



Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini

Nurul Puji Astuti¹, Sri Watini²

Program Pasca Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti, Indonesia

Email : nurulpuji@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

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

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>

Abstrak

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal dalam pembentukan karakter dan sikap seorang anak. Dibutuhkan pengetahuan dan strategi pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut dibutuhkan guna menggali minat belajar pada anak usia dini. Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap anak usia dini. Dengan minat belajar anak akan dapat melakukan sesuatu, sebaliknya tanpa minat belajar anak tidak akan melakukan sesuatu. Minat belajar anak usia dini dapat timbul apabila ada rangsangan dari luar. Salah satunya dengan menggunakan model bermain ASYIK. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui model bermain ASYIK dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini yang berada di TK Islam Al Hikmah Kota Bekasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok B1 Sumayyah TK Islam Al Hikmah berjumlah 23 anak dalam rentang usia 5-6 tahun. Bentuk penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan siklus, yang terdiri dari empat langkah yaitu ; (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, (4) refleksi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui model bermain asyik terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan persentase 82% sudah dapat mengikuti dan 18% belum dapat mengikuti.

Kata Kunci : Model Bermain ASYIK, Minat Belajar, Anak Usia Dini

Abstract

Early childhood education is the initial foundation in the formation of a child's character and attitude. Knowledge and learning strategies for early childhood are needed. This is needed to explore interest in learning in early childhood. Interest in learning is very big influence on early childhood. With an interest in learning children will be able to do something, on the contrary without an interest in learning children will not do something. Interest in early childhood learning can arise when there is external stimulation. One of them is by using the ASYIK play model. The purpose of this study was to find out whether the ASYIK play model could increase interest in early childhood learning in Al Hikmah Islamic Kindergarten, Bekasi City. The subjects of this study were the students of Group B1 Sumayyah Islamic Kindergarten Al Hikmah totaling 23 children in the age range of 5-6 years. The form of research is Classroom Action Research (CAR) using a cycle, which consists of four steps, namely; (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. The conclusion of this study is that the fun play model is proven to be effective in improving children's expressive language skills, with a percentage of 82% being able to participate in singing Fun and 18% not being able to follow singing ASYIK. The quality of education can also be determined from the quality of teachers and the learning practices used.

Keywords: Playing ASYIK Model, Interest in Learning, Early Childhood



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun (Sunanih, 2017). Anak usia dini memerlukan pendidikan. Tujuan dan fungsi pendidikan anak usia dini sendiri bersifat menyeluruh, berorientasi pada anak dan strategis pembelajaran bagi anak usia dini bersifat luas.

Sementara hakikat pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal (Watini, 2019). Artinya kegiatan pembelajaran itu tidak hanya diarahkan untuk membuat anak menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan ekspresi, sikap dan minat belajar serta menstimulasi berbagai potensi dan kemampuan dasar anak, sehingga tumbuh sikap-sikap yang positif pada anak.

Aspek perkembangan individu anak usia dini meliputi perkembangan fisik, inteligensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral, kesadaran beragama (Ajhuri, 2019). Aspek - aspek tersebut memerlukan rangsangan agar berkembang optimal. Pemberian rangsangan ini sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya, agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Setyowati & Watini, 2022).

Perlu juga ditanamkan jiwa agama yang kuat pada anak usia dini, dasar-dasar ilmu agama yang kuat. Setelah itu diajarkan cara membaca dan memahami Al Qur'an. Setelah kuat dengan pondasi agama maka diajarkan berbagai bidang ilmu dan keahlian sesuai dengan minatnya (Watini dan Devana, 2021)

Dalam Pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru (Noviampura dan Watini, 2022). Pada masa ini anak memiliki karakteristik yang unik dan spesifik dengan meniru, karena itu dalam kegiatan pembelajaran pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang benar, sistematis untuk mendukung tahap perkembangan anak dalam semua aspek (RK & Watini, 2022).

Penulis menemukan masalah yang terjadi pada kelompok B1 Sumayyah (usia 5-6 tahun) di TK Islam Al Hikmah. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ditemukan kurangnya minat belajar anak. Anak lebih senang bermain mainan dan kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

Sebagai pendidik dan orang tua, melakukan berbagai kegiatan yang terencana untuk melatih anak- anak agar mampu mandiri, memiliki pengetahuan, keterampilan, agar bisa menyelesaikan masalahnya dalam kehidupan anak sehari-hari (Pardede & Watini, 2021). Orang tua dan pendidik perlu mengetahui cara menstimulasi kemampuan tersebut melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna pada anak, salah satunya dengan bernyanyi.

