



Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko

Juairiyah, Sri Watini

Program Studi Pasca Sarjana PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi

e-mail: juairiyah.mukmin@gmail.com , srie.watini@gmail.com

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan emosional anak dengan Reward Asyik melalui permainan Uno Stacko. Melalui pendekatan ini diharapkan kemampuan emosional anak akan berkembang dengan baik dan meningkat. 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!!! Reward Asyik ini diterapkan dalam permainan Uno Stacko kepada anak usia 8-10 tahun sebanyak 10 anak (satu kelompok) di Kecamatan Arut Selatan. Subjek yang dipilih berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa anak pada usia tersebut lebih senang bermain sendiri dengan gadget daripada permainan berkelompok.

Kata kunci: Model Reward Asyik, Kemampuan Emosional, Permainan Uno Stacko,

Abstract

This study aims to improve children's emotional ability using Reward Asyik through Uno Stacko. By using this approach, it is expected that children's emotional ability will be better and improved. Provision of Reward Asyik is proven to motivate children to improve their emotional ability; for instance, children become more patient and cautious in their work. Motivational words from teachers, Let's say: children directly respond by saying, "I can, I am good, I am a success, Yes!!! Reward Asyik Model is implemented in the game of Uno Stacko for children aged 8-10 years, comprising four individuals in one group in the subdistrict of Arut Selatan. The subject was selected based on the author's observation result that children in that age group are happier when they play with gadgets individually than in group plays.

Key words: Reward Model Asyik, Uno Stack game, emotional ability



Pendahuluan

Anak lahir membawa potensinya masing-masing, sehingga dikatakan anak adalah pribadi yang unik, karena memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Menurut Howard Gardner dalam Setyowati & Watini (2022) mengemukakan bahwa untuk menilai kecerdasan seseorang anak, tidak hanya dilihat dari IQ-nya saja, tetapi dapat dilihat dari berbagai macam bidang. Gardner dalam bukunya yang berjudul *Frame Of Mind: The Theory Of Multiple Intelengences* menyatakan 8 kecerdasan yaitu: 1) Kecerdasan Verbal/Bahasa; 2) Kecerdasan Logis Matematis; 3) Kecerdasan Spasial-Visual; 4) Kecerdasan Kinestetik-Jasmani; 5) Kecerdasan Musical; 6) Kecerdasan Intrapersonal; 7) Kecerdasan Interpersonal; 8) Kecerdasan Naturalis. Potensi yang ada pada diri anak dapat berkembang secara optimal, diperlukan stimulasi dan rangsangan yang tepat dan terarah. Kecerdasan tidak dapat muncul dengan sendirinya namun melalui proses belajar. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menimbulkan perubahan pada sikap perilaku, pengetahuan dan keterampilan individu berdasarkan hasil dari pengalaman diri. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses mendapatkan perubahan dari suatu perilaku antara diri sendiri dengan lingkungannya secara keseluruhan saat berinteraksi dengan lingkungan (Agustina & Hamdu, 2021; Puspitasari, 2016). Belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, salah satunya model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan emosional anak.

Pendapat Mayer & Salovey dalam penelitian Muzzamil et al., (2021) yang menyatakan bahwa individu yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi memiliki hubungan sosial yang lebih baik, dapat memecahkan masalah emosional lebih cepat dan lebih mudah, kuat dalam kecerdasan verbal, sosial dan kurang terlibat masalah perilaku. Berbagai aspek perkembangan anak akan berkembang dengan optimal apabila dilakukan stimulasi yang asyik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa kemampuan emosional anak dapat berpengaruh pada motivasi anak untuk belajar. Emosional merupakan perasaan yang timbul dari dalam diri seseorang yang diungkapkan melalui sikap cemburu, sikap marah, perasaan gembira, rasa takut, dan berkonsentrasi ketika seseorang melakukan atau menyelesaikan pekerjaan. Jika seseorang anak melakukan kesalahan atau melanggar aturan, sebagai orang dewasa tidak secara langsung membentak atau menyalahkan anak apalagi memukul, hal ini di khawatirkan akan berdampak pada aspek emosional anak. Memiliki emosi yang stabil dapat membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu strategi untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu dengan cara bermain sambil belajar.

