



Penggunaan Model ASYIK dalam Mengembangkan Semangat Belajar Anak TK Talenta Persada

Asqy Divia Kamiliya¹, Kholifatunnisa², Patricia Amanda Febrianie³, Yasmin Azzahra Marwah Rahmani⁴, Sri Watini⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: asqydk123@gmail.com, kholifatunnisa90@gmail.com, patriciafebrianie@gmail.com, yasminezahra2803@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info

Article History

Received: 2023-03-27
Revised: 2023-05-22
Published: 2023-06-02

Keywords:

ASYIK Model;
Children's Learning
Enthusiasm;
Children's Garden.

Abstract

The research conducted is Classroom Action Research (CAR) which aims to increase enthusiasm for learning and to reveal the effectiveness of the application of the ASYIK Singing Model for increasing learning enthusiasm in children. The subjects of this study were the children of group B TK Talenta Persada, which consisted of 2 people, consisting of 2 female students. The research method used is descriptive qualitative in which this method is observing, interviewing, and documenting activities and learning outcomes of children in a complete, structured, and valid manner. Through the ASYIK Model I can, I'm great, and i succeeded" children are more enthusiastic about learning. By paying attention to the development of potential aspects that exist in children, it is carried out with the principle of playing while learning, singing and moving so that they can attract attention. Aspects of children's language development include the ability to read, write, and listen. Interest in learning in a child affects the center of attention because of the encouragement of stimulation that can make a child want to do a lesson seriously. A positive attitude will grow in the child, the child's emotional abilities will get better, if the child has been trained in self-control. The results showed that was an increase in learning outcomes ASYIK with the percentage of acquisition in cycle I was 70% and cycle II was 90%.

Artikel Info

Sejarah Artikel

Diterima: 2023-03-27
Direvisi: 2023-05-22
Dipublikasi: 2023-06-02

Kata kunci:

Model ASYIK;
Semangat Belajar Anak;
Taman Kanak-Kanak.

Abstrak

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan untuk mengungkapkan efektifitas penerapan Model Bernyanyi ASYIK terhadap peningkatan semangat belajar pada anak. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Talenta Persada yang berjumlah 2 orang, terdiri 2 orang siswa perempuan. Metode Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang mana dalam metode ini Penelitian mengobservasi, wawancara, serta mendokumentasikan kegiatan serta hasil belajar anak secara lengkap, terstruktur, dan valid. Melalui reward "ASYIK" Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil" anak semakin bersemangat belajar. Dengan memperhatikan pengembangan aspek potensi yang ada pada anak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar, menyanyi dan bergerak sehingga dapat menarik perhatian. Aspek perkembangan bahasa anak meliputi kemampuan membaca, menulis, dan menyimak. Minat belajar dalam diri seorang anak berpengaruh pada pusat perhatian karena dorongan atau rangsangan yang di dapat membuat anak mau melakukan sebuah pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Sikap positif akan tumbuh pada diri anak, kemampuan emosional anak semakin baik, jika anak sudah terlatih dalam mengendalikan dirinya. Hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar ASYIK dengan prosentase perolehan pada siklus I 70% dan siklus II memperoleh 90%.

I. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini dalam Undang-Undang tentang perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun termasuk dalam kandungan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang

berbunyi: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Muawanah & Watini, 2022). Usia dini adalah periode penting dalam kehidupan manusia,

karakteristik anak usia dini sangat spesifik dengan aktivitas meniru dan mengenali dunia sekitarnya. Sebab itu sangat diperlukan metode yang memberi contoh dengan benar dan sistematis untuk dapat mendukung proses perkembangannya.

Anak usia dini merupakan masa dimana anak berada dalam proses berkembang dalam segala aspek kehidupannya, yaitu aspek moral, agama, kognitif, Bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan seni. Dalam tumbuh kembangnya, mereka membutuhkan dukungan, bimbingan dan juga keteladanan yang baik dari lingkungannya, mengingat salah satu karakteristik anak adalah mudah meniru apa yang dilihatnya (Kurniati & Watini, 2022). Guru yang kreatif sangat penting karena peran guru sebagai komunikator, teman yang bisa memberi nasehat, motivator sebagai inspirasi dan penyemangat, pedoman dalam mengembangkan sikap dan perilaku dan nilai, seseorang yang menguasai materi yang diajarkan Guru dapat berperan dalam memberikan Prakarsa dalam membimbing siswa di kelas, sehingga diperlukan perhatian bagi setiap siswa. Selain mampu untuk memotivasi siswa, guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Setyowati & Watini, 2022).

