” dilaksanakan pada setiap kesempatan selama berada di lingkungan RA Nurul Hidayah apabila pendidik melihat anak berhasil melakukan sesuatu.
  11. Implementasi *reward* Asyik pada pembelajaran sebenarnya melaksanakan tahap seperti biasa, pendidik mengajak anak mengamati, dialog dan melakukan kegiatan, hanya pada setiap tahap keberhasilan anak seperti berani bertanya, menjawab pertanyaan, membantu teman atau atau pendidik, bersikap sopan, menyimpan peralatan pada tempatnya serta praktik baik lainnya, guru langsung merespon dengan menunjuk anak tersebut dengan berkata : Katakan ! , maka anak mengatakan : “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes !.
- Selanjutnya, peningkatan minat belajar anak dengan implementasi *reward* “Asyik” di RA Nurul Hidayah terlihat dengan meningkatnya partisipasi anak dalam merespon pertanyaan guru dan antusias dalam menjawab pertanyaan serta menyelesaikan kegiatan main yang diberikan.



Gambar 1. Guru memberikan Pertanyaan



Gambar 2. Anak menjawab Pertanyaan



Gambar 3. Reward “Asyik” (Aku Bisa !, Aku Hebat ! Aku Berhasil! Yes!)



Gambar 4. Respon anak menjawab pertanyaan.

### **Kesimpulan**

Saat anak belajar di Raudhatul Athfal (RA), berusia 4-6 tahun, masa ini dikenal dengan *Golden Age*, pada usia ini dapat dikatakan anak sedang mengalami lompatan perkembangan dikarenakan otak berkembang melebihi otak orang dewasa dan dimasa ini kecerdasan anak sangat luar biasa. Anak lebih terbuka untuk pembelajaran dan menyerap segala bentuk informasi, anak berada dalam kesempatan untuk mengasah seluruh aspek perkembangannya, Sehingga merupakan masa yang sangat tepat untuk menstimulasi seluruh kemampuan anak.

Untuk mencapai hasil belajar optimal perlu upaya menumbuhkan minat belajar anak dengan berbagai metode seperti menggunakan pemberian reward. Di RA Nurul Hidayah Batam mengimplementasikan Reward Asyik berisi motivasi atau semangat untuk memunculkan percaya diri anak dengan memberi kesempatan anak untuk mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes !.” setelah berhasil melakukan praktik baik. Jadi pendidik bukan hanya memberikan apresiasi, tetapi lebih daripada itu, pendidik memberikan pengakuan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk memvalidasi



dirinya sendiri bahwa dia anak yang hebat hingga berhasil melakukan sesuatu. 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.

#### Daftar Pustaka

- 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(1), 2065-2072.
- Watini, S. (2016). *Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Cahaya Ilmu Bandung
- Watini, Sri.HKI Kemenhumham Lagu,Reward dan Yel-Yel ASYIK Nomor pencatatan: 000202003, 2020, Kota Bekasi.
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944.
- Watini, S. (2020, March). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 4, p. 042055). IOP Publishing
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Sabartiningsih, M., Muzakki, J. A., & Durtam, D. (2018). Implementasi Pemberian Reward Dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 60-77.
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian reward and punishment yang positif. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 93-102.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).