Pada era 4.0, digitalisasi sangat mendominasi kehidupan seorang anak. Kemajuan teknologi yang sangat pesat sangat berdampak pada kemampuan emosional anak. Permainan fisik yang dapat mengaktifkan seluruh indra anak mulai berkurang, kecenderungan anak lebih senang bermain dengan menggunakan handphone atau gawai, sehingga menyebabkan anak kurang berinteraksi atau kurang bergaul dengan teman sebaya dan orang lain, anak tidak mau diganggu, dan cenderung lebih suka bermain sendiri. Kesibukan orang tua salah satu penyebab kurangnya pengawasan dan pendampingan dalam pembelajaran. Sehingga pada saat berada disekolah anak pemalu dan merasa kurang percaya diri.



Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan Model Reward Asyik pada pembelajaran anak. Melalui kegiatan ini di diharapkan dapat memotivasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran, membangun sikap positif pada diri anak, mengasah kemampuan emosional anak, menambah pengetahuan dan wawasan anak, melatih anak untuk tampil percaya diri dan memotivasi anak untuk belajar.

Model Reward Asyik adalah sebuah inovasi baru dikembangkan oleh Watini, telah mendapatkan hak paten dan pengakuan dari Kementerian Hukum dan Hak Azasi Manusia RI No.Registrasi 001066443 dan No.Aplikasi EC00201808876 Tanggal 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) dalam Watini (2020).

Pemegang Hak Cipta	
Nama	Dr. Sri Watini, S.Pd.I., M.Pd
Alamat	Jl.Patuha Utara II, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17144
Kewarganegaraan	Indonesia
Jenis Ciptaan	Karya Rekaman Video
Judul Ciptaan	Lagu, Reward & Yel-Yel ASYIK
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	6 Juni 2014, di PAUD An Nursyihab Tabun Bekasi
Jangka waktu perlindungan	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	000202003

Gambar 1. Hak Paten Karya Cipta Sri Watini

Reward dalam Model Desain Bermain” Asyik”, menurut Setyowati & Watini (2022) 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 yang luar biasa dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya (Setyowati & Watini, 2022).

Reward Asyik dapat diterapkan pada berbagai aktivitas anak. Penghargaan yang diucapkan berupa kata-kata motivasi, “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!, merupakan penyemangat untuk meningkatkan kemampuan emosional anak. Dengan mengucapkan kata-kata tersebut secara serentak, harapannya anak termotivasi dan lebih percaya diri. Reward Asyik ini dipadukan dalam permainan Uno Stacko, Permainan Uno Stacko, suatu permainan menyusun balok bertingkat. Setiap balok dilengkapi dengan simbol dan angka (Kumala et al., 2020). Melalui permainan Uno Stacko, kemampuan emosional anak lebih terasah, seperti kesabaran, ketelitian dan kemandirian. Reward Asyik juga diharapkan dapat membangun dan melatih kemampuan berpikir kritis anak. Menurut Larasati & Prihatnani (2018) permainan Uno Stacko adalah permainan yang terdiri balok-balok. Balok warna-warni berjumlah 45 balok

Menurut Dimiyati (2018) dalam (Watini, 2019) menyatakan bahwa pemberian rangsangan atau stimulasi dalam rangka intervensi dan deteksi dini adalah fokus edukasi dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak, agar semua potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Menurut Islamiyah et al (2019) dalam Watini (2019) menyatakan bahwa usia dini merupakan masa paling tepat untuk



menanamkan nilai-nilai pada anak, baik untuk perkembangan intelektual, sosial emosional, bahasa, norma dan agama. Usia dini adalah usia emas (golden age), di mana tahap ini efektif untuk menstimulasi anak dengan unsur kebaikan. Pemberian reward kepada anak dapat memberikan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak, ini dikarenakan anak sangat termotivasi ketika dihargai dan diperhatikan. Dikuatkan dengan pendapat Vinayastri bahwa pemberian reward dapat memberikan stimulus kepada anak untuk berusaha dalam memperoleh keinginannya sehingga secara tidak langsung hal ini akan mempengaruhi perkembangannya (Vinayastri et al., 2019) dalam Agustina & Hamdu (2021). Menurut Pettasolong (2017) reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan yang diberikan kepada peserta didik karena mendapat hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. Reward merupakan alat pendidikan yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan peserta didik, untuk itu reward dalam proses pendidikan sangat dibutuhkan demi meningkatkan motivasi dan prestasi akademik peserta didik (Pettasolong, 2017).

Metode Penelitian

Berbagai metode dapat dilakukan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, salah satunya melalui Reward. Reward diberikan sebagai bentuk penguatan kepada anak melalui penghargaan berupa hadiah atau kata-kata yang diucapkan untuk memotivasi dan memberikan semangat agar anak lebih percaya diri dan menghargai diri sendiri. Inovasi guru dalam memberikan reward kepada juga sangat perlu, agar anak merasa dihargai sehingga anak semakin termotivasi untuk belajar dan berkarya.

