



Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Model Bermain “ASYIK” Pada Anak Usia Dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua

Bertyn Mogelea¹, Sri Watini²

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

E-mail: bertynmogelea77@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-04-09 Revised: 2024-05-27 Published: 2024-06-01	<p>In reality, in the Dobonsolo Sentani State Kindergarten, Jayapura Regency, Papua Province, there are still many students in the 5-6 year age group whose self-confidence character has not yet emerged, where some children's character self-confidence is still low. This happens due to internal factors and external factors, including: (1) Internal factors, internal factors, namely from within the students, students' abilities, students' motivation, students' confidence and self-confidence, students' comfort, creativity and innovative students; (2) External factors, such as teacher creativity is still low, lack of understanding and mastery of basic teacher skills, teachers use conventional learning models, learning approaches are still teacher-centred, and teachers are less effective in choosing learning methods, models or strategies. The appropriate learning model to develop students' self-confident character is to apply the FUN play model as one of the innovative learning models. The research used in this research is classroom action research. In this classroom action research, researchers used mixed research methods (Mixed Methods), namely using quantitative and qualitative data using observation, documentation and peer discussion (Collaborator) data collection techniques. The results of the pre-cycle research were (47.22%), after implementing S1T1 it increased (61.11%), S1T2 became (65.97%), after reflection continued the improvement in learning in S2T1 increased again to (68.05%) , and S2T1 becomes (80.55), it is proven that there has been an increase in children's self-confidence through the "ASYIK" play model in early childhood at the Dobonsolo Sentani State Kindergarten, Jayapura Regency, Papua Province.</p>
Keywords: <i>Early childhood;</i> <i>ASYIK Playing;</i> <i>Confident.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-04-09 Direvisi: 2024-05-27 Dipublikasi: 2024-06-01	<p>Pada Kenyataannya di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua masih banyak peserta didik kelompok usia 5-6 tahun yang belum muncul karakter rasa percaya dirinya, dimana sebagian anak karakter rasa percaya dirinya masih rendah. Hal ini ini terjadi disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal, antara lain: (1) Faktor internal, faktor internal yaitu dari dalam diri anak didik, kemampuan anak didik, motivasi anak didik, keyakinan dan percaya diri anak didik, kenyamanan anak didik, kreativitas dan inovatif anak didik; (2) Faktor Eksternal, seperti kreativitas guru masih rendah, kurang memahami dan penguasaan keterampilan dasar guru, guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional, pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan kurang efektifnya guru dalam memilih metode, model atau strategi pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan karakter rasa percaya diri peserta didik adalah dengan menerapkan model bermain ASYIK sebagai salah satu inovasi model pembelajaran. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (<i>classroom action research</i>). Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan metode penelitian gabungan (<i>Mixed Methods</i>), yaitu dengan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data Observasi, dokumentasi dan diskusi teman sejawat (Kolaborator). Hasil penelitian pra siklus (47,22%), setelah pelaksanaan S1T1 meningkat (61,11%), S1T2 menjadi (65,97%), setelah di adakan refleksi dilanjutkan lagi perbaikan pembelajaran pada S2T1 meningkat lagi menjadi (68,05%), dan S2T1 menjadi (80,55), maka terbukti terjadi peningkatan rasa percaya diri anak melalui model bermain “ASYIK” pada anak usia dini TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua.</p>
Kata kunci: <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Bermain ASYIK;</i> <i>Rasa Percaya Diri.</i>	

I. PENDAHULUAN

Usia Dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Anak usia dini adalah anak yang usianya mulai dari 0 sampai enam tahun (Rita Nofianti, 2021). Seorang anak merupakan anugerah terindah yang di berikan oleh Tuhan.

