

Implementasi *Reward* Asyik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B2 di RA Persis 104 Cikajang

Tuti Mulyani¹, Sri Watini², Lily Yuntina³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi

e-mail: tutim1221@gmail.com¹, sriwatini@panca-sakti.ac.id², L2yuntina@gmail.com³

Abstrak

Reward adalah sesuatu yang sangat disukai dan sangat di inginkan oleh anak, dengan adanya *Reward* yang diberikan diharapkan menambah semangat dan motivasi dalam belajar, dengan adanya Implementasi *Reward* Asyik dapat meningkatkan Motivasi Belajar Anak kelompok B2 di RA PERSIS 104. Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 setiap siklus terdiri dari 4 langkah yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil penelitian pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 62%, dari penelitian pra siklus sebanyak 50,5%, pada siklus ke 2 terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 89,16% Dengan demikian dapat disimpulkan Implementasi *Reward* Asyik di kelompok B2 RA PERSIS 104 Cikajang mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar

Kata Kunci : *Motivasi, Reward Asyik, Anak Usia Dini*

Abstract

Rewards are something that is very much liked and desired by children, with the *Rewards* given it is expected to increase enthusiasm and motivation in learning, with the Implementation of Fun *Rewards* it can increase Children's Learning Motivation in group B2 at RA PERSIS 104. In implementing this research using Classroom Action Research (PTK) using 2 cycles, namely cycle 1 and cycle 2, each cycle consists of 4 steps, namely: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation, (4) Reflection. The results of the study in cycle 1 increased to 62%, from pre-cycle research of 50.5%, in cycle 2 there was a significant increase to 89.16%. Thus it can be concluded that the Implementation of Fun *Rewards* in group B2 RA PERSIS 104 Cikajang is able to increase children's motivation in learning

Keywords : *Motivation, Reward Asyik, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak adalah amanah yang diberikan oleh Allah kepada orang tuanya, yang dengan kehadirannya membuat orang tua menjadi bahagia dan melengkapi kehidupan berumah tangga. Perkembangan anak sangat pesat sehingga lebih mudah menyerap dengan baik segala hal yang diterimanya, karena pada masa ini anak merupakan peniru ulung yang akan meniru semua baik berupa perkataan maupun perbuatan yang dilihatnya. Menurut Augusta, 2012 dalam (Pebriana, 2017) "individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak". Perkembangan anak berkembang dengan sangat pesat, baik dalam merespon maupun mengungkapkan ekspresinya.

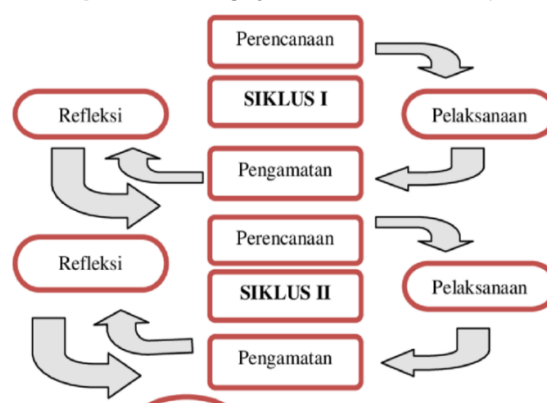
Belajar merupakan salah satu cara seseorang untuk meningkatkan kemampuannya, dalam proses belajar motivasi sangatlah diperlukan dengan tujuan meningkatkan semangat dalam menjalankan suatu kegiatan,. Menurut (marlena N M, 2022.) " seseorang yang mempunyai Motivasi yang tinggi akan giat berusaha untuk belajar". Menurut (Dwi Cahyono et al.2022.) "motivasi terbagi menjadi 2 yaitu: Motivasi intrinsik dan ekstrinsik'.

- 1) Motivasi Intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam dirinya sendiri, tanpa ajakan maupun paksaan orang lain. Contohnya: berinisiatif mengajari teman yang tidak dimengerti tentang pembelajaran yang tidak dipahaminya.
- 2) Motivasi ekstrinsik merupakan Motivasi yang datang dari luar dirinya dan lingkungan seperti orang tua, teman, maupun lingkungan. Contohnya : belajar yang rajin agar dapat rangking supaya dapat hadiah dari orang tua.

