



Implementasi Metode Bernyanyi “ASYIK” dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri pada Anak RA Daarul Kirom

Azzhara Bunga Sadam¹, Hanna Alika Sari², Resti Kirana Pujaningrat³, Shepti Fahresi⁴, Sri Watini⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: bungasadam037@gmail.com, hannaalikaa1430@gmail.com, estikirana@gmail.com,
Sheptifath@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02	The goal achieved in this study was to increase self-confidence in RA Daarul Kirom children by using the "ASYIK" singing method. This research was conducted to examine self-confidence in children aged 4-5 years, totaling 42 people consisting of 21 girls and 21 boys. The data collection technique used in this study is through observation and documentation. The research method used is a qualitative research method. That singing the song "ASYIK" can increase self-confidence in children, they can carry out tasks and deepen understanding in any case starting and ending with singing the song "ASYIK". The process of singing the song "ASYIK" is very popular with children because it is easy to implement and very simple for the 4-5 year old group. By singing the song "ASYIK" children can show confidence in carrying out activities, dare to appear in public and show happy emotional reactions when singing. Thus, based on the results of the data analysis above, it shows that the "ASYIK" singing method can increase self-confidence in children at RA Daarul Kirom.
Keywords: <i>The "ASYIK" Singing Method;</i> <i>Confidence;</i> <i>RA Daarul Kirom.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02	Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak RA Daarul Kirom dengan menggunakan metode bernyanyi “ASYIK”. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti rasa kepercayaan diri pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 42 orang yang terdiri dari 21 anak perempuan dan 21 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan dokumentasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Bahwa menyanyikan lagu “ASYIK” dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak, mereka dapat melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman dalam hal apapun diawali dan diakhiri dengan menyanyikan lagu “ASYIK”. Proses kegiatan bernyanyi lagu “ASYIK” sangat disukai anak-anak karena mudah diterapkan dan sangat sederhana untuk kelompok usia 4-5 tahun. Melalui menyanyikan lagu “ASYIK” anak dapat menunjukkan rasa percaya diri dalam melakukan aktivitas, berani tampil di depan umum dan menunjukkan reaksi emosi yang gembira saat bernyanyi. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa metode bernyanyi “ASYIK” dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak di RA Daarul Kirom.
Kata kunci: <i>Metode Bernyanyi “ASYIK”;</i> <i>Rasa Percaya Diri;</i> <i>RA Daarul Kirom.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sarana untuk menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran, salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah dengan cara motivasi belajar, dan dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, seseorang yang mempunyai intelegensia yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya, sehingga diperlukan motivasi yang timbul dari diri sendiri. Pendidikan Anak Usia

Dini merupakan pendidikan yang ditunjukkan untuk merangsang aspek-aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan fisik motorik. Untuk itu perlu adanya metode pembelajaran yang sesuai, agar aspek fisik motorik yang akan dicapai bisa terlaksana. (Widiyati & Saputri, 2016)

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan dasar pertama dan juga utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, seni, social emosional, spritual, disiplin diri maupun kemandirian. Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang periode

usia dini merupakan periode yang penting dan perlu mendapatkan penanganan sedini mungkin (Kreativitas & Marwiyati, 2021). RA adalah singkatan dari Raudhatul Athfal adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan Agama Islam bagi anak berusia 4 tahun sampai umur 6 tahun. Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai Masa Emas (Golden Age). Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia karakteristik orang dewasa.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai 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. Ada beberapa karakteristik tahapan perkembangan anak usia dini yang penting yang dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam melakukan berbagai bentuk upaya pembelajaran antara lain: 1. Mengalami Masa Emas/Masa Keemasan (Golden Age), 2. Mengalami Masa Peka (Sensitif), 3. Unik, 4 Bermain dan Bergerak, dan 5. Bernyanyi (Novianti & Watini, 2022a).

Metode pembelajaran ialah suatu cara yang dapat digunakan pendidik sebagai teknik dalam proses belajar-mengajar agar materi pelajaran dapat dicerna dengan mudah serta efektif oleh peserta didik. Metode bernyanyi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan. Bernyanyi merupakan aktivitas mengungkapkan rangkaian kata dengan nada (Intonasi) tertentu yang membentuk sebuah lagu dengan irama (Musik). Aktivitas bernyanyi dapat diiringi dengan alat musik dapat juga tanpa alat musik. Proses pembelajaran itu harus dibuat dengan lemah lembut sekaligus menyenangkan, agar peserta didik tidak tertekan secara psiko-

logis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas atau dengan apa yang diajarkan oleh guru.

