



Implementasi Metode ASYIK dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak di TK Islam Pelita Negeri Seram Bagian Timur

Deni Agus Panca Susanti¹, Sri Watini²

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

E-mail: san.kdrssbb@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-01	Education is need every man and started since age early. Education is right everyone. For child age early Education started from environment in the house. Education for child age early conducted with method play. Because with played actually child currently learn, and with study indeed child play. Played is something that can conducted child wherever, whenever, with anybody and with existing media around child as well as child feel safe, happy, happy and comfortable. Played use ASYIK method will be make child feel more happy, because child will feel more believe self moment played together his friends good moment is at environment school nor moment played together friends environment around his house. Method have ASYIK playing conducted together children with combine movement, singing and game. Teacher at school and parent at home could do played with ASYIK method. ASYIK method can made as a reward for children. With ASYIK method, learning process teach will walk more pleasant and no boring. With so child will the more feel a sense of trust to himself the more increase ok. When child have trust good self so when child Becomes mature will capable complete existing problem.
Keywords: <i>Method "ASYIK" Learning; Trust Self Child; Play.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-01	Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia dan dimulai sejak usia dini. Pendidikan adalah hak setiap orang. Bagi anak usia dini Pendidikan dimulai dari lingkungan didalam rumah. Pendidikan bagi anak usia dini dilakukan dengan cara bermain. Karena dengan bermain sebenarnya anak sedang belajar, dan dengan belajar sesungguhnya anak bermain. Bermain adalah sesuatu yang dapat dilakukan anak dimanapun, kapanpun, dengan siapapun dan dengan berbagai media yang ada disekitar anak serta anak merasa aman, senang, bahagia dan nyaman. Bermain menggunakan metode ASYIK akan membuat anak merasa lebih senang, karena anak akan merasa lebih percaya diri saat bermain bersama teman-temannya baik saat berada dilingkungan sekolah maupun saat bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar rumahnya. Metode bermain ASYIK dapat dilakukan bersama anak-anak dengan menggabungkan gerak, nyanyian dan permainan. Guru disekolah dan orangtua dirumah dapat melakukan bermain dengan metode ASYIK. Metode ASYIK dapat dijadikan sebagai reward untuk anak-anak. 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.
Kata kunci: <i>Metode ASYIK; Percaya Diri Anak; Bermain.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang paling penting dalam kehidupan manusia. Dunia pendidikan selalu mengalami perubahan mengikuti perkembangan zaman yang ditandai dengan berbagai kemajuan teknologi. Untuk memberikan keseimbangan dalam dunia pendidikan sudah tentu peran seorang pendidik sangat dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, cerdas dan mampu berinovasi sehingga mampu menyelaraskan antara kebutuhan pendidikan terkait metode pembelajaran dan bahan pembelajaran. Metode pembelajaran dan bahan pembelajaran dalam

sebuah kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipandang sebelah mata, dikarenakan hal tersebut sangat erat hubungannya dengan strategi pembelajaran yang digunakan seorang pendidik agar siswa merasa nyaman dan senang saat kegiatan belajar mengajar.

Tentunya agar siswa tidak merasa jenuh dengan cara belajar konvensional, dimana siswa hanya duduk dan mendengarkan guru berbicara di depan kelas, maka seorang pendidik harus mampu memberikan cara-cara yang menyenangkan dengan berbagai kreatifitas yang dimiliki. Cara-cara yang menyenangkan saat melakukan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan

bernyanyi, bermain permainan tradisional, cooking class, outbound, dan lain sebagainya. Bermain adalah hal yang paling disukai anak-anak terlebih anak usia dini, karena bermain merupakan sarana untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak terhadap semua yang ada di lingkungan sekitarnya. (Sri Watini 2020) mengatakan bahwa "Dalam implementasi pengembangan aspek-aspek potensi yang ada pada anak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar, bernyanyi dan bergerak sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar".