Metode menyanyi adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi peserta didik dengan menyanyikan lagu yang sesuai dengan materi pelajaran. Bernyanyi atau mendengarkan suara musik adalah kebutuhan alami individu. Melalui menyanyi dan musik, kemampuan mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya (Rahman, dalam Hanipudin dan Astuti, 2020).

Dalam menyusun pembelajaran diperlukan strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan strategi aktif ini diharapkan akan tumbuh, dan



berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka (Uno dan Muhammad, 2017). Jika pembelajaran sudah aktif dan menyenangkan artinya pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan diharapkan dapat membangun minat belajar anak.

Minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Febriyona, Supartini, Pangemanan, 2021). Anak yang memiliki minat belajar biasanya akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap suatu objek yang diminatinya.

Oleh karenanya, minat belajar ini sangat besar pengaruhnya bagi anak usia dini, anak yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian lebih terhadap suatu ilmu yang dipelajarinya, sehingga ilmu tersebut bukan hanya berlalu begitu saja tetapi bermakna pada anak dan diharapkan dapat dihayati serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak dengan menggunakan Model Bermain ASYIK. PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan terhadapnya dan pembelajaran sebagai konsekuensi terjadi perubahan (Susilowati, 2018). Penelitian tindakan Kelas diawali dengan merencanakan tindakan (planning), menerapkan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation and evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Islam Al Hikmah Kota Bekasi, yakni pada peserta didik kelompok B1 Sumayyah dimana rentang usia berada pada usia 5 - 6 tahun. Jumlah peserta didik yang diteliti sebanyak 23 siswa terdiri dari 11 orang anak perempuan dan 12 orang anak laki-laki. Pada penelitian ini peneliti dibantu oleh wali kelas dan guru pendamping. Cara pelaksanaan penelitian ini adalah anak-anak diajak untuk bernyanyi dengan nyanyian dan yel-yel Model Bermain ASYIK serta nyanyian sesuai tema.

Singing in "Bermain ASYIK" model always use two songs. One song titled according to the theme and the second one titled ASYIK. "Bermain ASYIK" model song lyrics: Bagaimana belajar hari ini (How is today's learning) (ASYIK), Bagaimana belajar hari ini (How is today's learning) (ASYIK), Bagaimana belajar hari ini (How is today's learning) (ASYIK), "A" aman (safe), "S" Senang (happy), "Y" Yakin dan percaya diri (confident) "I" Inovatif (innovative), "K" Kreatif (creative), Bagaimana belajar hari ini? (How is today's learning?) (ASYIK). Here is the explanation about ASYIK. The word ASYIK is an abbreviation in which "A" letter means "aman" (safe). "S" is an abbreviation of "Senang" (Happy). "Y" is an abbreviation of "Yakin" and "Percaya Diri" (confident) "I" is an abbreviation of "Inovatif" (Innovative). "K" is an abbreviation of "Kreatif" (creative) (Watini, 2020).

Dalam model ini menggunakan 2 judul nyanyian. Nyanyian yang pertama dengan judul ASYIK dan nyanyian kedua menggunakan judul sesuai tema. Adapun lirik dari lagu **Bernyanyi "ASYIK"** adalah sebagai berikut ini :



Bagaimana belajar hari ini?
“ASYIK” Bagaimana belajar
hari ini? “ASYIK” Bagaimana
kita belajar hari ini?
Bagaimana belajar hari ini?
“ASYIK” A (Aman)
S (Senang)
Y (Yakin &
Percaya Diri) I
(Inovatif)
K, (Kreatif)
Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”

Saat bernyanyi lagu ASYIK ini diiringi dengan yel-yel yang dijabarkan sebagai berikut ; A membentuk huruf A dengan dua ibu jari dan dua jari telunjuk (sambil mengucapkan kata Aman), S membentuk huruf S dengan jari telunjuk, (sambil mengucapkan Senang), Y membentuk huruf Y, (sambil mengucapkan kata Yakin & Percaya posisi tangan menggenggam dengan semangat), I membentuk huruf I dengan ibu jari, (sambil mengucapkan Inovatif), K membentuk huruf K dengan jari telunjuk dikolaborasi dua jari tangan kanan telunjuk dan jari tengah (sambil mengucapkan Kreatif), Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”.

“Bermain ASYIK” is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HaKI from the Ministry of Law and Human Right of Republic of Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876, dated 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) argues that, “Design ASYIK which is a design of learning, especially in early childhood through the step or learning procedures are structured systematically starting from the initial activities, core activities and end activities in which there are elements 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Singing, Playing and Moving) as well as having unique singing, yells and rewards in order to develop the child's competence in learning. The “ASYIK” Playing Model has an “A” Aman (safe), “S” Senang (Happy), “Y” Yakin (Confident), “I: Inovatif (Innovative), and “K” Kreatif (Creative) (Watini, 2020).