Anak usia dini adalah seorang anak yang istimewa yang memiliki berbagai karakteristik dan dalam proses secara ekspres mengalami tumbuh kembang d serta signifikan untuk kehidupan yang berkelanjutan (Rosmauli dan Watini, 2022). Pada masa ini di tandai oleh berbagai periode penting yang berarti dalam kehidupan anak di kehidupan selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. hakikatnya anak usia dini merupakan satu prosedur pemerian stimulus terhadap anak supaya dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya agar dapat membantu pertumbuhan serta perkembangan secara baik dan maksimal (Mogelea dan Watini, 2022). Salah satu periode yang sangat penting bagi anak usia dini adalah *The golden age* atau periode keemasan. Anak usia dini merupakan individu yang unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya perkembangannya. Periode keemasan (*goden age*) menjadi sebuah sarana pembelajaran dimana pemberian stimulasi seluruh pertumbuhan dan perkembangan agar mencapai tahapan perkembangan yang sesuai dengan usia perkembangannya. Berbagai bentuk stimulus yang diberikan pendidik bertujuan untuk mencapai STPPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) yang disusun daalam berbagai bentuk bermain sambil belajar (Rahakbauw dan Watini, 2022).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian peinbimbingan terhadap anak usia 0-7 tahun agar dapat ineinbantu tumbu h kembang anak melalui peinberian stimulus disetiap aspek perkembangan dan di sesuaikan dengan usia perkernbangann ya sehingga anak menjadi matang atau siap meinasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini sebagai pintu gerbang untu k dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang berwawasan dan berkarakter. Anak usia Dini memiliki sikap polos dan spontan, setiap melakukan kegiatan tidak berpikir terlebih dahulu dalam melakukan kegiatan atau berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu peran pendidikan diperlu kan dalam membantu mengembangkan perkembangan karakter anak usia dini sejak dini. Setiap individu memiliki kemampuannya masing-masing, namu tidak semua menyadari bahwa mereka memiliki potensi tersebut bahkan mereka belum yakin dan percaya akan kemampuan dirinya. Percaya diri adalah sikap memahami nilai harga diri serta kompetensi diri. Anak yang percaya diri adalah mereka yang selalu ceria dan positif, yang menikmati

pengalaman dan tantangan baru, yang meng-ambil tanggung jawab dengan rasa tanggung jawab dan kedewasaan, yang toleran terhadap orang lain dan juga yang bekerja sama (Mamba'usa'adah, Rahayu dan Watini, 2023). Pengembangan karakter merupakan salah satu aspek yang perlu diarahkan dan dikembangkan karena berpengaruh terhadap penyesuaian pribadi serta sosial kepada anak, perkembangan terhadap karakter anak merupakan hal yang sangat penting karena sebagai bentuk sebuah komunikasi agar anak dapat menyatakan dalam segala kebutuhan dan perasaan nya untuk orang lain komunikasi agar anak dapat menyatakan dalam segala kebutuhan dan perasaan nya untuk orang lain. Pendidikan yang berkarakter di Paud adalah proses pengembangan nilai-nilai perilaku (karakter) terhadap warga sekolah lebih khususnya peserta didik. Berbagai macam karakter yang ada pada diri anak usia dini membuat mereka berbeda karena memiliki karateristik yang berbeda-beda. Beragam karakter yang kita kenal antara lain, bersyukur, Kasih sayang dan setia, mandiri, disiplin, tanggung jawab, jujur, rendah hati, adil, pantang menyerah, amanah, suka menolong, dan rasa percaya diri.

Rasa Percaya diri adalah sikap yang positif yang dimiliki seseorang yang dapat membantunya memiliki keyakinan akan dirinya dan dapat menjadikan pribadinya menghadapi tantangan kehidupan selanjutnya. Rasa percaya diri adalah modal dasar untuk perwujudan diri. Rasa Percaya diri ialah sesuatu keahlian dalam berperan dimana anak mempunyai kepercayaan hendak kemampuan diri, tidak pasif, kepemimpinan serta inisiatif (Susilawati, 2023). Dengan adanya rasa percaya diri dalam diri seorang anak akan dapat mengetahui dan rnernahami ribadinya. Sebaliknya anak yang belum memiliki rasa percaya dirinya akan menghambat kemampuan atau potensi dirinya untuk berkernbang. Pada dasarnya setiap anak meinpunyai kemampuan atau keterampilan di dalam dirinya. Namun tiak semua anak juga dapat menggunakan kemampuan yang diiniliki-nya, bahkan beberapa anak tidak percaya dan yakin akan kemampuannya. Seperti seorang anak memiliki kemampuan seketika itu diberikan kesempatan oleh gurunya untuk maju kedepan memimpin doa pagi sebelum belajar, ia tidak berani untuk maju karena merasa dirinya belum mampu hingga muncullah karakter kurang yakin dan rasa percaya dirinya atau minder. Rasa percaya diri perlu dipupuk sejak dini sebab pengaruhnya sangat besar pada perkembangan