Menurut Palupi R & Watini bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak, sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Bermain bagi perkembangan dalam kehidupan anak usia dini sangatlah banyak manfaatnya. Manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini adalah membantu mengembangkan aspek fisik motorik yang berupa ketajaman penginderaan, koordinasi antar indera, aspek perkembangan sosial emosional, kognitif, dan Bahasa. Guru sebagai seorang pendidik mempunyai peran penting dalam menyusun sebuah desain pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru bahkan memiliki peran sebagai pendidik yang harus mengajarkan nilai-nilai akhlak, moral maupun sosial sehingga guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa. (Arianty & Watini, 2022).

Menurut Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021) bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu melalui bermain anak akan mempunyai pondasi atau dasar yang kuat dalam mengatasi setiap permasalahan yang terdapat di sekitarnya. Bermain bagi anak usia dini juga bermanfaat dalam meningkatkan potensi diri, kemampuan diri, kemandirian anak bahkan meningkatkan rasa percaya diri pada anak, karena dengan bermain, anak banyak bertemu, berinteraksi dan bersosialisasi dengan banyak teman baik disekolah maupun dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga dengan seringnya anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya maka secara tidak langsung akan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Dari berbagai uraian diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa bermain merupakan hal yang sangat dibutuhkan anak usia

dini, karena melalui bermain anak dapat belajar dan saat anak belajar anak juga dapat bermain. Untuk itu sangatlah diharuskan seorang pendidik memberikan yang pembelajaran terbaik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak adalah menggunakan metode ASYIK.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana data dan hasil dipaparkan dalam bentuk penjelasan deskriptif (Sugiono, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Pelita Negeri Seram Bagian Timur. Teknik Pengumpulan data dilakukan ada tiga metode yaitu observasi, wawancara dan studi kepustakaan dan menggunakan teknik analisis data model interaktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rasa Percaya Diri

Bermain adalah salah satu hal yang sangat disukai anak usia dini, bermain dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja serta menimbulkan perasaan senang pada anak. Bahkan dengan bermain anak belajar banyak hal mulai dari mengenal lingkungan, keaksaraan, bernyanyi, meningkatkan literasi, bahasa, budaya serta hal-hal lain yang terdapat disekitar anak. Dengan bermain pula anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam diri anak. Rasa percaya diri adalah merupakan sikap pada diri yang merasa pantas, nyaman, aman dengan dirinya sendiri dari penilaian orang lain disekitarnya, serta memiliki keyakinan yang kuat. (Syaifullah, 2010:11). Rasa percaya diri mendorong seseorang untuk menghadapi situasi yang terdapat dalam pergaulan ataupun proses interaksi serta sosialisasi dengan orang lain dan lingkungan, serta mampu menangani berbagai perihal dengan lebih mudah. Percaya diri tidak dikatakan secara nyata dan terbuka, tetapi orang-orang yang percaya diri akan lebih mudah menerima dirinya sendiri, bahkan orang yang percaya diri siap menerima tantangan yang diberikan kepadanya, dalam arti seseorang yang memiliki rasa percaya diri mau mencoba sesuatu yang baru. Orang yang memiliki rasa percaya diri cenderung tidak takut menyatakan penilaiannya di depan orang banyak.

Orang yang percaya diri akan lebih mampu menghadapi permasalahan serta mampu menyelesaikan setiap masalah yang menghampirinya dibanding orang yang tidak

memiliki rasa percaya diri. Menurut Willis (Ghufron dan Risnawati, 2010: 34) yang mengemukakan bahwa rasa percaya diri adalah keyakinan seseorang mampu untuk menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain. Lautser (Ghufron dan Risnawati, 2010: 34) mendefinisikan bahwa kepercayaan diri, diperoleh dari pengalaman hidup, hal tersebut juga merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, selalu gembira, optimis, cukup toleran dan juga bertanggungjawab. Kepercayaan diri juga berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Bagaimana pun juga kemampuan manusia terbatas pada jumlah hal yang dapat dilakukan dengan baik dan sejumlah kemampuan yang dikuasai.