Prinsip pembelajaran ini merupakan prinsip memberikan layanan dan santunan dengan lemah lembut. Nabi menganjurkan untuk menggunakan metode atau pendekatan dengan jalan yang lemah lembut tanpa paksaan kepada peserta didik, sesuai dengan Al-Qur'an dalam QS. Ali Imran: 159, yang artinya: "Maka berkah Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu". Metode secara harfiah berasal dari dua perkataan yaitu "Meta" dan "Badas". Meta berarti melalui dan Badas berarti jalan atau cara. Metode kemudian diartikan sebagai cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode diartikan sebagai cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan juga konsep-konsep secara sistematis. Metode ialah merupakan cara kerja sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan (Musi & Winata, 2017).

Metode berasal dari Bahasa Yunani "Greek" yakni "Metha" yang artinya cara, model, jalan, alat atau gaya". Dengan kata lain metode artinya jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Metode juga merupakan sebuah teknik, model atau cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun untuk sebuah kegiatan nyata dan dilaksanakan secara optimal. Dalam hal ini, metode yang digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah diterapkan secara pribadi atau bersama. Metode juga dapat diartikan sebagai pola untuk membantu terselenggaranya proses pendidikan dengan berbagai teknik pembelajaran (Metode et al., 2022). Bernyanyi "ASYIK" dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi anak usia dini dalam belajar. Bernyanyi sering dijumpai disetiap tema pembelajaran pada anak usia dini untuk membantu proses stimulasi perkembangan anak (Novianti & Watini, 2022).

1. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Istilah pertumbuhan dan perkembangan seringkali digunakan seolah-olah keduanya mempunyai pengertian yang sama, karena menunjukkan adanya suatu proses perubahan tertentu yang mengarah kepada kemajuan. Padahal sesungguhnya istilah pertumbuhan dan perkembangan ini mempunyai pengertian yang berbeda (Musi & Winata, 2017). Perkembangan dapat juga dikatakan sebagai suatu urutan-urutan perubahan yang bersifat

sistematis, dalam arti saling kebergantungan atau saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan yang harmonis. Selain itu perubahan juga bersifat progresif, yang berarti bahwa perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat dan mendalam baik secara kualitas maupun kuantitatif.

Menurut Buku Sri Watini, 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 yang mengandung beberapa makna di dalamnya (Setyowati & Watini, 2022). Dalam bernyanyi "ASYIK" ada yang namanya Reward, menurut Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah menyatakan Reward (penghargaan) merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk dapat melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Dalam Aplikasi Model Desain Bernyanyi "ASYIK" ini juga terdapat Reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil, Yes!" (Setyowati & Watini, 2022).

Menurut Buku Sri Watini tujuan dari Reward ini adalah memunculkan motivasi belajar anak secara internal yang penulis memiliki keyakinan jika motivasi dapat di munculkan dari dalam diri seseorang itu sendiri hasilnya akan lebih luar biasa dibandingkan hanya datang dari orang lain disekitarnya. Bernyanyi adalah hal yang alami bagi anak-anak. Bernyanyi merupakan bakat alamiah yang dimiliki oleh seorang individu. Anak-anak adalah seorang peniru yang baik, baik itu perkataan, perilaku atau apapun yang mereka lihat, dengar, dan rasakan, dan mereka senang sekali meniru. Hampir setiap anak menikmati lagu-lagu atau nyanyian yang mereka dengar maupun mereka melakukannya sambil bernyanyi. Bernyanyi juga salah satu seni yang mengungkapkan apa yang dirasa dalam perasaannya. Bernyanyi yang

baik itu ketika bernyanyi menggunakan perasaan yang keluar dari hati dan jujur.