Anak dalam masa usis dini merupakan kelompok anak yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang unik, pertumbuhan dari sisi biologis, kognitif, sosial, serta keagamaan dan seni dimasa ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan, dimana pendidikan yang diberikan kepada anak harus sangat diperhatikan, pendidik sebagai fasilitator dan motivator untuk mengembangkan potensi anak secara optimal melalui bimbingan dan arahan agar anak mencapai kehidupan yang merdeka. Pada usia 0-6 tahun sering disebut dengan usia emas atau golden age, anak perlu diberikan rangsangan atau stimulasi yang tepat dan sesuai agar seluruh aspek perkembangan pada anak dapat berkembang secara optimal. Batasan lain mengenai usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan yaitu antara 0-8 tahun, perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, moral agama, aspek sosial emosional serta seni. Keenam aspek ini harus menjadi perhatian dan tidak bisa dipisahkan dengan lainnya (Hasibuan & Watini, 2022).

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan paling awal sebelum memasuki jenjang selanjutnya yang adalah usaha pembimbingan pengembangan kemampuan jasmani dan juga

rohaninya yang diberikan kepada anak berusia enam tahun ke bawah yang dapat menstimulasi pengembangan kemampuan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional serta pengembangan seni ke arah yang lebih baik serta optimal. Taman kanak-kanak merupakan suatu Pendidikan formal bagi anak 4-6 tahun yang dipersiapkan untuk dapat melanjutkan Pendidikan yang lebih tinggi yaitu sekolah dasar. Anak usia dini merupakan seorang anak yang istimewa memiliki berbagai karakteristik dan dalam proses secara ekspres mengalami tumbuh kembang di sertai signifikan untuk kehidupan yang berlanjut. Masa inilah saat yang tepat untuk menstimulus potensi yang dimiliki anak karena merupakan masa keemasan bagi anak usia dini dimana perkembangan sel syaraf otaknya berkembang dengan pesat (Mogelea & Watini, 2022).

Hakikat Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa golden age atau masa keemasan di mana sel pada syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal inilah yang akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna (meaningfull) sehingga hasil belajar dapat difungsikan dalam kehidupan anak sehari-hari secara nyata. Perkembangan sains dan teknologi yang sangat pesat saat ini memiliki efek yang sangat luar biasa bagi kehidupan anak, untuk itulah maka guru harus benar-benar memfasilitasi anak dalam proses pendidikannya sehingga setelahnya anak memiliki beradaptasi dengan baik dengan segala perubahan yang ada serta mampu mengambil sikap kreatif dan inovatif dalam Langkah tindakannya (Watini, 2019).

Fundamental bagi kehidupan berikutnya rentang anak usia dini adalah dari lahir sampai delapan tahun yang merupakan rentang usia krisis dan sekaligus strategis, di mana pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Secara umum pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan

nilai kehidupan. Program pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan minat dan perkembangan anak. Salah satu guru adalah menyiapkan sumber daya manusia yaitu kerja besar bagi dunia pendidikan dan para pengambil kebijakan. Pendidikan non formal dan informal mulai insentif dalam melaksanakan pengembangan model pada anak usia dini (Humayrah & Watini, 2022).

Di era digital, dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat dengan banyaknya cara atau metode yang ditempuh untuk dapat mewujudkan pendidikan yang utuh terhadap semua insan yang ada di seluruh pelosok tanah air. Pendidikan merupakan proses integral yang melibatkan beberapa faktor diantaranya tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pendidikan dan lingkungannya. Hal tersebut diperlukan untuk kemajuan anak dan mengembangkan diri untuk pendidikan selanjutnya. Berdasarkan penelitian tertarik pada pembelajaran model bernyanyi "ASYIK" serta memberikan reward "ASYIK" yang dilakukan pada anak TK B usia 5-6 tahun. Melalui penelitian tersebut diharapkan agar anak semangat dalam belajar dan tidak bosan pada saat belajar. Pada metode bernyanyi "ASYIK" ini sangat digemari oleh anak karena menyenangkan bagi anak serta melibatkan anak-anak supaya aktif di dalam pembelajaran. Ketika anak merasa senang maka materi yang disampaikan oleh guru akan mudah di ingat oleh murid (Naif & Watini, 2022).