Terdapat beberapa indikator perilaku rasa percaya diri menurut Santrock (Ayu Aggreni, 2017:5), seperti:

1. Mengarahkan/memerintah orang lain;
2. Menggunakan kualitas suara yang disesuaikan dengan situasi;
3. Mengekspresikan pendapat
4. Duduk dengan orang lain dalam aktivitas sosial;
5. Bekerja secara koperatif dalam kelompok;
6. Memandang lawan bicara ketika mengajak/diajak bicara;
7. Menjaga kontak mata selama pembicaraan berlangsung;
8. Memulai kontak yang ramah dengan orang lain;
9. Menjaga jarak yang sesuai antara diri sendiri dengan orang lain;
10. Berbicara dengan lancar, hanya mengalami sedikit keraguan

2. Model Asyik

Menurut Watini & Efendy, 2018 bahwasannya desain model pembelajaran ASYIK dibuat secara khusus untuk anak usia dini dengan berbagai tahapan pembelajaran secara sistematis yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang memuat elemen 3B yaitu bernyanyi, bermain dan bergerak serta mempunyai nyanyian, yel-yel dan penghargaan berupa hadiah dalam pengembangan kompetensi anak untuk belajar. Model bermain ASYIK didalamnya terdapat "A" yang berarti "Aman", "S" berarti

"Senang", "Y" berarti "Yakin dan Percaya diri", "I" adalah "Inovatif", dan "K" mengandung arti "Kreatif". Dalam Model bermain ASYIK ada reward yang khas yaitu kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes".

Dengan metode ASYIK diharapkan anak-anak mampu untuk mengembangkan dirinya, mempunyai rasa percaya diri yang lebih baik, karena dengan permainan tersebut anak-anak merasa bahagia, senang, aman, dan nyaman. Dengan melakukan berbagai permainan yang dikombinasikan dengan metode ASYIK, anak-anak akan semakin merasa menemukan dirinya sendiri, bahwa dengan bermain ASYIK, mereka lebih mampu mengeksplorasi kemampuan yang terdapat dalam dirinya. Melalui model pembelajaran ASYIK ini diharapkan dapat membangkitkan semangat anak, meningkatkan rasa percaya diri anak dan sekaligus mampu meningkatkan konsentrasi belajar anak serta mampu memotivasi anak untuk memulai kegiatan pembelajaran setiap harinya (Setyowati & Watini, 2022).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Anak usia dini harus mendapat stimulus yang tepat dalam proses perkembangannya. Stimulus anak dapat diperoleh dengan bermain. Bermain adalah hal yang paling disukai anak. Dengan bermain anak merasa senang, bahagia dan nyaman. Bermain dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja asalkan anak merasa senang. Sebagai seorang pendidik yang membantu proses perkembangan anak usia dini sudah seharusnya untuk menampilkan permainan-permainan dan cara bermain yang kreatif dan tidak membosankan. Bermain juga dapat menggunakan banyak metode, salah satu metode yang bisa digunakan adalah metode bermain ASYIK. Metode ini dapat dilakukan dengan mengkombinasikan antara gerak, nyanyian dan bermain. Model pembelajaran ASYIK tidak hanya dilakukan didalam kelas tetapi dapat dilakukan diluar kelas. Metode ASYIK juga dapat diberikan kepada anak sebagai *reward* atas apa yang sudah dilakukan anak. Dengan bermain menggunakan Metode ASYIK, anak-anak dapat meningkatkan rasa percaya dirinya karena mereka bermain dengan banyak teman, berinteraksi dengan banyak teman baik disekolah maupun di lingkungan sekitarnya.

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 Metode ASYIK dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianty Arianty, Sri Watini, Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 3 (2022): *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/>
- Fauzia Herli Noviamputra, Sri Watini, Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 8 (2022): *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/782>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Salamah, Eni, Mengembangkan Rasa Percaya Diri pada Anak Usia Dini melalui Bernyanyi Artikel ini telah terbit di : <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/05/18/mengembangkan-rasa-percaya-diri-pada-anak-usia-dini-melalui-bernyanyi/> Copyright©
RADARSEMARANG.ID
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "Asyik" (Reward & Yel-Yel "Asyik") di TK Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253/2714>
- Sri Watini, H. E. (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 Macrothink Institute* <https://www.macrothink.org/journal/index.php/jse/article/view/12108/9960.53>.
- Watini, S. HKI Kemenkumham Model Desain Bermain "Asyik dalam Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini. Nomor Pencatatan: 000105414, 14 Juli 2018, Kota Bekasi.
- 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*, 8(1). <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>