Menurut Buku Sri Watini, Model Bermain "ASYIK" merupakan inovasi dari perpaduan dua model yaitu *Experinetal Learning Theory* (ELT) dan Pembelajaran Terpadu (*Integrated Learning*). Model ELT merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman nyata, konkret serta kreativitas anak. Pembelajaran Terpadu (*Integrated Learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, bermakna (*Meanning Full earning*) dengan menggunakan tema-tema di dalamnya. Model bermain "ASYIK" ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan khususnya bagi pendidikan anak usia dini (Setyowati & Watini, 2022). Melalui kegiatan Bernyanyi "ASYIK" maupun bernyanyi lagu apapun disertai dengan candaan atau joget suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan, menggairahkan, belajar lebih berwarna, dan membuat anak-anak lebih bahagia dan ceria. Dengan bernyanyi akan berpotensi untuk otak sebelah kanan yang dapat dioptimalkan, sehingga apapun yang kita katakan atau lakukan akan langsung meresap ke otak anak-anak dan akan diingat oleh anak dalam waktu yang lama (Ingatan Jangka Panjang).

2. Metode Bernyanyi

Metode berasal dari Bahasa Yunani "Greek" yakni "Metha" berarti melalui artinya cara, model, jalan, alat atau gaya" dengan kata lain metode artinya jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah teknik, model atau cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun untuk sebuah kegiatan nyata dan dilaksanakan secara optimal. Dalam hal ini, Metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan secara pribadi atau bersama. Metode juga diartikan sebagai pola untuk membantu terselenggaranya proses pendidikan dengan berbagai teknik pembelajaran (Metode et al., 2022). Menurut (Kastanja & Watini, 2022) Penerapan kegiatan menyanyi lagu "ASYIK" merupakan salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan sebab melalui penerapan bernyanyi lagu "ASYIK" tersebut takkan

dikondisikan untuk melibatkan anak secara aktif.

3. Semangat Belajar

Semangat Belajar adalah suatu situasi yang menggambarkan tentang spirit atau semangat dalam menyampaikan sesuatu untuk dapat dipahami dikalangan lebih luas. Berikut ini beberapa pengertian menurut Para Ahli, yaitu:

- a) Motivasi atau semangat belajar baik ekstrinsik maupun intrinsik harus dimiliki oleh anak karena berperan sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta dengan adanya motivasi tersebut dapat menumbuhkan semangat untuk anak dalam proses belajarnya (Musi & Winata, 2017).
- b) Pemilihan model pembelajaran tentu harus tepat, terstruktur dan juga menyenangkan, model pembelajaran yang digunakan selama ini belum menunjukkan peningkatan sesuai yang diinginkan, bahkan kegiatan monoton, tidak bervariasi dan membosankan. Maka dari itu motivasi mempunyai peranan sangat penting dalam belajar yakni membangun rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain. (Putri et al., 2018)
- c) Metode "Reward ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Watini yang telah mendapat hak paten karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Dalam "Reward Asyik" diharapkan anak mampu memberi motivasi atau semangat dalam belajar berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yess !!!" (Setyowati & Watini, 2022)
- d) Anak Usia Dini merupakan masa dimana anak berada dalam prOoses perkembangan dalam segala aspek kehidupannya. Baik itu Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik, Sosial Emosional, Kreativitas Seni, Moral, Agama. Dalam perkembangannya, mereka membutuhkan dukungan dan bimbingan yang tepat dari orang tua mereka masa depan mereka (Watini et al., 2020).
- e) Satuan pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan pelayanan kepada Anak Usia Dini sejak lahir sampai rentang waktu usia 6 tahun seperti sudah dikenal yakni: 1. Taman Kanak-Kanak atau RA, 2. Kelompok Bermain dan 3. Taman Penitipan Anak (TPA).

- f) Penghargaan pada pendidikan anak usia dini berfungsi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak yang digunakan saat pembelajaran jarak jauh yaitu tanda penghargaan berupa Reward animasi yang diberikan kepada siswa melalui media sosial seperti WhatsApp group orang tua (Setyowati & Watini, 2022).

