



# Implementasi Model “ASYIK” dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik pada Kelompok B TK di Perkebunan Batang Kumu

Nita Tazkiah<sup>1</sup>, Yeni Yuliani Syarif<sup>2</sup>, Nata Priatna<sup>3</sup>, Alya Afifah Syaifia Putri<sup>4</sup>, Sri Watini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: [nitatazkiah84@gmail.com](mailto:nitatazkiah84@gmail.com), [yenisyarif76@gmail.com](mailto:yenisyarif76@gmail.com), [natapriatna28@gmail.com](mailto:natapriatna28@gmail.com), [alyaasp18@gmail.com](mailto:alyaasp18@gmail.com), [sriwatini@panca-sakti.ac.id](mailto:sriwatini@panca-sakti.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-01	The "ASYIK" play model is a design specifically for early childhood and through steps or a learning procedure that has a structure, systematically, such as starting with the initial activity then the core and ending which must contain 3B elements, namely singing, play and move, and have songs, yells and rewards that are unique, interesting and fun for children. The purpose of this study was to improve the physical motor skills of the children in the TK group Batang Kumu Plantation. Physical motors are the muscles of the nerves that are in the body which can be developed with good movement activities that use both large and small muscles. The research method or modeluser is descriptive research. Data is collected based on observations and documentation that has been done. The research design that we use is the Spiral model from Kemmis and Taggart which consists of 4 stages, namely: planning (playing), acting (acting), observing (observing), and reflecting (reflecting). Thus it can be said that in playing ASYIK (Safe, Happy, Confident, and Confident) it will develop aspects of development that exist in children. One of the aspects of development that must be developed optimally in the ASYIK play model is the physical-motor aspect of children.
<b>Keywords:</b> ASYIK Play Model; TK B; Physical Motor.	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-01	Model bermain “ASYIK” merupakan suatu rancangan yang dikhususkan pada anak usia dini dan melalui langkah-langkah ataupun sebuah prosedur pembelajaran yang memiliki struktur, sistematis, seperti dimulai dengan kegiatan awal lalu inti dan akhir yang di dalam kegiatannya harus terdapat unsur 3B, yaitu bernyanyi, bermain dan bergerak, serta memiliki nyanyian, yel-yel dan reward yang khas, menarik dan menyenangkan bagi anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok B TK Di Perkebunan Batang Kumu dengan penerapan model bernyanyi ASYIK. Fisik motorik adalah otot-otot syaraf yang berada dalam tubuh yang dapat dikembangkan dengan kegiatan-kegiatan gerakan-gerakan baik yang menggunakan otot-otot besar maupun otot-otot kecil. Metode atau model penelitian yang dipakai yaitu Penelitian deskriptif. Data dikumpulkan berdasarkan observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan. Desain penelitian yang kami gunakan adalah model Spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri 4 tahap yaitu: perencanaan ( <i>playing</i> ), tindakan ( <i>akting</i> ), pengamatan ( <i>observasing</i> ), dan refleksi ( <i>reflecting</i> ). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dalam bermain ASYIK (Aman, Senang, Yakin, dan Percaya diri) dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik pada anak.
<b>Kata kunci:</b> Model ASYIK; TK B; Fisik Motorik.	

## I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki masa keemasan yang berada pada rentan usia 0-6 tahun dan berada dalam proses pertumbuhan yang unik atau disebut usia emas (golden age). Anak merupakan manusia yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Potensi-potensi yang dimiliki setiap anak berbeda-beda (tidak bisa disamakan). Hakikat anak usia dini menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang

dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal” (Widiastuti and Watini 2022). Untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak dibutuhkan stimulasi yang

baik oleh orang tua maupun pendidik anak usia dini. Sedangkan menurut Sri Watini (2019) dalam "(Susanti and Watini 2022) menyatakan "hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hakikat Pendidikan Anak usia dini adalah suatu alur atau proses dalam memberi rangsangan untuk mengembangkan potensi anak dan setiap anak berhak mendapatkan Pendidikan yang optimal tanpa terkecuali baik di sekolah maupun di rumah.

