



Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman

Arianty¹, Sri Watini²

^{1,2}Universitas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia

E-mail: arianty22@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-02-03 Revised: 2022-03-02 Published: 2022-03-19 Keywords: <i>Motivation to Learn;</i> <i>Reward “Asyik”;</i> <i>Early Childhood.</i>	Motivation to learn in the form of appreciation has an important role in growing passion, feeling happy and enthusiastic about learning. Children who have high enough intelligence can fail because of lack of motivation. This study aims to increase children’s learning motivation through the “Reward Asyik”. “Reward Asyik” is a new learning innovation model, developed by Watini, who has received a patent from the Ministry of Law and Human Rights of The Republic Indonesia. In “Reward Asyik” it is expected to be able to provide motivation or enthusiasm in children’s learning in the form of the words “I Can, I am great, I succeed. Yess !!. Giving “Reward Asyik” is used by researchers in group B aged 5-6 years with a total of 25 students. “Reward Asyik” is used by the researcher after the child has finished doing the task with the teacher first saying : say: then the student replied while pointing to himself/herself “I’m great, I can, I succeeded, Yes !!. From observation of reserchers, it was conclouded that giving “Reward Asyik” really makes children happy and excited.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2022-02-03 Direvisi: 2022-03-02 Dipublikasi: 2022-03-19 Kata kunci: <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Reward “Asyik”;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	Abstrak Motivasi belajar dalam bentuk penghargaan mempunyai peranan yang penting dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Anak yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sebaliknya anak yang memiliki intelegensia cukup tinggi bisa gagal karena kurangnya motivasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode “Reward Asyik”. Metode “Reward Asyik” merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Watini yang telah mendapat hak patent karya cipta dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Dalam “Reward Asyik” diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yess !!. Pemberian “Reward Asyik” digunakan peneliti pada Kelompok B usia di 5-6 Tahun dengan jumlah peserta didik 25 anak. “Reward Asyik” digunakan setelah anak selesai mengerjakan tugas dengan terlebih dahulu guru mengatakan “katakan” kemudian anak didik menyahut sambil menunjuk ke dirinya “Aku Hebat, Aku Bisa, Aku Berhasil, Yes!!.. Dari pengamatan peneliti disimpulkan ternyata pemberian “Reward Asyik” sangat membuat anak senang dan bersemangat.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran, salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar, dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, seseorang yang mempunyai intelegensia yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya (Arianti, 2019). Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun

siswa, bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa, bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar, siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena di dorong motivasi, dalam proses pembelajaran peserta didik tentunya ada beberapa hal yang mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran yakni motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman, dan ketrampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa. Dimana dalam proses belajar manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung

dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap (Suprihatin, 2015), penguatan dan penanaman motivasi belajar berada di tangan para guru, karena selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogik, ia menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakannya dalam proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa, penjelasan kajian teoritik terkait judul peneliti adalah sebagai berikut:

1. Motif

Kata "motif" berarti usaha seseorang sebagai pendorong melakukan sesuatu atau penggerak dalam diri seorang individu untuk beraktivitas, maka motivasi penggerak yang aktif atau dorongan energi dalam diri individu yang timbul karena sesuatu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu dianggap dapat menguntungkan diri sendiri, Mc. Donald (Oemar Hamalik, 1992, hal 173) dalam (Febianti, 2018) mengemukakan bahwa, *Motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions* (Motivasi adalah perubahan energi alam diri pribadi seorang individu yang ditandai dengan timbulnya efektif/perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan". Lalu (Robbins, 2007) dalam (Nisa & Sujarwo, 2020) mengemukakan bahwa, "Motivasi sebagai suatu penentu intensitas, arah, dan ketekunan individu dalam mencapai sasaran". Menurut (Surya, 2004), "Motivasi adalah upaya menciptakan atau melahirkan suatu dorongan dalam mewujudkan perilaku tertentu dalam pencapaian suatu tujuan tertentu", dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa, motivasi adalah dorongan mental dari dalam diri seseorang ditandai dengan timbulnya afektif/perasaan dan reaksi penggerak yang mengarahkan suatu perilaku tertentu untuk mencapai suatu tujuan, perilaku tersebut adalah perilaku belajar, sedangkan pencapaian tujuannya adalah pemenuhan kebutuhan belajar yang memuaskan. Terkait dengan pemberian "Reward Asyik adalah salah satu bentuk motivasi berbentuk pujian yang mana apabila siswa berhasil menyelesaikan tugasnya, pujian

adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa, pemberiannya juga harus tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