Bernyanyi ASYIK dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi anak usia dini dalam belajar. Bernyanyi sering ditemukan pada disetiap tema pembelajaran pada anak usia dini. Bahwa bernyanyi adalah stimulus bagi anak-anak usia dini. Bernyanyi adalah salah satu dari Teknik penyampaian kesan dan pesan melalui syair, biasanya syair tersebut di sesuaikan dengan materi. Dan dalam setiap pembelajaran anak selalu ada tema bernyanyi tema yang diawali dengan lagu ASYIK untuk memulai kegiatan tersebut. Disamping nyanyian ASYIK dan reward ASYIK ini disertai dengan adanya yel-yel Aku Bisa Aku Hebat Aku Berhasil, YES!. Tujuan dari itu adalah untuk memotivasi semangat belajar pada anak dengan menunjukkan reaksi anak. Dengan terbentuknya motivasi pada anak maka terbentuk pula potensi di dalam diri anak (Novianti & Watini, 2022).



Gambar 1. (Sri Watini Model ASYIK, 2018)

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak dengan menggunakan Model Bermain ASYIK. PTK adalah suatu pendekatan untuk dapat meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan terhadapnya dan pembelajaran sebagai konsekuensi terjadi perubahan. Penelitian Tindakan Kelas diawali dengan merencanakan Tindakan (planning), menerapkan Tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan juga hasil tindakan (observation and evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan) (Astuti & Watini, 2022). Berbagai metode dapat dilakukan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, salah satunya melalui Reward. Reward diberikan sebagai bentuk penguatan kepada anak melalui penghargaan berupa hadiah atau kata-kata yang diucapkan untuk memotivasi dan memberikan semangat agar anak lebih percaya diri dan menghargai diri sendiri. Inovasi guru dalam memberikan reward kepada anak juga sangat perlu, agar anak merasa dihargai sehingga anak semakin termotivasi untuk belajar dan berkarya. (Juairiyah & Watini, 2022).

Model Reward ASYIK adalah reward penguatan (reinforcement). Tujuan memberikan reward itu sendiri adalah untuk memberikan penghargaan kepada anak yang dapat membuat lebih aktif, percaya diri, sikap jujur dan terbuka, mampu mengendalikan diri serta sikap sportif yang tertanam sejak dini pada diri anak. Watini menyatakan bahwa "Model Reward ASYIK" diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!!!". Dengan mengatakan "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil,

Yes!!!”, sikap positif akan tumbuh dari dalam diri anak, kemampuan emosional anak semakin baik, jika anak sudah terlatih dalam mengendalikan dirinya. Perkembangan emosional anak yaitu lebih sadar terhadap perasaan orang lain, mengalami berbagai emosi seperti cemburu, marah, gembira, takut serta lebih fokus agar bisa menang ketika bermain game (Juairiyah & Watini, 2022). Penerapan Model bermain asyik ini dilakukan saat kegiatan inti, model bermain ASYIK dan reward ASYIK yang sangat memicu anak untuk selalu berkonsentrasi ini, berdampak baik dan juga membawa energi positif dalam meningkatkan minat baca anak, pemberian reward ini membuat anak semakin semangat dan termotivasi dalam belajar, terutama pada penelitian ini yaitu dalam meningkatkan minat baca anak (Feka & Watini, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bernyanyi Dalam model ini menggunakan 2 judul nyanyian. Nyanyian yang pertama dengan judul ASYIK dan nyanyian kedua menggunakan judul sesuai tema. Adapun lirik lagu Bernyanyi “ASYIK” adalah sebagai berikut (Watini, 2016):

Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”

Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”

Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”

A (Aman) S (Senang) Y (Yakin & Percaya Diri) I (Inovatif) K (Kreatif)

Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”