Bermain ASYIK merupakan model inovasi pembelajaran baru. Watini & Effendy (2018) berpendapat bahwa, “Desain ASYIK yang merupakan suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah atau tata cara pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Menyanyi, Bermain dan Bergerak) serta seperti nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kompetensi anak dalam belajar.

Model bermain ASYIK ini juga telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia pada tanggal 12 April 2018.

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

Model kegiatan bermain yang dikembangkan adalah Model Bermain "ASYIK" yang memiliki Kepanjangan Aman, Senang, Yakin dan Percaya Diri, Inovatif dan Kreatif (Watini & Effendy, 2018).



Bernyanyi dalam Aplikasi Model Bermain “ASYIK”

Persepsi “ASYIK” ini diharapkan akan memberikan dampak pada bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, yakin dan akan meraih kesuksesan dalam belajar. a) Bernyanyi Bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam rangka mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata Pada anak-anak usia dini kegiatan bernyanyi memiliki lirik lagu yang disesuaikan dengan tema atau topik yang dipelajari di dalam kelas.

Singing according to is a fun activity in order to express thoughts and feelings through melody and words (Hapidin & Winda, dalam Watini 2020). Bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui melodi dan kata-kata. Hal ini seharusnya menjadi perhatian pendidik bahwa, musik atau lagu secara khususnya memiliki dampak yang begitu baik untuk pendidik gunakan dalam mengajar peserta didiknya.

Pendekatan dan penerapan metode bernyanyi adalah suatu pendekatan pembelajaran yang secara nyata mampu membuat anak senang dan bergembira. Anak diarahkan pada situasi dan kondisi psikis untuk membangun jiwa yang bahagia, senang menikmati keindahan, mengembangkan rasa melalui ungkapan kata dan nada, serta ritmik yang memperindah suasana pembelajaran (Hidayat, 2014 dalam Hanipudin dan Astuti, 2020).

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202025792, 4 Agustus 2020
Pencipta	
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
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

Pada awal kegiatan. guru menyambut peserta didik di depan kelas dengan mengucapkan salam dan menanyakan perasaannya hari ini. Kemudian peserta didik melepas sepatu dan meletakkannya di rak sepatu dan menaruh tasnya di loker kelas.

Setelah kegiatan apel pagi di depan kelas semua peserta didik mulai memasuki kelas dan bersiap untuk kegiatan *morning circle time* yang telah menjadi habituasi di kelompok B1 Sumayyah ini. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa tambah ilmu dan berdzikir pagi. Setelah selesai berdoa guru memulai dengan mengajak anak bermain dan bernyanyi bersama. Guru mengajarkan anak tentang bernyanyi dan bergerak model ASYIK, kemudian peserta didik mengikuti dengan penuh semangat.

Pada kegiatan ini diharapkan seluruh peserta didik dapat membangun minat belajar yang dapat dilihat dengan indikator minat belajar yaitu 1) rasa suka atau senang, 2) pernyataan lebih menyukai, 3) adanya rasa ketertarikan, 4) adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan 6) memberikan perhatian (Febriyona, Supartini, Pangemanan, 2021).

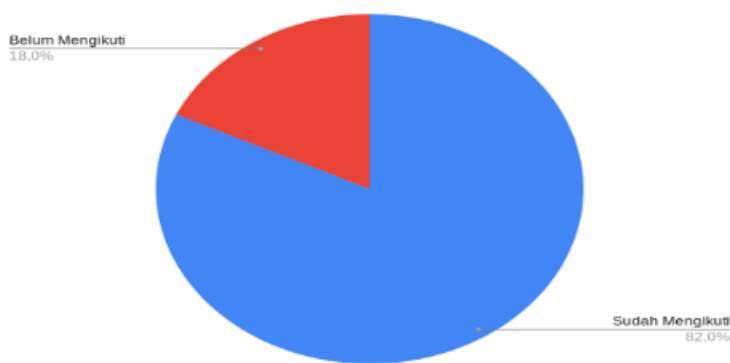


Gambar 2. Bernyanyi ASYIK



Gambar 3. Bernyanyi ASYIK

Pada tahapan observasi peneliti perlu mengamati dengan seksama setiap peserta didik yang bernyanyi dengan model bernyanyi asyik. Peneliti dibantu oleh wali kelas dalam menilai peserta didik. Peneliti mengamati bahwa peserta didik sangat antusias dengan lagu ASYIK, adanya 1) rasa suka atau senang, 2) pernyataan lebih menyukai, 3) adanya rasa ketertarikan, 4) adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan 6) memberikan perhatian.