anak, seorang guru ataupun orangtua sebaiknya sering memberikan pujian dengan anak, karena dengan pujian dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi pada anak, dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi anak pasti memiliki ide dan motivasi-motivasi baru (Fransisca, Wulan dan Supena, 2020). Menurut Nuraini, dkk ada 4 (empat) aspek perkembangan rasa percaya diri anak antara lain : (1) Anak dapat berkolaborasi dalam kegiatan yakin dan semangat, (2) Anak dapat mengungkapkan perasaan dirinya secara langsung dan mkurni adanya, (3) Membawa keceriaan dalam melaksanakan kegiatan bermain yang disukai oleh anak, (4) Anak lebih bertanggung jawab dan berusaha lebih keras, tidak mudah menyerah (Nuraini, Bakir dan Watini, 2023).

Kenyataan di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua masih banyak peserta didik kelompok usia 5-6 tahun yang belum muncul karakter rasa percaya dirinya, dimana sebagian anak karakter rasa percaya dirinya masih rendah. Hal ini ini terjadi disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal, antara lain: (1) Faktor internal, faktor internal yaitu dari dalam diri anak didik, kemampuan anak didik, motivasi anak didik, keyakinan dan percaya diri anak didik, kenyamanan anak didik, kreativitas dan inovatif anak didik; (2) Faktor Eksternal, seperti kreativitas guru masih rendah, kurang memahami dan penguasaan keterampilan dasar guru, guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional, pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan kurang efektifnya guru dalam memilih metode, model atau strategi pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus melakukan inovasi model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan karakter rasa percaya diri peserta didik adalah dengan menerapkan model bermain ASYIK sebagai salah satu inovasi model pembelajaran. Model Bermain "ASYIK" adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang di dalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan reward yang khas. Model Bermain "ASYIK" yang memiliki kepanjangan "A" Aman,"S" Senang, "Y" Yakin & Percaya Diri," I" Inovatif, dan " K" Kreatif " mengandung beberapa makna di dalamnya

(Widiastuti dan Watini, 2022). Seharusnya kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini menjadikan pengalaman nmengasyikan bagi anak-anak, Namun pada kenyataannya masih sering di jumpai proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih monoton da membosankan. Oleh sebab itu diperlukannya inovasi dalam model pembelajaran pendidikan nak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan penuh kesenangan dan yang mengasyikkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus melakukan inovasi model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan karakter rasa percaya diri peserta didik adalah dengan menerapkan model bermain ASYIK sebagai salah satu inovasi model pembelajaran.

Seharusnya kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini menjadikan pengalaman nmengasyikan bagi anak-anak, Namun pada kenyataannya masih sering di jumpai proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih monoton dan membosankan. Oleh sebab itu diperlukannya inovasi dalam model pembelajaran pendidikan nak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan penuh kesenangan dan mengasyikkan. Dengan menerapkankan model pembelajaran yang tepat maka, akan sangat mempengaruhi pada kualitas hasil belajar anak (Watini, 2020). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus melakukan inovasi model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan karakter rasa percaya diri peserta didik adalah dengan menerapkan model bermain ASYIK sebagai salah satu inovasi model pembelajaran. Model bermain ASYIK sebagai inovasi model pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, bahagia dan menyenangkan. Pembelajaran dengan model bermain ASYIK" dapat memberikan kebebasan terhadap anak dalam melakukan kegiatan bermain sesuai dengan kebutuhan dan minat anak dalam arti anak bebas melakukan kegiatan berdasarkan keinginannya. Melalui model bermain "ASYIK", anak didik akan dapat berkomunikasi, bereksplorasi, berinteraksi aktif, berfikir kritis dan kreatif sehingga kegiatan menjadi mengasyikkan bagi anak. Bermain ASYIK" merupa- kan model inovasi pembelajaran