Selain memiliki hakikat pendidikan untuk anak usia dini ternyata pendidikan anak usia dini memiliki prinsip ataupun pedoman yang harus dipenuhi dalam pelaksanaannya. Adapun prinsip Pendidikan anak usia dini antara lain: a) *Child-oriented needs* (kebutuhan yang ber-orientasi pada anak), b) *Child learning in accordance with child development* (belajar anak sesuai perkembangan anak); c) *Develop a multiple child intelligence* (mengembangkan kecerdasan anak ganda); d) *Learn through play* (belajar melalui bermain); e) *Stages of early childhood learning* (tahapan pembelajaran anak usia dini); f) *Children as active learner* (anak sebagai pembelajar aktif); g) *Child social interaction* (interaksi sosial anak); h) *Conducive environment* (lingkungan yang kondusif); i) *Stimulates creativity and innovation* (merangsang kreativitas dan inovasi); j) *Develop life skills* (mengembangkan keterampilan hidup); k) *Utilizing the potential of the environment* (memanfaatkan potensi lingkungan); l) *Learning according to socio-cultural conditions* (belajar sesuai dengan kondisi sosial budaya), m) *Stimulation holistically* (stimulasi secara holistic) (Arianty and Watini 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prinsip dari pendidikan anak usia dini adalah semua Kebutuhan pembelajarannya, lingkungan harus berorientasi pada anak untuk merangsang kreativitas dan juga inovasi mengembangkan kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki dengan belajar sambil bermain, dengan anak sebagai pembelajar yang aktif dan memperhatikan kondisi sosial budaya sekitar.

Pendidikan harus bisa mengembangkan potensi-potensi tersebut dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Aspek-aspek perkembangan yang harus dikembangkan anatara lain aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik motoric, aspek sosial emosional, dan aspek seni. Dalam Juairiah mengatakan bahwa Gardner

dalam bukunya yang berjudul *Frame Of Mind: The Theory Of Multiple Intelengences* menyatakan 8 kecerdasan yaitu: 1) Kecerdasan Verbal/Bahasa; 2) Kecerdasan Logis Matematis; 3) Kecerdasan Spasial-Visual; 4) Kecerdasan Kinestetik-Jasmani; 5) Kecerdasan Musical; 6) Kecerdasan Intrapersonal; 7) Kecerdasan Interpersonal; 8) Kecerdasan Naturalis" (Juairiyah and Watini 2022). Aspek-aspek perkembangan tersebut harus dikembangkan dengan benar agar tidak terjadi penyimpangan.

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal adalah aspek fisik motorik anak. Jadi Fisik motorik merupakan otot-otot syaraf yang ada dalam tubuh yang terdiri dari otot halus dan otot kasar. Apriyanto & Jupita. 2021: 2 dalam "(Sulistyowati and Watini 2022) mengungkapkan bahwa Kemampuan motorik terbagi dua, yaitu kemampuan motorik kasar yang mengaitkan otot kasar serta kemampuan motorik halus yang mengaitkan otot halus, aktivitas yang dilakukan anak yang melibatkan otot kasar dan otot halus terlihat sangat mudah, namun perlu adanya bimbingan dan latihan agar anak bisa melakukannya dengan baik dan benar. Pengembangan motorik dapat dilakukan dengan gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan bermain bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, dan gerakan lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa fisik motoric adalah otot-otot syaraf yang berda dalam tubuh yang dapat dikembangkan dengan kegiatan-kegiatan gerakan-gerakan baik yang menggunakan otot-otot besar maupun otot-otot kecil.