Adapun kegiatan yel-yel diiringi dengan gerakan lagu adalah sebagai berikut: A membentuk huruf A dengan dua ibu jari dan dua jari telunjuk (sambil mengucapkan kata Aman), S membentuk huruf S dengan jari telunjuk (sambil mengucapkan Senang), Y membentuk huruf Y (sambil mengucapkan kata Yakin & Percaya Diri dengan posisi tangan membentuk huruf Y dengan posisi tangan menggenggam dengan semangat), I membentuk huruf I dengan ibu jari (sambil mengucapkan Inovatif), K membentuk huruf K dengan jari telunjuk dikolaborasikan dua jari tangan kanan telunjuk dan jari tengah (sambil mengucapkan Kreatif), Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK” (Susanti & Watini, 2022). Anak akan melakukan peniruan atau imitasi pada apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peniruan dalam tahapan konseptual dapat membentuk pengertian, karena dengan perilaku imitasi dimana anak sebelumnya tidak mengerti dan setelah anak melakukan perilaku imitasi anak mulai mengerti, kegiatan meniru pada anak usia dini akan menjadi kebiasaan dan akan dilakukan secara

terus menerus jika oleh lingkungan diberikan respon dengan baik bahkan diberikan reward (Widiastuti & Watini, 2022).

A = Aman mengandung pengertian tema yang di pilih, materi yang di pelajari, fasilitas yang mendukung serta media atau alat yang di gunakan. Sekaliguas kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran, sumber belajar semua dikategorikan aman, sebab dengan situasi kondisi yang aman, anak akan menerima pembelajaran dengan nyaman tanpa perasaan takut dalam melakukan benda-benda yang di gunakan. S = Senang yang memiliki makna senang, yang mengandung beberapa konsep anatar lain senang dalam melakukan kegiatan tidak merasa terpaksa semangat melakukan kegiatan monoton pada tema, materi, topik yang di bahas tidak membuat anak merasa bosan, untuk membangkitkan rasa gembira dan semangat anak dalam melakukan kegiatan belajar perlu dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, terpenuhinya kebutuhan jasmani anak dalam keadaan sehat, memperoleh kasih sayang, mendapatkan kesempatan untuk bergerak serta dapat memiliki mainan yang di sukainya. Y = Yakin dan percaya diri, memberikan kesempatan pada anak untuk selalu mencoba dan juga melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas bermain dalam rangka mendapatkan jawaban atau informasi yang di inginkan dengan penuh tanggung jawab, berani mengambil resiko serta mampu memecahkan masalah yang di hadapi. I = Inovatif memiliki kepanjangan kata inovatif dimana guru dalam merancang kegiatan pembelajaran harus inovatif bagi anak selama proses belajar dan sesudahnya, dalam merancang pembelajaran yang menarik perhatian anak, serta bervariasi, dengan menggunakan metode dan media guru harus melakukan inovasi baik di dalam memberikan pembelajaran atau dalam merancang pembelajaran. K = Kreatif memiliki kepanjangan kata kreatif yang artinya memiliki makna bagaimana seorang guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang kreativitas anak dalam mengembangkan bakat kecakapan dalam berpikir dan tindakannya (Hulukati & Watini, 2022).

Desain model pembelajaran ASYIK dibuat secara khusus bagi anak usia dini dengan berbagai tahapan pembelajaran secara sistematis yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang memuat elemen 3B Bergerak (bernyanyi, bermain dan bergerak) serta mempunyai nyanyian, yel-yel dan penghargaan berupa hadiah dalam pengembangan

kompetensi anak untuk belajar (Ratna & Watini, 2022).