yang baru. Telah mendapatkan hak paten atau HaKI dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443 dan nomor permohonan EC00201 808876, tertanggal 12 April 2018 (Hulukati dan Watini, 2022). Pembelajaran bermanfaat dan mampu menumbuh kembangkan aspek perkembangan peserta didik. Hal ini dikarenakan model Pembelajaran bermain "ASYIK" mengacu bermain yang berpusat pada anak bukan berpusat pada guru, membuat anak dapat menentukan pekegiatan mana yang disenangi dan dilakukan. Anak didik di harapkan dapat berinteraksi, berkomunikasi secara efektif dan mendapatkan motivasi untuk bertanggung jawab secara individual.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti melakukan observasi atau pengamatan awal terhadap kemampuan rasa percaya diri anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua melalui implementasi model bermain "ASYIK" dalam kegiatan bermain membuat tifa dari bahan bekas, dan kegiatan bermain lainnya. Dari hasil observasi atau assesmen awal diperoleh hasil bahwa kemampuan rasa percaya diri anak belum berkembang secara optimal, penulis menemukan dari 12 orang anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua yang sudah berkembang sesuai tujuan capaian perkembangannya. Penerapan model "ASYIK" dalam kegiatan membuat tifa dari bahan bekas diperoleh hasil dari 12 anak didik didapati ada 4 (33,33%) anak didik belum muncul (BM) rasa percaya dirinya, 6 (50%) anak didik mulai muncul (MM) rasa percaya dirinya, 1 (8,33%) anak didik sudah muncul (SM) rasa percaya dirinya, sedangkan 1 (8,33%) anak didik yang sudah muncul sesuai capaian perkembangan (SMCP) rasa percaya dirinya. Berdasarkan uraian di atas maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (*Action Research Classroom*) untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya kemampuan rasa percaya diri anak melalui implementasi model bermain "ASYIK", dan tujuan khusus adalah mengetahui apakah model "Asyik" dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini, Mengetahui proses pembelajarann model "ASYIK" dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian berlangsung Di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua, dengan alamat Jalan Yahim No. 150 Kelurahan Dobonsolo Distrik Sentani. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester 2 Tahun Ajaran 2023-2024, dengan waktu efektif selama tiga bulan dimulai dari bulan Januari hingga Maret 2024. Rancangan dalam penelitian ini mengacu kepada model penelitian tindakan model Kemmis & MC Taggart yang mempunyai empat tahapan dalam proses pelaksanaan tindakan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan. Observasi, dan refleksi (Pinton Setya Mustafa, M.Pd., 2022). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran (Arikunto, 2021). Metode dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan metode penelitian gabungan (*Mixed Methods*), yaitu dengan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif (Abdillah *et al.*, 2021). Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) ini baik pengumpulan secara kuantitatif maupun kualitatif menggunakan pengambilan Observasi, wawancara dan dokumentasi (Dr. Sigit Purnama, M.Pd, 2020). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis instrumen lembar observasi, hasil karya, catatan lapangan yang di gunakan dalam menilai aspek dan indikator yang di amati dengan benar dan tepat. Subjek dalam penelitian ini yaitu 12 anak usia dini 5-6 tahun (kelompok B). peneliti memilih menggunakan pendekatan validasi triangulasi dengan metode triangulasi data (pengambilan data dari berbagai suasana, waktu, tempat, dan jenis), triangulasi metode (menggunakan berbagai metode pengumpulan data), dan triangulasi instrumen (menggunakan berbagai instrumen).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil peelitian dapat diuraikan presentase Keberhasilan Rata-Rata Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Model Bermain "ASYIK" Pada Anak Usia Dini di TK Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua Tahun Ajaran 2023/2024 dibawah ini:

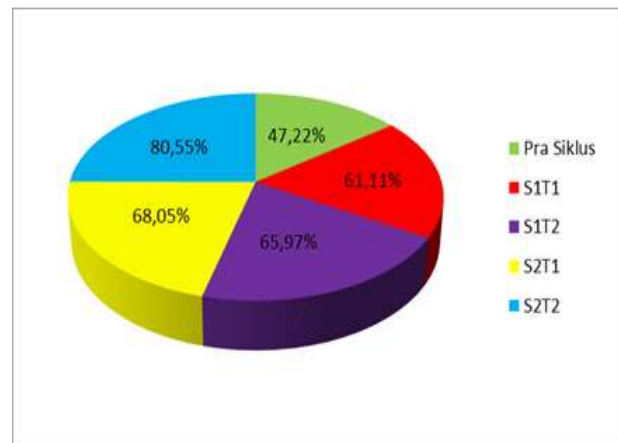
1. Kodisi awal

Sebelum pelaksanaan siklus dilakukan peneliti melakukan observasi awal (pra

Siklus), dari hasil observasi atau assesmen awal diperoleh hasil bahwa kemampuan rasa percaya diri anak belum berkembang secara optimal, penulis menemukan dari 12 orang anak usia dini di TK Negeri Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua yang sudah berkembang sesuai tujuan capaian perkembangannya. Penerapan model "ASYIK" dalam kegiatan membuat tifa dari bahan bekas diperoleh hasil dari 12 anak didik didapati ada 4 (33,33%) anak didik belum muncul (BM) rasa percaya dirinya, 6 (50%) anak didik mulai muncul (MM) rasa percaya dirinya, 1 (8,33%) anak didik sudah muncul (SM) rasa percaya dirinya, sedangkan 1 (8,33%) anak didik yang sudah muncul sesuai capaian perkembangan (SMCP) rasa percaya dirinya.

2. Kodisi akhir

Setelah di lakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) melalui model bermain "ASYIK". Siklus I tindakan 1 meningkat menjadi (61,11%), siklus I tindakan 2 meningkat menjadi (65,97%), setelah di adakan refleksi dilanjutkan lagi perbaikan pembelajaran pada siklus II tindakan 1 dengan hasil presentase penilaian rasa percaya diri anak meningkat lagi menjadi (68,05%), dan pada siklus II tindakan 2 meningkat menjadi (80,55%), maka telah terjadi peningkatan rasa percaya diri anak melalui model bermain "ASYIK" pada anak usia dini TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua. Hasil penelitian tentang aktivitas anak didik dalam proses pembelajaran baik kelompok maupun perorangan menunjukkan hasil pada 3 kriteria penilaian observasi yaitu; 1) Inovatif, 2) Yakin & percaya diri, 3) Kreatif. Hasil penelitian tentang aktivitas anak didik dalam proses pembelajaran pada siklus I tindakan I sampai siklus II tindakan 2 menunjukkan hasil yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran pembiasaan karakter dengan materi rasa percaya diri melalui model bermain "ASYIK" di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua, sudah mencapai nilai kriteria ketentuan minimum perorangan (KKM) yaitu 75% dan berkelompok $\geq 80\%$.



Gambar 1. Data Rekapitulasi Presentase Keberhasilan Rata-Rata Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Model Bermain "ASYIK" Pada Anak Usia Dini di TK Dobonsolo Yahim Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua Tahun Ajaran 2022/2024

(Sumber Data: Data Primer diolah Maret 2024)

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini difokuskan kepada meningkatkan rasa percaya diri anak. Untuk meningkatkan rasa percaya diri anak peneliti harus dapat memilih model, metode, kegiatan bermain dalam pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta mengasyikkan bagi anak sehingga dapat mendorong pengembangan karakter anak usia dini khususnya anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti memilih model bermain "ASYIK" dalam upaya meningkatkan rasa percaya diri anak. Peneliti yakin dengan model bermain "ASYIK" dengan berbagai kegiatan yang di berikan di analisis sesuai dengan kebutuhan anak, dan memberika keleluasan untuk bereksplorasi, bermain dengan mengasyikkan tentunya dapat meningkatkan rasa percaya diri anak.