Berdasarkan hasil observasi awal di Perkebunan Batang Kumu, perkembangan fisik motorik anak usia dini yang berada di lingkungan sekitar kurang terkoordinasi dengan baik, sehingga hal tersebut menjadi masalah yang perlu diperhatikan oleh guru. Permasalahan itu terjadi karena sekolah lebih menekankan anak bisa membaca dan menulis, mau tidak mau guru harus mematuhi. Guru hanya mengajarkan pengetahuan yang bersifat akademik jarang sekali guru melakukan kegiatan yang bersifat nonakademik atau kegiatan yang mengembangkan fisik motorik anak. Terlihat dari perkembangan fisik motorik anak baik motorik kasar dan motorik halus yang belum maksimal, terlihat anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasi seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik idalam berlari, melompat, dan berjalan pada garis lurus, serta kurangnya bahan

atau media yang digunakan dalam kegiatan meronce, melipat, menggunting untuk melatih fisik motorik pada anak. Pengembangan motorik dapat dilakukan dengan gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan bermain bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, dan gerakan lainnya. Fisik motorik anak tidak akan berkembang melalui kematangan fisik yang telah dimiliki anak, namun anak harus diberikan latihan dan stimulasi yang baik dan didapatkan dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah.

Sekolah merupakan sarana untuk mendapatkan Pendidikan. Kemajuan Pendidikan sangat menentukan kemajuan suatu bangsa. Kemajuan sebuah Pendidikan dapat ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya guru, siswa dan Model pembelajaran yang digunakan. Dalam dunia Pendidikan tidak lepas dari kegiatan inti yaitu pembelajaran. Efektivitas pembelajaran sangat tergantung pada ketepatan dalam memilih model pembelajaran yang digunakan. Model merupakan fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian dengan adanya Model dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran untuk peserta didik. Oleh karena itu menyampaikan pembelajaran tanpa memperhatikan Model akan mempersulit guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan berhasil dengan baik jika pemilihan Model mampu mendominasi proses pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada anak salah satunya ialah aspek kemampuan fisik motorik.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh implementasi model bernyanyi ASYIK Terhadap Fisik Motorik Anak Kelompok B TK Di Perkebunan Batang Kumu.

### **1. Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki masa keemasan yang berada pada rentan usia 0-6 tahun dan berada dalam proses pertumbuhan yang unik atau disebut usia emas (golden age). Setiap anak yang baru dilahirkan bagaikan kertas kosong, orang tua, keluarga, orang dewasa dan guru lah yang bertugas mengaktualisasikannya. Menurut Fauzia dalam jurnalnya Anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan jugatidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan apapun), akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir tersebut pendengaran,

penglihatan dan hati nurani (yakni akal yang menurut pendapat yang shalih pusatnya dihati/di otak)" (Noviampura and Watini 2022). Masa usia dini adalah masa periode yang paling penting untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak. Menurut Zenab masa usia dini adalah periode penting dalam kehidupan manusia, karakteristik anak di usia dini sanga identic dengan efeltifitas mencontoh dan mengidentifikasi dunia sekitarnya"(Hulukati and Watini 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun, yang memiliki potensi-potensi serta aspek perkembangan yang harus dikembangkan dengan tepat agar tidak terjadi penyimpangan.

### **2. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini**

Untuk dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia, maka perlu diperhatikan hakekat pendidikan itu sendiri. Hakekat pendidikan merupakan suatu proses dalam memberikan rangsangan kepada anak agar potensi yang dimilikinya berkembang secara optimal dan agar tidak terjadi penyimpangan dalam proses pemberian rangsangan tersebut. Sementara hakikat pendidikan anak usia dini menurut Watini (2019) dalam jurnal yang Astuti dengan judul Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain ASYIK Pada Anak Usia Dini mengatakan bahwa hakekat Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal "(Astuti and Watini 2022). Artinya setiap kegiatan dalam pembelajaran itu bertujuan untuk mengembangkan ekspresi, sikap, minat dengan kata lain dapat menstimulasi berbagai potensi dan kemampuan dasar anak. Sedangkan hakikat anak usia dini menurut Yuliana dalam penelitian Sri Watini (2019) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi, menyatakan bahwa ,"anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan juga fundamental bagi kehidupan selanjutnya"(Kurniati and Watini 2022). Dengan demikian hakekat pendidikan anak usia dini adalah proses pemberian rangsangan keda ada agar mencapai perkembangan yang pesat dengan memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan.