Minat belajar dapat diukur melalui empat indikator sebagaimana yang disebutkan yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pembelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan fokus, antusias, lebih rajin belajar dan terus berusaha memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut tanpa ada beban dalam dirinya. Aspek perkembangan yang distimulasi saat kegiatan belajar pada anak usia dini bukan hanya sekedar kemampuan membaca, menulis dan berhitung saja, tetapi banyak hal lain seperti nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik dan sosial emosional. Ahli psikologi Harvard University Amerika Serikat, yaitu Howard Gardner menulis buku mengenai teori *multiple intelligence* atau dikenal dengan kecerdasan majemuk, mengatakan bahwa kecerdasan seorang anak bukan hanya berkaitan dengan IQ nya saja, tetapi perlu diperluas untuk melihat kecerdasan anak dari berbagai perspektif. Selanjutnya Howard menjelaskan bahwa kecerdasan seorang anak terbagi menjadi 8 jenis kecerdasan yang meliputi (Rahayuliana & Watini, 2022):

1. Kecerdasan verbal-lingustik
2. Kecerdasan logika matematika
3. Kecerdasan visual spasial
4. Kecerdasan kinestetik
5. Kecerdasan musikal
6. Kecerdasan interpersonal
7. Kecerdasan intrapersonal
8. Kecerdasan naturalis.



Gambar 2. Bernyanyi ASYIK



Gambar 3. Mengenal buah



Gambar 4. Hasil kreasi dan buah-buahan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa percaya diri anak usia 5-6 tahun TK Talenta Persada dapat ditingkatkan melalui menyanyi lagu ASYIK. Meningkatnya percaya diri dapat dilihat dari hasil observasi sebelum Tindakan diperoleh persentase percaya diri anak sebesar 80%-90% dengan kriteria berkembang sangat baik 2 anak. Setelah diberikan Tindakan pada siklus I, nilai ketercapaiannya sebesar 70%-80% dan Tindakan pada siklus II, nilai ketercapaiannya sebesar 80%-90%. Rasa percaya diri dapat ditingkatkan melalui menyanyi lagu ASYIK yaitu pada anak usia 5-6 tahun. Dalam menyanyi lagu ASYIK anak dapat mengekspresikan perasaan hatinya (Kastanja & Watini, 2022). Karena mengingat keistimewaan reward ASYIK yang berisi kata-kata bermakna dengan tepukan dan nyanyian yang menyenangkan dan menyenangkan untuk anak usia dini. Melalui kegiatan bernyanyi, seluruh aspek pengembangan dapat dikembangkan, diantaranya adalah: 1) Mengembangkan kecakapan hidup, 2) Mengembangkan kemampuan ber-

bahasa, 3) Ekspresi dan emosional anak, 4) hubungan sosial (Wibawati & Watini, 2022).

Indikator yang ada di Model Bermain ASYIK yaitu: 1) Aman: Anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan, 2) Senang: Anak merasa nyaman dalam belajar, 3) Yakin & Percaya Diri: Anak percaya diri yang tinggi, 4) Inovatif: Anak memiliki banyak ide, gagasan, 5) Kreatif: Berani mengungkapkan pendapat (Noviampura & Watini, 2022). Salah satu kegiatan seni yang paling disukai oleh anak TK adalah bernyanyi. Karena tidak semua anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan juga perasaannya secara verbal atau tertulis, karena di usia TK ini, daya tangkap anak masih terbatas. Sehingga melalui kegiatan bernyanyi, anak-anak diharapkan dapat memahami dan memaknai pesan moral yang disampaikan, yang akhirnya dapat berpengaruh pada karakter dan juga kepribadian mereka (Setyowati & Watini, 2022). Dalam penelitian ini, penulis mengambil contoh tema buah-buahan.

1. Siklus I

Pelaksanaan siklus I pada tanggal 25 Oktober 2022, kegiatan tindakan kelas terdiri dari 4 tahap yaitu:

- a) Perencanaan, pada tahap awal aktivitas pagi guru menyambut anak di depan gerbang sekolah dengan menyapa, salam khas dan menanyakan kabar. Kemudian anak mengukur suhu, melepas sepatu, meletakkan sepatu pada rak sepatu, menggantung tas pada tempat yang telah disediakan, kemudian menulis absen.
- b) Tindakan/Pelaksanaan, Melakukan sapaan pagi, absensi awal, aneka tepuk, baris melakukan nyanyian berbaris serta senam disini senang. Guru mengajarkan tentang bernyanyi dan Gerakan yel-yel "ASYIK", kemudian anak-anak menirukan Gerakan yel-yel "ASYIK" serta bernyanyi Bersama. Setelah menyanyikan lagu dan yel-yel "ASYIK" dilanjutkan menyanyikan lagu tema. Pada kegiatan inti, guru akan menginformasikan kegiatan membuat kreasi makanan dari buah-buahan. Sebelum guru mempersilahkan anak membuat kreasi makanan dari buah-buahan, guru mengucapkan "katakana" kepada seluruh murid kemudian anak menjawab dengan penuh semangat dan percaya diri "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES!". Kegiatan ini diulang sebanyak tiga kali agar anak merasa yakin dan lebih percaya diri mengerjakan tugas yang diberikan oleh