Sebelum pelaksanaan siklus dilakukan peneliti melakukan observasi awal (pra Siklus), dari hasil observasi atau assesmen awal diperoleh hasil bahwa kemampuan rasa percaya diri anak belum berkembang secara optimal, penulis menemukan dari 12 orang anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo yang sudah berkembang sesuai tujuan capaian perkembangannya. Penerapan model "ASYIK" dalam kegiatan membuat tifa dari bahan bekas diperoleh hasil dari 12 anak didik didapati ada 4 (33,33%) anak didik belum muncul (BM) rasa percaya dirinya, 6 (50%) anak didik mulai muncul (MM) rasa percaya

dirinya, 1 (8,33%) anak didik sudah muncul (SM) rasa percaya dirinya, sedangkan 1 (8,33%) anak didik yang sudah muncul sesuai capaian perkembangan (SMCP) rasa percaya dirinya. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya faktor internal yakni dari dalam diri anak, anak merasakan tekanan karena efek disiplin orang tua yang terlalu ketat, anak masih nampak kesulitan saat bermain anak masih suka menyendiri, Anak juga masih kurang dalam bersosialisasi dengan temannya, hal tersebut bisa mempengaruhi minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran pembiasaan melalui permainan tradisional. Sedangkan kendala eksternal ada pada diri guru yang mana guru kurang kreatif mengembangkan sikap sosial pada anak didiknya, karena keterbatasan ragam permainan yang diketahuinya, seperti telah diketahui masih ada orang tua yang belum memberikan keleluasan seutuhnya kepada anak untuk bermain, kurang memberi stimulasi yang sesuai kepada anak untuk mengembangkan sikap sosial yang sudah ada dalam diri anaknya.

Setelah di lakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) melalui model bermain "ASYIK" dengan menstimulus anak dalam kegiatan pembelajaran mengidentifikasi, bereksplorasi, bernalar kritis, serta mengembangkan penemuan bakat dan ketertarikan di dalam diri anak, anak diberi kebebasan dalam bereksplorasi mulai dari siklus I tindakan 1 sampai siklus II tindakan 2, maka terjadi peningkatan rasa percaya diri pada anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo yakni dengan perolehan nilai presentase pra siklus (47,22%), setelah pelaksanaan siklus I tindakan 1 meningkat menjadi (61,11%), siklus I tindakan 2 meningkat menjadi (65,97%), setelah di adakan refleksi dilanjutkan lagi perbaikan pembelajaran pada siklus II tindakan 1 dengan hasil presentase penilaian rasa percaya diri anak meningkat lagi menjadi (68,05%), dan pada siklus II tindakan 2 meningkat menjadi (80,55), maka telah terjadi peningkatan rasa percaya diri anak melalui model bermain "ASYIK" pada anak usia dini TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mamba'usa'adah, Rahayu dan Watini, 2023) hasil uji statistik yang dilakukan dengan IBM SPSS Statistics 22, H0 ditolak dan Ha diterima dengan nilai sig.

(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Analisis data menunjukkan hasil belajar kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan dengan kelompok kontrol dalam penerapan Model Bermain ASYIK terhadap rasa percaya diri anak. Rerata posttest kelompok eksperimen adalah 26,35, lebih tinggi dari skor rerata posttest kelompok kontrol sebesar 22,80. Nilai rerata pada posttest kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa Model Bermain ASYIK efektif dalam mengembangkan percaya diri siswa. Hasil penelitian sebelum diterapkan Reward dan Model Bermain "Asyik" diketahui tingkat capaian kelas terkait peningkatan percaya diri anak sebesar 27% atau 4 dari 15 anak, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus I, nilai ketercapaiannya baru 53% atau 8 dari 15 anak, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus II, nilai ketercapaiannya sebesar 80% atau 12 dari 15 anak. Perhitungan ini berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus II terdapat 12 anak merespon ketika diterapkan yel-yel "Asyik" dan reward "Asyik". Hasil 80% menurut tabel tingkat keberhasilan Tindakan masuk kedalam taraf capaian 75%-100% yaitu sangat baik atau berhasil (Noviampura, Watini, 2022). Berdasarkan temuan penelitian ini, guru disarankan untuk menggunakan Model Bermain ASYIK sebagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri anak.