### 3. Bermain

Bermain adalah satu hal yang tidak bisa lepas dari anak setiap harinya. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Bermain adalah suatu sarana dimana anak-anak dapat mengeksplorasi secara aman dan mencari informasi-informasi baru. Menurut Susan Isaacs dalam buku (Watini 2016) "bermain bagi anak merupakan cara mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain salah satu kemampuan yang berkembang adalah kemampuan berfantasi (berimajinasi, khayalan) yang memberikan pengaruh positif pada dirinya sendiri. Palupi R dan Watini dalam (Muawarah and Watini 2022) mengatakan bahwa 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 orang lain, karena keinginan sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung makna menyenangkan dan mengASYIKkan, bukan menyeramkan, ataupun membosankan. pada kegiatan bermain keselamatan anak harus terjamin, anak merasa nyaman dan aman dan dilakukan atas keinginan diri sendiri, serta tujuan dari bermain agar anak memperoleh kesenangan.

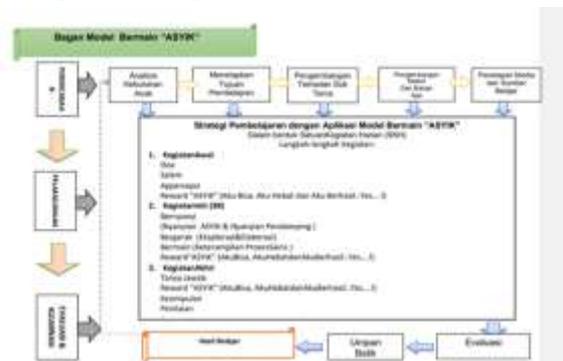
### 4. Bermain Asyik

Model bermain "ASYIK" merupakan suatu rancangan yang dikhususkan pada anak usia dini dan melalui langkah-langkah ataupun sebuah prosedur pembelajaran yang memiliki struktur, sistematis, seperti dimulai dengan kegiatan awal lalu inti dan akhir yang di dalam kegiatannya harus terdapat unsur 3B, yaitu bernyanyi, bermain dan juga bergerak, serta memiliki nyanyian, yel-yel dan reward yang khas, menarik dan menyenangkan bagi anak. Model bermain ASYIK adalah model yang dikembangkan oleh Sri watini dan sudah di daftarkan sebagai pemegang hak paten dengan nomor pencatatan 000202003 pada tanggal 4 Agustus 2020 di Kota Bekasi, dari kementerian hukum dan hak asasi Manusia Republik Indonesia" (Kastanja and Watini 2022).



Gambar 1. HKI Kemenhumham Model ASYIK atas nama Sri Watini (Feka and Watini 2022)

Dibawah ini gambar bagan Langkah-langkah serta prosedur model bermain ASYIK:



Gambar 2. Bagan model ASYIK sumber gambar (Widiastuti and Watini 2022)

Model bermain "ASYIK" memiliki arti A= Aman artinya merasa Aman Ketika bermain dalam aspek fisik motorik anak, S= Senang artinya Senang dalam bernyanyi, melakukan gerakan tanpa ada rasa bimbang, Y= Yakin dan percaya diri artinya Yakin dan Percaya Diri dalam hal apapun yang dilakukan, I= Inovatif artinya berinovasi dengan sesuatu yang baru, dan K = kreatif artinya Kreatif dalam mengembangkan ilmu baru. Dalam Model bermain ASYIK anak bernyanyi disertai dengan gerakan, yang juga dapat meningkatkan fisik motoric anak. Kegiatan bernyanyi adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan pengalaman bernyanyi ini memberikan kepuasan bagi anak" (Naif and Watini 2022). Kepuasan yang dihasilkan dari model bermain ASYIK ini adalah kepuasan anak dalam mengespresikan perasaannya melalui gerakan dan nyanyian. Adapun bunyi bernyanyi ASYIK yaitu guru bertanya anak menjawab.