guru. Pada kegiatan penutup dilakukan selama 15 menit berisi tanya jawab terkait materi yang telah guru sampaikan diawali metode Reward ASYIK. Jika banyak anak yang menjawab artinya murid-murid senang dan juga bersemangat mengikuti pelajaran di hari itu. Pada kegiatan ini diharapkan seluruh peserta didik dapat membangun minat belajar yang dapat dilihat dengan indikator minat belajar yaitu 1) rasa suka atau senang, 2) pernyataan lebih menyukai, 3) adanya rasa ketertarikan, 4) adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan 6) memberikan perhatian.

- c) Observasi, pada pelaksanaan siklus I ini anak antusias dan juga semangat yang ditunjukkan dengan reaksi dan wajah ceria saat guru memberikan instruksi.
- d) Refleksi, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus I, nilai ketercapaiannya sebesar 70%-80%. Perhitungan ini berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus I seluruh siswa merespon Ketika diterapkan yel-yel "ASYIK" dan Reward "ASYIK". Hasil 70%-80% menurut table keberhasilan Tindakan masuk kedalam taraf capaian 75%-100% yaitu sangat baik atau berhasil (Arianty & Watini, 2022).

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada tanggal 27 Oktober 2022, kegiatan Tindakan kelas terdiri 4 tahap yaitu:

- a) Perencanaan, awal aktivitas pagi guru menyambut anak di depan gerbang sekolah dengan menyapa, salam khas dan menanyakan kabar kemudian anak mengukur suhu, melepas sepatu, meletakkan sepatu pada rak sepatu, menggantung tas pada tempat yang telah disediakan, kemudian menulis absen
- b) Pelaksanaan, 07:30 - 09:30 melakukan sapaan pagi, absen awal, aneka tepuk, garis melakukan nyanyian berbaris serta senam disini senang disana senang. Guru mengajarkan tentang bernyanyi dan gerakan yel yel ASYIK serta bernyanyi Bersama. Setelah menyanyikan yel yel ASYIK di lanjutkan menyanyikan lagu tema. Pada kegiatan inti, guru menginformasikan kegiatan membuat makanan dari buah-buahan mempersilahkan anak membuat kreasi makanan dari buah-buahan, guru mengucapkan "katakan" kepada

seluruh murid kemudian anak menjawab dengan semangat dan percaya diri "Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil YES!". Kegiatan ini diulang sebanyak tiga kali agar anak merasa yakin dan lebih percaya diri mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan penutup dilakukan selama lima belas menit berisi tanya jawab terkait materi yang telah guru sampaikan diawali metode Reward ASYIK. Jika banyak anak yang menjawab artinya murid-murid senang dan bersemangat mengikuti pelajaran dihari itu. Pada kegiatan ini diharapkan seluruh peserta didik dapat membangun minat belajar yang dapat dilihat dengan indikator minat belajar yaitu 1) Rasa suka atau senang 2) Pernyataan lebih menyukai, 3) Adanya rasa tertarik, 4) Adanya kesadaran, untuk belajar tanpa disuruh, 5) Berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan 6) memberikan perhatian

- c) Observasi, pada pelaksanaan siklus II anak lebih antusias dan juga semangat yang ditunjukkan dari reaksi wajah ceria pada saat guru membuat intruksi.
- d) Refleksi, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan siklus II, nilai ketercapaian sebesar 80%-90% tercapainya penerapan yel-yel ASYIK dan reward ASYIK



Gambar 5. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Anak dengan Membuat Sate Buah