Senada dengan itu (Susanti dan Watini, 2023) menyatakan bahwa Dengan metode ASYIK, proses belajar mengajar akan berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan begitu anak semakin merasa percaya dirinya semakin meningkat baik. Bila anak memiliki rasa percaya diri yang baik maka anak akan lebih mampu menghadapi kehidupan dengan segala permasalahan yang ada ketika ia dewasa kelak. Hasil penelitian (Nuraini, Bakir dan Watini, 2023). "Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa Namlea" Adapun siklus 1 nilai ketercapaian 75% dan siklus 2 meningkat menjadi 95%. Dengan implementasi "Reward ASYIK" ini terbukti meningkatkan percaya diri pada anak kelompok B RA Hafniratunnisa. Keterbaharuan dibandingkan dengan penelitian yang lain dimana peneliti mengembangkan karakter percaya diri peserta didik, terfokus pada dampak bagaimana bermain "ASYIK" dapat menstimulus

karakter percaya diri peserta didik, dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan mengidentifikasi, bereksplorasi, bernalar kritis, serta mengembangkan penemuan bakat dan ketertarikan di dalam diri anak. Dalam model "ASYIK" memiliki keunikan yang melekat yaitu reward "ASYIK" dalam bentuk yel..yel.. Dan lagu "ASYIK", dimana kepajangan dari "ASYIK" "A" aman, "S" senang, "Y" yakin & percaya diri, "I" inovatif, "K" kreatif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan rasa percaya diri melalui model bermain "ASYIK". Penelitian ini dilakukan II siklus dengan masing-masing siklus 2 tindakan. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) ini berhasil dilaksanakan ini terbukti terdapat peningkatan rasa percaya diri pada peserta didik berusia 5-6 tahun di TK Negeri Dobonsolo Yahim Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua dalam mengikuti pembelajaran pengembangan aspek percaya diri melalui model bermain "ASYIK" dengan mencapai nilai rata-rata 80,55%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa rasa percaya diri anak dapat meningkat bila mana guru dapat menstimulus anak dalam kegiatan pembelajaran mengidentifikasi, bereksplorasi, bernalar kritis, serta mengembangkan penemuan bakat dan ketertarikan di dalam diri anak, anak diberi kebebasan dalam bereksplorasi dengan baik dan tepat sesuai tingkat usia perkembangannya. Sebagai Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan melalui model-model pembelajaran yang menarik.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan tersebut sebaiknya yang baik dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait yang dapat menunjang peningkatan kualitas pendidikan dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi anak didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah diprogramkan yaitu:

1. Bagi Guru:

- a) Dalam mengolah pembelajaran guru hendaknya dapat memilih strategi, model, dan metode yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

- b) Dapat menerapkan model bermain "ASYIK" kedalam proses pembelajaran.
- c) Diharapkan dapat menguasai sintak atau langkah-langkah model bermain "ASYIK" dengan baik agar dapat memberikan contoh dengan benar kepada peserta didik.

2. Bagi Sekolah:

- a) Dapat mendukung sepenuhnya program sekolah salah satunya dalam pengembangan karakter anak dengan menyediakan perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan.
- b) Berperan penting dan mendukung pengembangan karakter anak dengan mengikut sertakan peserta didik dalam kegiatan-kegiatan yang menantang bagi anak.

3. Bagi Peneliti

- a) Mejadikan penelitian ini pengalaman berharga dan pedoman untuk penelitian selanjutnya.
- b) Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti dapat memiliki kesiapan yang mantap serta menyediakan perlengkapan media pembelajaran yang lengkap dan menarik, serta menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- A Handayani, S. (2019) *Buku Model Pembelajaran Speaking Tipe STAD Yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*. 1 ed. Didedit oleh Funky. Ds. Sidoarjo. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&id=NDWODwAAQBAJ&q=>.
- A Hasanuddin, M.I. (2020) *Model Pendekatan Bermain Pada Peningkatan*. Deepublish. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=OWwYEAQAQBAJ>.
- Abdillah, L.A. et al. (2021) *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Pene. Adab*. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=pnlFEAAAQBAJ>.
- Arikunto, S. (2021) *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. 1 ed. Jakarta: Bumi Aksara. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=RwmEAAAQBAJ>.