*"Bagaimana belajar hari ini, ASYIK"*  
*"Bagaimana belajar hari ini, ASYIK"*

"Bagaimana belajar hari ini, ASYIK"  
"Bagaimana belajar hari ini, ASYIK"  
A... Aman, S... Senang, Y yakin dan percaya diri,  
I inovatif, K kreatif  
"Bagaimana belajar hari ini, ASYIK"

Ketika bernyanyi disertai dengan gerakan, guru dan peneliti mencontohkan gerakan dan pelapalan lagu pada anak. Dan anak mengikuti apa yang dicontohkan guru. Selain dengan nyanyian dan gerakan yang dapat meningkatkan fisik motorik anak. Model bernyanyi ASYIK memiliki Reward. Reward ini dikatakan oleh guru sebagai motivasi dan dijawab oleh anak. Bunyi Rewardnya adalah Katakan apa? Aku bisa, Aku Hebat, Aku berhasil, yes...yes... yes!!!

Penjelasan tersebut diperkuat dengan pernyataan "*In ASYIK Playing Model implementation there are special and specific rewards not owned by other models. ASYIK Playing Model Reward is not the teacher or someone else giving the awards so that children will be motivated. In this model, the reward is given by the children themselves. Reward in this ASYIK Playing Model is the children themselves who said "Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil, Yes" (I can do it, I am Great and I Succeed, Yes)*" (Mogelea and Watini 2022). Reward ASYIK ini sifatnya memberikan motivasi kepada anak agar lebih semangat dalam kegiatan bermain dan belajar. Dalam Model Perancangan Memainkan "ASYIK", Menyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan juga kata-kata" (Hasibuan and Watini 2022). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model bermain ASYIK sangat sesuai atau sangat cocok diterapkan bagi anak usia dini.

## 5. Fisik Motorik

Fisik motoric adalah Fisik motoric merupakan otot-otot syaraf yang ada dalam tubuh. Fisik motoric merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan. Perkembangan fisik-motorik merupakan aspek perkembangan yang menitik beratkan pada Pendidikan bagi Anak Usia Dini selain nilai agama dan moral, sosial emosional, perkembangan seni, perkembangan bahasa serta perkembangan kognitif" (Wahyuningrum and Watini 2022). Fisik motorik terbagi atas 2 yaitu Motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan yang meng-

gunakan otot-otot besar. Gallahue dalam (Jacob and Watini 2022) mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat terkait dengan kerja otot-otot besar pada tubuh, kemampuan motorik ini digunakan untuk melakukan aktivitas olahraga dan bermain. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot kecil. Motorik halus adalah sebuah aktivitas yang melibatkan otot-otot kecil ataupun halus. Gerakan ini sendiri menuntut sebuah koordinasi antara mata dan tangan serta sebuah pengendalian gerak yang baik akan memungkinkan untuk dapat melakukan ketepatan dan kecermatan dalam sebuah Gerakan" (Ratna and Watini 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa fisik motorik adalah gerak-gerakan yang dihasilkan oleh otot besar maupun kecil, dengan otak sebagai pusat gerak.

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode atau model penelitian yang dipakai yaitu Penelitian adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu mengidentifikasi berdasarkan fakta-fakta" (Sulistyowati and Watini 2022). Data dikumpulkan berdasarkan observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan. Desain penelitian yang kami gunakan adalah model Spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri 4 tahap yaitu: perencanaan (*playing*), tindakan (*akting*), pengamatan (*observasing*), dan refleksi (*reflecting*).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penerapan model bermain ASYIK di TK Perkebunan Batang Kumu menunjukkan perubahan dan sikap, antusias dalam bernyanyi, bergerak, dan suasana hatinya menjadi senang, gembira pernyataan ini didukung oleh Desrika 2016 dalam "(Kastanja and Watini 2022) menyatakan bahwa metode bernyanyi adalah suatu kegiatan memperindah suasana pembelajaran, ungkapan ini dapat menggambarkan bahwa metode pembelajaran yang di berikan kepada anak melalui bernyanyi ASYIK akan memperindah proses belajar mengajar sehingga dengan keadaan yang menyenangkan ini terciptalah rasa percaya diri anak dalam melakukan kegiatan atau aktivitas. Dalam kegiatan bermain ASYIK anak mengeluarkan semua ekspresinya dengan gerakan fisik motorik. Gerakan fisik motorik yang dihasilkan berupa lompatan dan gerakan menari. Terlihat anak antusias mengikuti pada saat pelaksanaan.