Metode sering digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan ataupun pembelajaran. Menurut (Kurniati & Watini, 2022) metode merupakan: "Cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu". Menurut (Arianty & Watini, 2022) "Motivasi mempunyai peranan penting dalam Proses belajar". Metode *Reward Asyik* merupakan suatu metode baru yang dikembangkan oleh Sri Watini, yang merupakan inovasi baru dalam pembelajaran. Menurut (Arianty & Watini, 2022) metode "*Reward Asyik*" adalah sebuah inovasi yang dikembangkan oleh watini, dalam "*Reward Asyik*" diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata "aku bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yess !!. (Arianty & Watini, 2022) implementasi "*Reward asyik* " bertujuan untuk memperkuat rasa percaya diri anak, kata kata yang dikatakan merupakan kata -kata positif yang dapat membangun semangat dan antusias pada anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

METODE

Model Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan Kelas (PTK), Menurut Misbahul ajiyah, 2015, dalam (Sole Babys & Watini, 2022.) " PTK adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mencari Solusi atas permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas dan atau meningkatkan mutu pembelajaran". Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) peneliti dapat mencari solusi terhadap permasalahan yang di hadapi dan mengetahui sebab dan akibat dari permasalahan tersebut, yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas baik dalam cara mengajar guru, maupun pembelajaran yang diberikan kepada anak. Penelitian PTK menurut Kemmis & Mc Taggart digunakan pada penelitian ini, meliputi: 1. Perencanaan (plan), 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan (act & observe), dan 4. Refleksi (reflect). Tahapan tahapan ini berlangsung berulang sampai tujuan penelitian tercapai (Kemmis et al. 2014) dalam (Machali, 2022).



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis & Mc Taggart

Metode yang digunakan untuk meningkatkan motivasi anak pada penelitian ini adalah Metode "*Reward Asyik*" merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan Hak Paten atau HAKI dari kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan Nomor registrasi 000106443 dan nomor aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018.



Gambar 2. (Watini, 2020) HKI Lagu dan *Reward ASYIK*

Model Bermain “ASYIK” menurut (Kurniati & Watini, 2022) dalam (Hulukati & Watini, 2022.)”suatu rancangan pembelajaran anak usia dini yang prosedur pembelajarannya terstruktur sistematis” rancangan pembelajaran yang dirancang dimulai dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. yang didalamnya terdapat unsur 3B (1). Bernyanyi, (2). Bermain, dan (3). Bergerak (Humayrah & Watini, 2022). Tidak hanya nyanyian yang ASYIK ada pula yel-yel dan *Reward* yang khas dan mudah diingat oleh anak. Model bermain “ASYIK” sendiri yang memiliki kepanjangan “A” dari kata Aman, “S” dari kata Senang, “Y” dari kata Yakin dan Percaya Diri, “I” dari kata Inovatif dan “K” dari kata Kreatif”. Dengan menggunakan Metode *Reward* Asyik yang berupa nyanyian dan yel-yek yang Asyik dan menyenangkan serta dengan mudah diingat oleh anak tidak hanya meningkatkan antusias anak namun semangat anak dalam belajar menjadi lebih meningkat.

Menurut aswan zain dan syaiful bakhri djamarah, 2013 Dalam (Anggraini & Watini, 2022) menyatakan “*Reward* (Penghargaan) merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik”. Dengan adanya *Reward* anak menjadi semangat dan terdorong melakukan sesuatu dengan lebih baik dan maksimal dalam melakukannya. Menurut (Humayrah & Watini, 2022) “pemberian *Reward* memberikan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak usia dini” dengan adanya *Reward* anak terpacu untuk lebih semangat dalam melakukan berbagai kegiatan dengan senang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas B2 RA PERSIS 104 Cikajang yang terdiri dari 15 peserta didik yaitu 5 siswa Perempuan dan 10 siswa laki laki, Penelitian ini merupakan Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model kemmis & Taggart. Tahapan PTK Model Kemmis Mc Taggart meliputi: 1.Perencanaan (plan), 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan (act & observe), dan 4. Refleksi (reflect). Dengan menggunakan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2, sebelum siklus 1 peneliti melaksanakan observasi pra siklus dengan tujuan untuk melihat bagaimana motivasi anak dalam belajar, kemudian pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan Metode *Reward* Asyik.