2. Belajar

Belajar bukanlah pengumpulan pengetahuan, akan tetapi proses yang terjadi dalam mental individu, yang menyebabkan timbulnya perubahan perilaku yang terjadi, sebab ada interaksi antara lingkungan dan individu yang disadari, atau dapat pula dikatakan bahwa, belajar merupakan proses perubahan perilaku. Hakikat proses belajar adalah kegiatan mental yang tak terlihat, proses perubahan terjadi di diri individu yang sedang belajar tidak dapat disaksikan, akan tetapi terlihat dari gelagat perubahan perilaku-perilaku yang terlihat. Menurut (Syah, 2013) dalam (Emda, 2018), "Belajar adalah semata-mata kumpulan atau hafalan fakta-fakta yang ada dalam bentuk informasi materi pelajaran". Skinner seperti yang dikutip Barlow (1995) dalam bukunya *Educational Psychology : The Teaching-Learning Process* masih dalam (Syah, 2013), berpendapat bahwa "Belajar itu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif". Lalu Cronbach (1954) dalam bukunya *Educational Psychology* (Suryabarta, 2018) dalam (Tu et al., 2020) menyatakan bahwa, "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience* (Belajar ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil suatu pengalaman)", dari beberapa pendapat para ahli dapat disintetiskan bahwa, belajar merupakan proses adaptasi yang berlangsung secara progresif yang ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil suatu pengalaman, atau perubahan prestasi sebagai hasil dari latihan, bukan hanya semata-mata kumpulan atau fakta-fakta yang ada dalam bentuk informasi.

3. Reward

Tumbuhnya motivasi dalam diri anak juga mempengaruhi optimalisasi aspek perkembangan anak, pemberian reward memberikan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak usia dini hal ini dikarenakan anak cenderung bertingkah laku sesuai dengan harapan sosial apabila guru memberikan reward/hadiah merupakan hal yang disukai anak. Pemberian reward dapat memberikan

stimulus kepada anak untuk berusaha dalam memperoleh keinginnannya sehingga secara tidak langsung hal ini akan memengaruhi perkembangannya (Vinayastri et al., 2019) dalam (Agustina et al., 2021), dari pengertian ini, maka ganjaran adalah suatu perlakuan yang menyenangkan sebagai balasan perbuatan baik. (Al Rasyidin, 2008 dalam (Febianti, 2018). Lalu (Syah, 2013) mengatakan bahwa "Hadiah merupakan contoh nyata motivasi ekstrinsik yang menolong siswa belajar". Sedangkan (Suryabtara, 2018) mengemukakan bahwa, "Adanya ganjaran sebagai salah satu faktor psikologi belajar saat akhir belajar, dari pendapat para ahli diatas dapat dijelaskan bahwa pemberian Reward dalam aktivitas belajar dikelas bertujuan untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar bagi siswa, juga mendorong semangat dan motivasi belajar siswa, agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tidak menimbulkan kejenuhan pada diri disiswa. Dalam kaitan "Reward Asyik" yang diterapkan peneliti di kelompok B TK. Yapis II Baiturrahman, adalah Reward penguatan (reinforcement) yang bersifat verbal dengan ikon "Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, Yes !!!". dimana tujuan penerapan "Reward Asyik" selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk membesarkan hati peserta didik, agar mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, juga mengontrol perubahan tingkah laku peserta didik, dengan penguatan (reinforcement), peserta didik dapat lebih fokus belajar, memiliki motivasi untuk belajar, dan aktif selama pembelajaran, juga tingkah laku mereka dapat dibina untuk lebih ke arah positif.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode pemberian reward, pengertian istilah reward dapat diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid; dan sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan (Purnomo, 2012). 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 !!". (Watini, 2014), dalam pembahasannya yang lebih luas, "Reward Asyik" is a new model of learning innovation. It has

already been granted patent or HAKI from Ministry Law and Human Right Of Republic Indonesia, wiith registration number of 000106443 and application number of EC00201808876 dates 12 April 2018. "Reward Asyik" merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kemertian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan Nomor registrasi 000106443 dan no aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) dalam (Watini, 2020). Adapun rumusan tujuan penulisan peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan "Reward Asyik" dalam proses belajar mengajar di TK.. Yapis II Baiturrahman.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis tindakan kelas, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B Tk. Yapis II Baiturrahman melalui penerapan "Reward Asyik", subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Yapis II Baiturrahman dengan jumlah anak 25 yang terdiri 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu 1) Perencanaan (*planning*) ; 2) Tindakan (*acting*) ; 3) Pengamatan (*observing*) ; dan 4) Refleksi (*reflecting*). Berdasarkan hasil refleksi, maka akan ditentukan apakah tindakan sudah dituntas atau belum, dan jika hasil peningkatan masih belum mencapai ketuntasan maka memungkinkan untuk melakukan perencanaan tindakan lanjutan dalam siklus selanjutnya. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B TK Yapis II Baiturrahman, adapun dasar pertimbangan pemilihan lokasi penelitian tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan kurangnya motivasi anak dalam pembelajaran, pertimbangan lainnya adalah krn peneliti adalah pengajar di kelompok B TK Yapis II Baiturrahman.

Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang diharapkan data yang dihasilkan valid, selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan prosentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan (Suharsimi, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:
P : Prosentase
f : Jumlah yang diperoleh
N : jumlah anak keseluruhan

Tabel 1. Target Keberhasilan Tindakan

Taraf Capaian Motivasi Belajar	Kualifikasi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik	Berhasil
40% - 74 %	Baik	Kurang
0% - 39%	Kurang Baik	Tidak berhasil

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian Sebelum dilakukan tindakan penerapan metode “Reward Asyik” maka peneliti melakukan observasi, terkait motivasi belajar anak dapat dilihat dalam hal minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawabnya anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru (Sudjana, 2014). Berdasarkan pra siklus diketahui tingkat ketercapaian kelas terkait motivasi belajar anak 32% atau 8 anak dari 25 anak.

1. Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 ini terdiri dari 3 kali pertemuan senin, selasa, Rabu, tanggal 7-9 Februari 2022, kegiatan tindakan kelas terdiri dari 4 tahap yakni:

- Perencanaan**, pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Rekreasi, Sub tema Alat-alat rekreasi, merancang gerakan-gerakan bermakna untuk penyampaian materi dan menyiapkan benda-benda abstrak kelengkapan rekreasi, serta satu lembar observasi motivasi belajar.
- Pelaksanaan**, kegiatan penerapan metode “Reward Asyik” dilaksanakan pada akhir pemberian materi, setelah anak selesai mengerjakan tugas. Guru mengucapkan “katakan” pada anak murid lalu anak menyahut dengan semangat “Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, Yess!!!!. Saat anak mengucapkan kata kunci dari “Reward Asyik” peneliti akan mengamati langsung motivasi belajar anak. Selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 5 menit berisi Tanya jawab tentang pembelajaran materi yang telah disampaikan.
- Observasi**, tahap ini dilakukan dengan tahap tindakan/pelaksanaan. Guru mengamati minat dan perhatian anak terhadap

pembelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 diperoleh data bahwa nilai ketercapaian motivasi anak 20 anak tercapai secara prosentase ketercapaian.

- Refleksi**, berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang nilai ketercapaiannya hanya 72% (18 anak dari 25), setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi di siklus 1 pada di rencanakan rencana perbaikan pada siklus II meliputi penyampaian kembali pada anak terkait aturan dan prosedur pelaksanaan metode “Reward Asyik”, pada siklus 1 untuk menumbuhkan minat dan perhatian pada siklus 1 anak sifatnya hanya menirukan apa yang di lakukan guru, dan pada Siklus 2 selain anak menirukan guru selanjutnya anak melakukan tanpa bimbingan guru, guru menugaskan beberapa anak yang dianggap paling mampu menirukan gerakan dan penjelasan guru untuk memotivasi anak yang belum mampu.

2. Siklus II

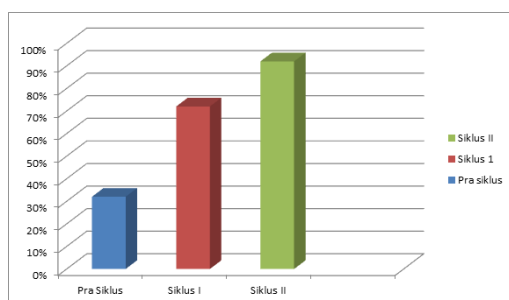
Pelaksanaan siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan yakni hari senin, selasa dan Rabu tanggal 21-23 Februari 2022, kegiatan tindakan ini terdiri dari empat tahap yakni :