Gambar 6. Grafik Peningkatan Perkembangan Motorik Anak dengan Membuat Sate Buah

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh beberapa poin tentang kegiatan bernyanyi ASYIK dalam meningkatkan minat belajar anak. Kegiatan bernyanyi dengan menggunakan metode bermain ASYIK terbukti meningkatkan minat belajar anak yakni dapat dinilai dengan 6 indikator, yaitu: 1) rasa suka atau senang, 2) pernyataan lebih menyukai, 3) adanya rasa ketertarikan, 4) adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, 5) berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan 6) memberikan perhatian. Peranan bernyanyi merupakan salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan minat belajar pada anak usia dini, karena melalui bernyanyi anak dapat merasakan rasa senang dalam proses belajarnya kesadaran tanpa disuruh dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga anak dapat menghayati setiap pembelajaran yang dialaminya, bermakna pada anak dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Minat belajar dalam diri seorang anak berpengaruh pada pusat perhatian karena dorongan atau rangsangan yang di dapat membuat anak mau melakukan sebuah pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Sikap positif akan tumbuh pada diri anak, kemampuan emosional anak semakin baik, jika anak sudah terlatih dalam mengendalikan dirinya.

B. Saran

Proses kegiatan bernyanyi sangat mudah dan sederhana untuk diterapkan pada anak usia 4-5 tahun. Melalui bernyanyi ASYIK anak dapat menunjukkan rasa percaya dirinya dengan inisiatif, berani tampil di depan umum, dan reaksi senang saat melakukan kegiatan bernyanyi lagu ASYIK maupun aktivitas lainnya. Di samping pemberian reward berupa stiker kartun, pujian yang di berikan sebagai dorongan dan motivasi bagi anak untuk meningkatkan rasa percaya diri. Berdasarkan kesimpulan diatas, apa yang sebaiknya dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi anak didik dalam penguasaan materi pembelajaran di kelasnya antara lain:

1. Kepada Guru:

- a) Dalam pembelajaran pembiasaan dengan materi kemampuan interpersonal anak inovatif melalui berbagai kegiatan yang dapat menumbuhkan

nilai-nilai karakter anak, antara lain melalui penggunaan model bermain untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

- b) Penerapan model bermain pada didik dalam kegiatan pembelajaran haruslah tepat, menarik, menyenangkan dan sesuai kemampuan anak didik.

2. Kepala Sekolah:

- a) Dalam rangka peningkatan kemampuan interpersonal pada anak, hendaknya sekolah memfasilitasi atau menyediakan fasilitas yang diperlukan, misalnya ruangan terpisah, alat-alat media yang mendukung dalam kegiatan yang menggunakan model bermain ASYIK.
- b) Hendaknya pihak sekolah memprogramkan untuk lebih sering mengajak anak didik bermain ASYIK melalui berkarya wisata/melakukan kunjungan-kunjungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944.
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141-2149. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Feka, F., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2849-2854. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Hasibuan, D., & Watini, S. (2022). Implementasi Bernyanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Ra Cahaya Dita, Bintan. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3328-3333.
- Hulukati, Z., & Watini, S. (2022). Implementasi Model "ASYIK" dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3503-3509. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Humayrah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Bermain Model "ASYIK" untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 579-588. <http://jurnaledukasia.org>
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095-2102. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2636-2639. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873-1892. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Mogelea, B., & 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), 3313-3319. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Muawanah, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di RA Al-Fikri Kota Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1905-1914. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1905-1914.2022>
- Naif, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. Gabriel Manek Bekasi. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1729-1736.
- Noviampura, F., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2806-2812.
- Novianti, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi "Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 399-408. <http://jurnaledukasia.org>
- Rahayuliana, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1659-1666. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737-1745. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- 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), 2065-2072.
- Sri Watini Model ASYIK. (2018). *Sri Watini, HKI Kemenkumham, Model ASYIK, Sri Watini, Nomor Permohonan EC00201808872, 12 April 2018, Nomor Pencatatan 000105414, 14 Juli 2014.*
- Susanti, A., & Watini, S. (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), 2077-2084. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2077-2084.2022>
- Watini, S. (2016). *Modul Bermain "ASYIK" untuk Anak Usia Dini.*
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Wibawati, K. A., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3090-3095. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Widiastuti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model "Asyik" Dalam Meningkatkan Konsentrasi Bermain Angklung Di TK Tadika Puri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2063-2076. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022>