1. Reward menurut para ahli.

Pengertian reward diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid, dan diri anak dalam proses pendidikan (Purnomo & Abdi, 2013). Dikuatkan dengan pendapat Vinayastri Agustina & Hamdu (2021) menyatakan pemberian reward dapat memberikan stimulus kepada anak untuk berusaha dalam memperoleh perkembangannya (Vinayastri et al., 2019) Selaras dengan pendapat Al Rasyidin (2018) dalam Febianti, (2018) mengemukakan bahwa ganjaran adalah suatu perlakuan menyenangkan sebagai balasan perbuatan baik. Ciri-ciri seseorang yang memiliki kemampuan sosial emosional di antaranya memiliki kecerdasan emosi yang tinggi, memiliki hubungan sosial yang lebih baik, dapat memecahkan masalah emosional lebih cepat dan lebih mudah, kuat dalam kecerdasan verbal, sosial dan kurang terlibat masalah perilaku.

2. Reward menurut penulis.

Reward merupakan bentuk penghargaan yang diberikan kepada anak atas keberhasilannya. Reward dapat diberikan dalam bentuk hadiah atau berupa kata-kata pujian atau penyemangat, seperti kamu pintar, kamu hebat, kamu keren, dsb. Di mana dengan mengucapkan kata-kata itu anak semakin termotivasi untuk melakukan sesuatu kegiatan, sehingga aspek-aspek perkembangan anak berkembang secara optimal.

3. Reward Asyik

Model Reward Asyik adalah reward penguatan (reinforcement). Tujuan memberikan reward itu sendiri adalah untuk memberikan penghargaan kepada anak yang dapat membuat lebih aktif, percaya diri, sikap jujur dan terbuka, mampu mengendalikan diri serta sikap sportif yang tertanam sejak dini pada diri anak. Watini menyatakan bahwa



“Model Reward Asyik” diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!”. (Arianty & Watini, 2022) Dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!”, sikap positif akan tumbuh dari dalam diri anak, kemampuan emosional anak semakin baik, jika anak sudah terlatih dalam mengendalikan dirinya. Menurut Chusna bahwa perkembangan emosional anak yaitu lebih sadar terhadap perasaan orang lain, mengalami berbagai emosi seperti cemburu, marah, gembira, takut serta lebih fokus agar bisa menang ketika bermain game (Chusna & Al-Muslihun, 2017).

Pemberian Reward Asyik pada permainan Uno Stacko diharapkan dapat memotivasi dalam meningkatkan kemampuan emosional, seperti anak lebih sabar, lebih teliti dan hati-hati serta lebih fokus dalam melakukan sesuatu pekerjaan Permainan Uno Stacko diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, seperti aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek motorik halus. kemampuan berpikir kritis.

Hasil Dan Pembahasan

Data hasil penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian pada di Kelurahan Pasir Panjang Pangkalan Bun, berjumlah 4 anak (satu kelompok) dalam permainan Uno Stacko. Suatu pendekatan proses pembelajaran kontekstual dalam rangka meningkatkan kemampuan emosional anak.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini yaitu membentuk kelompok anak yang terdiri dari 10 (usia 8-10), menyiapkan media bermain, menyampaikan aturan dalam permainan. Kemudian berlatih mengucapkan kata-kata yang menjadi ikonik 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!!!”.

2. Pelaksanaan

Anak duduk dengan posisi melingkar membentuk kelompok. Untuk memotivasi anak, sebelum memulai kegiatan dapat dilakukan dengan mengajak anak bernyanyi. Menurut Watini dalam Kastanja, kecerdasan musik merupakan kemampuan menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik, kecerdasan musik merupakan kemampuan kepekaan (Kastanja & Watini, 2022). Dimulai dengan menyusun balok sebanyak 45 buah itu disusun dari bawah ke atas, setiap tingkat memiliki 3 balok dengan warna yang acak. Setelah balok tersusun, pemain pertama mendapat giliran menarik dan memindahkan balok ke posisi atas menara. Pemain pertama mencabut kartu, untuk menentukan balok yang dipilih dan ditarik kemudian dipindahkan posisinya ke bagian atas, pemain tidak diperbolehkan mengambil memilih balok dari posisi tengah ke bawah atau memilih balok di tingkat 1, 2 dan 3, sedangkan balok pada tingkat atas tidak boleh diambil. Setelah pemain berhasil memindahkan balok dengan baik, langsung diberikan Reward Asyik oleh guru dengan mengucapkan kata “katakan” dan anak pun langsung menjawab dengan mengatakan “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!”. Untuk kesempatan selanjutnya permainan dilakukan dengan aturan yang sama. Apabila saat pemain menarik balok yang diinginkan dan susunan balok-balok tersebut jatuh atau roboh, maka pemain tersebut dinyatakan kalah dan permainan pun



berakhir. Permainan berakhir jika anak-anak sudah menginginkannya dan anak sudah merasa puas.