Pada tahap refleksi, merupakan tahap setelah dilaksanakannya pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas dan juga peneliti. Berdasarkan observasi yang dilakukan dari 23 anak hanya 4 anak yang belum fokus mengikuti lagu dan yel-yel bernyanyi model bermain asyik. Sebanyak 82% anak yang sudah dapat mengikuti gerak dan lagu sedangkan yang belum dapat mengikuti sebanyak 18%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan kegiatan cukup memuaskan.



KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh beberapa poin penting tentang kegiatan bernyanyi ASYIK dalam meningkatkan minat belajar anak. Kegiatan bernyanyi dengan menggunakan metode bermain ASYIK terbukti meningkatkan minat belajar anak yakni dapat dinilai dengan 6 indikator, yaitu : 1) rasa suka atau senang, 2) pernyataan lebih menyukai, 3) adanya rasa ketertarikan, 4) adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan 6) memberikan perhatian.

Peranan bernyanyi merupakan salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan minat belajar pada anak usia dini, karena melalui bernyanyi anak dapat merasakan rasa senang dalam proses belajarnya, kesadaran tanpa disuruh dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga anak dapat menghayati setiap pembelajaran yang dialaminya, bermakna pada anak dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Minat belajar dalam diri seorang anak akan berpengaruh pada pusat perhatian, karena dorongan atau rangsangan yang didapat membuat anak mau melakukan sebuah pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Saran dari penelitian ini adalah seorang pendidik juga harus bersemangat dalam proses bernyanyi ASYIK. Seorang guru harus melibatkan diri, memotivasi siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini (Wibawati dan Watini, 2022). Seorang guru juga perlu mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran, agar anak tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya kegiatan main yang menggunakan media yang bervariasi (Feka dan Watini, 2022). Ada beberapa hal lain yang dapat mendukung kelancaran pembelajaran siswa, yakni motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman, dan kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa (Arianty dan Watini, 2022). Apabila guru sudah melakukan hal tersebut maka anak akan lebih bersemangat, senang serta percaya diri yang akhirnya menumbuhkan minat belajar bagi anak usia dini di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri K. F. Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan; . Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2019.
- Arianty, Watini S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (2614-8854) Volume 5, Nomor 3, Maret 2022 (939-944)
- Febriyona C. , Supartini T., Pangemanan L (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *JURNAL JAFFRAY*, Vol. 17, No. 1, April 2019.
- Feka F., Watini S. (2022) Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) Volume 5, Nomor 8, Agustus 2022 (2849-2854).
<http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/Jiip/article/view/773>



- Hanipudin S. dan Astuti, F. P (2020). Implementasi Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di RA Baitussalam Wringinharjo Cilacap. *Jea* Volume 6 Issue 2 Juli- Desember 2020
- Hariyanti, 2019. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari. Vol 3 No 2 (2019): *Jurnal Pelita PAUD*. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>
- Noviampura, F. H., Watini, S. (2022) Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) Volume 5, Nomor 8, Agustus 2022 (2806-2812).
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/Jiip/article/view/782>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa KarangMulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 4728–4735.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Rahmadhani, Simanjuntak J (2018). Pengaruh Bernyanyi Kegiatan Bernyanyi terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Hikmatul Fadhillah Kota Medan. *Bunga Rampai Usia Emas* Vol 4 No.1 Juni 2018
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Sainifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628– 632. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.467>
- Rohmatati, E. D. (2018) Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Bernyanyi Di TK Aisyiyah Bulak Karanganyar. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Setyowati J., Watini S. (2022) Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward Yel-Yel “ASYIK”) di Tk Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022
- Sunanih (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 No. 1 tahun 2017.
- Susilowati (2018) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran *Edunomika – Vol. 02, No. 01*. <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk>
- Uno H. B, & Mohamad N., Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara, 2017
- Watini S., Efendy H (2018). The Playing Method "ASYIK" Based On Multiple Intelligence In Learning Science Process At The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years. *Journal Of Studies In Education* ISSN 2162-6952 2018, Vol. 8, No. 1. <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>
- Watini (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 1 (2019) Pages 82 – 90. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/111>



- Watini, S (2020). *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. Journal of Physics: Conference Series* 1477 (2020) 042055.
- Watini, Devana T. V (2021), Teori Kuantum Baru yang Sesuai Sains dan Teknologi dengan Kaidah Ilmu Islam, <https://adi-journal.org/index.php/abdi/article/view/450>
- 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. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) Volume 5, Nomor 8, Agustus 2022 (3090-3095).
<http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/811>



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 08 (3) September 2022
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>