**Gambar 3.** Bernyanyi ASYIK

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan model bermain ASYIK (Aman, Senang, Yakin dan Percaya diri) dapat meningkatkan kemampuan Fisik motoric pada anak, selain meningkatkan kemampuan fisik motoric dapat mengembangkan aspek perkembangan yang lain anantara lain aspek perkembangan Bahasa, sosial emosional, seni, fisik motorik, dan juga dapat meningkatkan minat serta semangat anak dalam bermain seraya belajar.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan observasi dari impelentasi model ASYIK di kelompok B Perkebunan Batang Kumu dapat disimpulkan bahwa model bermain ASYIK memberikan pengaruh terhadap meningkatkan kemampuan fisik motoric pada anak, seni dan Bahasa, serta semangat anak. Dan yang lebih dominan adalah meningkatkan perkembangan aspek fisik motorik dengan gerakan yang melatih otot besar maupun otot kecil.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan masih membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam tentang meningkatkan fisik motorik anak melalui Model Bermain ASYIK di Kelompok B Perkebunan Batang Kumu. Sedangkan saran untuk guru diharapkan model bermain ASYIK ini dapat terus diterapkan dan dikembangkan instansi masing-masing, serta disampaikan kepada guru dari intansi lain.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arianty, Arianty, and Sri Watini. 2022. "Implementasi 'Reward Asyik' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B Di TK Yapis II Baiturrahman." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(3): 939-44.
- Astuti, Nurul Puji, and Sri Watini. 2022. "Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini." 08(September): 2141-50.
- Feka, Frida, and Sri Watini. 2022. "Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Tebak Huruf Di Paud Uma Kandung Tambarangan." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(8): 2849-54.
- Hasibuan, Dwi Afriliyani Syari, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Bernyanyi ASYIK Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Di Ra Cahaya Dita, Bintan." 5(September): 3328-33.
- Hulukati, Zenab, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Model 'ASYIK' Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(9): 3503-9.
- Humayrah, Susy, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Bermain Model 'ASYIK' Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun." 3: 579-88.
- Jacob, Anna Maria, and Sri Watini. 2022. "Penerapan Model Atik Dalam Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak ADHD Di TK Global Persada Mandiri." 5(September): 3281-87.
- Juairiyah, Juairiyah, and Sri Watini. 2022. "Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(3): 2095.
- Kastanja, Johana, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional." 5: 2636-39.
- Kurniati, Kartika Nurwita, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam

- Petalabumi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(3): 1873.
- Mogelea, Bertyn, and Sri Watini. 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): 3313-19.
- Muawarah, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Model Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan." 08(June): 1905-14.
- Naif, Maria Marlana, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi." 4: 1729-36.
- Noviampura, Fauzia Herli, and Sri Watini. 2022. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Model Bermain Asyik Di RA. Al Miffa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(8): 2806-12.
- Novianti, Iis, and Sri Watini. 2022. "Penerapan Metode Bernyanyi 'Asyik' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini Di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang." 3: 399-408.
- Ratna, Sri, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(3): 1737.
- Sulistyowati, Sunarti, and Sri Watini. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Metode Bernyanyi ASYIK Di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10): 4351-55.
- Susanti, Arini, and Sri Watini. 2022. "Meningkatkan Semangat Belajar Pada Kegiatan Awal Dan Recalling Melalui Model Bermain Asyik (Yel-Yel 'Asyik & Nyanyian') Di TK PGRI Melur Kecamatan Kalibunder Kabupaten Sukabumi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(3): 2077.
- Wahyuningrum, Maria Dwi Sari, and Sri Watini. 2022. "Inovasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5): 5384-96.
- Watini, Sri. 2016. "Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini." *cahaya Ilmu Bandung*: 1-79.
- Widiastuti, Erna, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Model 'Asyik' Dalam Meningkatkan Konsentrasi Bermain Angklung Di TK Tadika Puri." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(3): 2063.