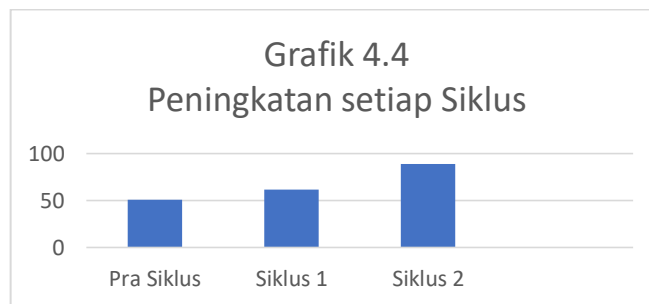
Waktu pelaksanaan pembelajaran dilakukan di kelas, kegiatan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan rancangan rencana pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, untuk penerapan dan pengenalan *Reward* asyik dilakukan dengan bernyanyi dan yel-yel Asyik sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan, Ketika anak telah melakukan kegiatan kemudian guru memberi yel yel asyik. Dengan mengatakan kepada anak ” Katakan” dan anak menjawab “ Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, yeesss!!

Sebelum siklus 1 dilakukan peneliti melakukan penelitian Pra siklus untuk melihat bagaimana motivasi anak dalam pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati anak dan bagaimana proses belajarnya sehingga dapat terlihat secara langsung anak yang antusias dalam

belajar, anak yang tanggap menanggapi pertanyaan guru, ada yang fokus mendengarkan guru, dan ada anak yang menyelesaikan pekerjaannya. Setelah dilakukannya pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan pada pra siklus (observasi) menunjukkan kurangnya senang dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus 1 Guru mengenalkan lagu dan yel-yel asyik, guru menyebutkan perkata satu kali anak satu kali, kemudian guru mengulangnya sebanyak tiga kali bersama anak-anak. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru memberikan apresiasi kepada anak yang bisa menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas pembelajarannya. Ketika dalam kegiatan belajar peneliti mengamati anak dan bagaimana proses belajarnya sehingga dapat terlihat secara langsung anak yang antusias dalam belajar, anak yang tanggap menanggapi pertanyaan guru, ada yang fokus mendengarkan guru, dan ada anak yang menyelesaikan pekerjaannya. Berdasarkan pengamatan dan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I menunjukkan adanya perubahan yang cukup baik, serta terdapat adanya peningkatan pada siklus I, dari 50,5% pada pra siklus mengalami peningkatan menjadi 62%. Pada siklus I ini. Pada siklus 1 ini terjadi peningkatan antusias belajar pada anak yang begitu signifikan.

Pada siklus 2 guru memberikan pembelajaran yang menarik bagi anak serta pemberian *Reward* asyik lebih sering kepada anak sebagai motivasi untuk meningkatkan semangat anak. Dari pengamatan yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran terlihat adanya perubahan yang signifikan dengan meningkatnya dari 62% meningkat menjadi 89,16%. Pada siklus 2 ini terdapat peningkatan terhadap antusiasme belajar, mengerjakan tugas, menyelesaikan tugas serta kefokuskan dalam belajar pada anak yang begitu signifikan.



Sumber : hasil analisis data September 2024



Gambar 3. Hasil Karya Anak



Gambar 4. Kegiatan Belajar



Gambar 5. *Reward* Asyik

SIMPULAN

Reward merupakan suatu yang disenangi oleh siswa serta salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, berdasarkan penelitian mengenai “Implementasi *Reward* Asyik dalam meningkatkan motivasi belajar kelompok B2 RA PERSIS 104 Cikajang”, Setelah dilaksanakannya penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan implementasi *Reward* Asyik ini adanya peningkatan semangat dan motivasi belajar anak. Namun dalam pelaksanaan

Reward Asyik ini akan lebih baik jika dibarengi kegiatan yang bervariasi, yang dapat menarik minat, serta menyenangkan bagi anak agar perkembangan anak lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A., & Watini, S. (2022). IMPLEMENTASI REWARD ASYIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI PAUD NURUL ISLAM PANDEGLANG. *Agustus*, 1(2), 121–240. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i2>
- 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. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Dwi Cahyono, D., Khusnul Hamda, M., Danik Prahastiwi, E., & Pacitan, I. (2022). PEMIKIRAN ABRAHAM MASLOW TENTANG MOTIVASI DALAM BELAJAR. 6(1). <https://doi.org/10.52266/Journal>
- Hulukati, Z., & Watini, S. (n.d.). *Implementasi Model “ASYIK” dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8>
- Humayrah, S., & Watini, S. (2022). *Implementasi Bermain Model “ASYIK” untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun*. 3, 579–588. <http://jurnaledukasia.org> <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.162>
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8>
- marlena N M, W. S. (2022). *Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi (Vol. 4)*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6849>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Sole Babys, I., & Watini, S. (2022). *Implementasi Model ATIK dalam Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Permata Sentani*.
- Watini, S. (2020). *HKI_Lagu dan Reward ASYIK-4 (Patent ECOO202025792)*. 2020.