Foto 1 .Kegiatan Penerapan Reward Asyik



3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan kepada semua anak dalam kelompok. Pada saat pengamatan dilakukan secara alami, tanpa diketahui oleh anak dan tanpa dilakukan intervensi kepada anak. Permainan mengalir seperti biasa, tanpa dibuat-buat. Sehingga anak tidak merasa diperhatikan atau sedang diamati. Ketika anak mengucapkan kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!, diucapkan dengan ekspresi yang menggambarkan kesenangan dan rasa puas pada diri anak. Dari permainan ini dapat diamati kemampuan emosional anak dalam mematuhi aturan yang telah di sepakati bersama dan membangun kebersamaan dalam permainan.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah proses kegiatan selesai, dimulai dari tahap persiapan yaitu peran subyek dalam permainan. Penerapan “Reward Asyik” merupakan hal baru bagi anak, di awal anak permainan anak belum terbiasa mengucapkan, namun setelah dilakukan secara berulang-ulang anak dapat mengucapkan kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!! dengan sangat baik dan anak menunjukkan ekspresi yang berbeda-beda di saat mengucapkan kata-kata tersebut. Kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes” merupakan ucapan atau perkataan yang memotivasi anak untuk menguatkan diri dalam melakukan suatu pekerjaan dan anak ingin lebih baik lagi. Dari 10 anak yang bermain, semua anak mampu mengucapkan kaya “Aku Bisa, Aku Hebat, ,Aku Berhasil, Yes!!! dengan sangat baik.

Simpulan

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. Melalui permainan Uno Stacko ini dapat menumbuhkan sikap-sikap positif pada anak, seperti sikap percaya diri, keberanian untuk mengambil keputusan, kesabaran, kehati-hatian, ketelitian dan kepedulian pada orang lain. Sikap menghargai orang lain dan dapat menerima kekalahan. Selama 60 menit



permainan berlangsung, anak fokus dan berkonsentrasi mengikuti alur dan aturan permainan yang disepakati bersama. Model Reward Asyik sebuah inovasi baru yang dikembangkan oleh Watini, dapat diterapkan pada berbagai aktivitas dan pembelajaran anak usia dini. Kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!, sebagai kata-kata penyemangat bagi anak yang dapat memberikan dorongan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional secara optimal. Pendapat ini dikuatkan Made menyatakan pendidikan pada hakikatnya merupakan kebutuhan dan tuntutan yang signifikan untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa dan negara demi tercapainya sumber daya manusia sumber daya manusia yang berintelektualitas dan berkualitas tinggi (Made et al., 2019).

Daftar Pustaka

- Agustina, L., & Hamdu, G. (2021). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Arianty, & 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). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2).
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian Reward and Punishment yang positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2).
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional (Vol. 5, Issue 7). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Uno Stacko pada materi Fisika kelas X. *Navigation Physics*, 2(1), 14–20.
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan media pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161.
- Made, N., Ayu, L., Tirtayani, L. A., Gede, I. B., & Abadi, S. (2019). Evaluasi program PAUD Inklusi di kota Denpasar ditinjau dari hasil belajar dan perencanaan program lanjutan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 57–67. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2021). Pengaruh lingkungan terhadap perkembangan sosial emosional anak. *Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Pettasolong, N. (2017). Implementasi budaya kompetisi melalui pemberian reward and punishment dalam pembelajaran.
- Purnomo, H., & Abdi, H. K. (2013). *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam* (2nd ed.). Yogyakarta Deepublish.
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh sarana belajar terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 105–120.
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan konsentrasi belajar melalui model bermain “asyik” (Reward Asyik & Yel-yel Asyik) di TK Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2065–2072.



- Vinayastri, A., Masykuroh, K., Fitriani, E., Anugerahwaty, R., & Muhammadiyah HAMKA, U. D. (2019). Analisis pengaruh pendekatan saintifik dan pemberian reward terhadap perkembangan anak usia dini. JPP PAUD FKIP Untirt. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- Watini, S. (2019a). 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. (2019b). 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>
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>