- Perencanaan**, pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Pekerjaan, Sub tema: Dokter, merancang gerakan-gerakan bermakna untuk menyampaikan materi, dan menyiapkan lembar observasi motivasi belajar.
- Pelaksanaan**, kegiatan penerapan metode “Reward Asyik” dilaksanakan pada pemberian materi pembelajaran pagi selama 50 menit dari pukul 08.00-09.05 Wit. Kegiatan terbagi tiga kegiatan. Kegiatan pendahuluan pada sesi II diperpanjang menjadi 10 menit. Kegiatan ini sebagai difokuskan agar anak-anak siap untuk menerima materi pagi, dimulai dengan pemberian hafalan, hadis dan doa-doa pilihan khas TK. Yapis II Baiturrahman. Kemudian guru memberikan penjelasan materi tentang profesi dokter, dimana dokter bekerja, alat-alat yang digunakan dokter saat bekerja. Setelah itu guru menginformasikan

kegiatan bermain yang dilakukan yakni membuat minimal 2 alat kedokteran dengan menggunakan bahan plastisin, nmun, Sebelum guru menyilahkan anak melakukan kegiatan guru mengucapkan "Katakan" kepada seluruh peserta didik didalam kelas kemudian seluruh anak menyahut dengan penuh semangat menunjuk ke diri nya "Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil Yess!!!. Kegiatan ini diulang sebanyak 3 kali agar anak merasa yakin dan percaya diri dengan tugas yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit berisi tanya jawab tentang pembelajaran materi pagi dengan diawali metode "Reward Asyik". Jika banyak anak-anak menyahut dengan semangat yel-yel "Reward Asyik" berarti bisa disimpulkan peserta didik senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

- c) **Observasi**, pada pelaksanaan Siklus II ini anak terlihat lebih antusias saat kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan reaksi ketika guru memberikan intruksi mereka langsung tanggap.
- d) **Refleksi**, hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II nilai ketercapaian tindakan sebesar 92% (23 anak dari 25 peserta didik), perhitungan ini didasarkan pengamatan penelitian pada siklus 2 terdapat 23 anak yang merespon ketika menerapkan "yel-yel" Reward Asyik. Maka sesuai dengan taraf ketercapaian tindakan sebesar 75%-100% maka ketercapaian motivasi termasuk kualifikasi sangat baik yang berarti pemberian tindakan metode "Reward Asyik" dapat meningkatkan motivasi anak.

Hasil tindakan kelas berdasarkan observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak dari siklus pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana di tunjukkan pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik ketuntasan kelas

Berdasarkan grafik 1 di atas menunjukkan adanya peningkatan skor ketuntasan kelas dari pra siklus, siklus I dan siklus II, sebelum diberikan tindakan metode "Reward Asyik" skor motivasi belajar anak 32%, selanjutnya setelah diberikan tindakan metode "Reward Asyik" naik menjadi 72% pada siklus I dan setelah dilakukan perbaikan dari hasil refleksi pelaksanaan siklus I maka skor ketuntasan kelas anak menjadi 92% pada Siklus II, maka sesuai dengan taraf pencapaian tindakan bahwa skor 75%-100% berada pada kualifikasi sangat baik dan pelaksanaan tindakan dinyatakan **berhasil**.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa, adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya, motivasi belajar dapat muncul apabila siswa memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu motivasi baik intrinstik maupun ekstrinstik harus ada pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai secara optimal (Emda, 2018). Pendidik yang memberikan pujian dengan penuh cinta kepada anak-anak meskipun pada kenyataannya anak-anak belum menguasai dalam melakukan latihan akan memberikan semangat belajar bagi anak-anak dibandingkan dengan pengajar yang suka menawarkan analisis kepada anak-anak. (Agustina et al., 2021). Peningkatan motivasi belajar anak melalui penerapan metode "Reward Asyik" dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan berhasil dengan skor pencapaian ketuntasan kelas 92% pada siklus II, naik dari skor ketuntasan 72% pada siklus I dan 32% pada pra siklus.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353-361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
- Arianti. (2019). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Emda, A. (2018). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward dan Punishment Yang Positif. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>
- Purnomo, H.; K. H. (2012). *Model Reward Dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam* (Cetakan Pe). Deepublish.
- Robbins, S. . (2007). *Organizational Behavior*. Prentice Hall.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Cet : Ke 1). Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi, A. (2013). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Pustaka Bani Quraisy.
- Suryabtara, S. (2018). *Psikologi Pendidikan* (23rd ed.). Rajawali Pres.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Belajar*. Rajawali Pres.
- Tu, H., Tu, S., Gao, S., Shao, A., & Sheng, J. (2020). Current epidemiological and clinical features of COVID-19; a global perspective from China. *Journal of Infection*, 81(1), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>
- Watini, S. (2014). *Lagu, Reward & Yel-Yel Asyik* (Patent No. EC00202025792).
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4), 042055. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>