- Dr. Sigit Purnama, M.Pd, D. (2020) *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, D.M.R. (2023) *Teori Bermain*.
- Erniwati dan Fitriani, W. (2020) "Faktor-faktor penyebab orang tua melakukan kekerasan verbal pada anak usia dini," *Jurnal Pendidikan Anak usia Dini*, 4(1), hal. 1-8. doi:<https://doi.org/10.24853/yby.4.1.1-8>.
- Fadhilani, N. (2021) "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini," *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), hal. 47-54. doi:[10.32923/tarbawy.v8i1.1561](https://doi.org/10.32923/tarbawy.v8i1.1561).
- Fransisca, R., Wulan, S. dan Supena, A. (2020) "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), hal. 630. doi:[10.31004/obsesi.v4i2.405](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405).
- Hayati, S.N. dan Putro, K.Z. (2021) "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), hal. 52. doi:[https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985).
- Hulukati, Z. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model 'ASYIK' dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), hal. 3503-3509. doi:[10.54371/jiip.v5i9.866](https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.866).
- Humayrah, S. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Bermain Model 'ASYIK' untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun," *Jurnal pendidikan dan pelajaran*, 3(3), hal. 579-588. Tersedia pada: <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/162>.
- Khairi, H. (2018) "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun," *Jurnal Warna*, 2(2), hal. 15-28. Tersedia pada: ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download.
- Khaironi (2020) "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), hal. 92-105. doi:[10.54045/ecie.v1i1.35](https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35).
- M. Fadlillah, M.P.I. (2019) *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s.
- Mamba'usa'adah, M.S., Rahayu, S. dan Watini, S. (2023) "Efektifitas Model Bermain ASYIK terhadap Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), hal. 3084-3091. doi:[10.54371/jiip.v6i5.1958](https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1958).
- Marietta, F. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model ATIK dalam Pembelajaran Motorik Halus melalui Media Origami di Taman Kanak Kanak," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), hal. 3053-3059. doi:[10.54371/jiip.v5i8.794](https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.794).
- Mogelea, B. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model Bermain Asyik dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), hal. 3313-3319. doi:[10.54371/jiip.v5i9.864](https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.864).
- Noviampura, Watini, S. (2022) "Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa," 5, hal. 2806-2812. doi:<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.782>.
- Nuraini, N., Bakir, W.F. dan Watini, S. (2023) "Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa Namlea," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), hal. 1702-1708. doi:[10.54371/jiip.v6i3.1700](https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1700).
- Pinton Setya Mustafa, M.Pd., D. (2022) *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM PENDIDIKAN OLAHRAGA*. Mojokerto. Tersedia pada: https://repository.insightmediatama.co.id/id/eprint/18/1/Repository_PIM121.pdf.
- Rahakbauw, H. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

- Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd," *Jurnal Buah Hati*, 9(1), hal. 1-9. doi:10.46244/buahhati.v9i1.1696.
- Ratna, S. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), hal. 1737. doi:10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022.
- Rita Nofianti, M.P. (2021) *DASAR-DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. EDU PUBLISHER. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?id=vwUxEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false.
- Susanti, D.A.P. dan Watini, S. (2023) "Implementasi Metode ASYIK dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak di TK Islam Pelita Negeri Seram Bagian Timur," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), hal. 3830-3833. doi:10.54371/jiip.v6i6.2096.
- Susilawati, E. (2023) "Bermain Aktif untuk Tingkatkan Percaya Diri Anak Usia Dini Pada Masa New Normal," *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), hal. 95-102. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33369/jip.8.1>.
- Wardani, I.K., Hafidah, R.. dan Dewi, N.K. (2021) "Hubungan antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini," *Kumara Cendekia*, 9(4), hal. 225. doi:10.20961/kc.v9i4.54845.
- Watini, S. (2016a) *MODEL BERMAIN ASYIK UNTUK ANAK USIA DINI*. Cahaya Ilmu Bandung.
- Watini, S. (2016b) "Skema Model Bermain Asyik."
- Watini, S. (2020) "Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal. 1512-1520. doi:10.31004/obsesi.v5i2.899.
- Widiastuti, E. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model ' Asyik ' Dalam Meningkatkan Konsentrasi," 08(September), hal. 2063-2076. doi:<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022> Abstrak.