4. Pengertian Reward

Reward berasal dari Bahasa Inggris yang berarti hadiah, ganjaran, penghargaan, atau imbalan. Setelah mempelajari pengertian *reward* tersebut dapat kita simpulkan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan bagi setiap anak (Watini, 2022). Reward merupakan pada umumnya menjadi suatu hadiah yang akan memberikan semangat dan support untuk membangkitkan daya tari kanak. Dalam Bernyanyi "ASYIK" ada yang namanya Reward, menurut Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah menyatakan Reward (Penghargaan) merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (Anak Didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik (Risnawati, 2020). Dalam aplikasi model desain bernyanyi "ASYIK" ini juga terdapat Reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!" (Wibawati et al., 2022)

Menurut Buku Sri Watini (Sri Watini, 2022) a. Bernyanyi "ASYIK" merupakan kegitan yang menyenangkan dalam rangka mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata pada anak-anak. Pada anak-anak usia dini kegiatan bernyanyi memiliki lirik lagu yang disesuaikan dengan tema atau topik yang dipelajari. Dalam model ini menggunakan 2 judul nyanyian, nyanyian yang pertama dengan judul "ASYIK" dan nyanyian kedua menggunakan judul sesuai tema, adapun lirik dari lagu bernyanyi "ASYIK" adalah sebagai berikut:

Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"
Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"
Bagaimana kita 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 ibu jari, dan 2 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), posisi tangan mengenggam dengan semangat, I membentuk huruf I dengan jari telunjuk (sambil mengucapkan Inovatif) K membentuk huruf K dengan jari telunjuk di kolaborasikan dua jari tangan kanan, telunjuk, dan jari tengah (sambil mengucapkan Kreatif), Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK" Persepsi "ASYIK" ini diharapkan akan memberikan dampak bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, dan tertantang.

Model Bernyanyi "ASYIK" merupakan pembaharuan lagu dari model pembelajaran "ASYIK" yang diciptakan oleh (Sri Watini, 2022) dan sudah terdaftar hak ciptanya atau HKI di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Nomor Registrasi 000202003 dan Nomor Aplikasinya EC00202025792, tanggal 4 Agustus 2020 dan pertama kalinya diumumkan di seluruh Wilayah Indonesia bahkan Luar Indonesia pada tanggal 4 Agustus 2020 di Kota Bekasi.



Gambar 1. Sri Watini, Lagu, Reward & Yel-Yel ASYIK, HKI KEMENKUMHAM, 2020

Menurut Buku Sri Watini, tujuan dari Reward ini adalah memunculkan motivasi belajar anak secara internal yang penulis memiliki keyakinan jika motivasi dapat di munculkan dari dalam diri seseorang itu sendiri hasilnya akan lebih luar biasa dibandingkan hanya datang dari orang lain disekitarnya (Watini, 2022). Dalam belajar yakni membangun rasa percaya diri dan mampu bersosialisasi dengan orang lain pada anak usia dini. Tujuannya untuk mengetahui motivasi dalam proses pembelajaran yang

berlangsung dikelas (Setyowati & Watini, 2022).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat diminati oleh anak usiadini. Anak usia dini adalah anak usia bayi sampai dengan 6 tahun, hal ini juga sesuai dengan peraturan Presiden Nomor 60 tahun 2013 yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak yang belum genap berusia 6 tahun. Pada masa ini juga merupakan masa emas bagi anak atau masa-masa indah pada anak menjelang kehidupannya. Sehingga pada masa usianya ini anak lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan bermain, karena bermain merupakan dunia anak (Setyowati & Watini, 2022). Kegiatan dalam bermain sendiri tanpa disadari anak melakukan kegiatan belajar sebagai stimulasi untuk perkembangan agar anak mencapai tingkat kematangan. Kegiatan ini merupakan suatu proses sosialisasi yang dilalui anak dari semenjak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak pra-sekolah sampai dengan masa awal anak sekolah dasar (Sukenti & Trisnawati, 2015).

Anak Usia Dini bisa mendapatkan pembelajaran keterampilan dan kegiatan dalam bermain, baik secara motorik, sensorik, perkembangan bahasa, sosial, kerjasama, dan juga imajinasinya. Bahkan melalui kegiatan bermain dapat dijadikan sarana untuk mengajarkan anak usia dini tentang segala sesuatunya. Menurut (Noviampura&Watini (2022) Menuturkan bahwa bagi anak usia dini bermain merupakan strategi belajar yang diperoleh dari lingkungan untuk mendapatkan wawasan, pengalaman, dan keterampilan. Pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang didalamnya terdapat indikator-indikator aspek perkembangan anak serta tujuan pembelajaran secara terarah. Juga menambahkan bahwa segala sesuatu yang terdapat disekitar kehidupan anak bisa menjadi sebuah media pembelajaran. Sehingga dengan bermain anak akan mendapatkan secara natural segala sesuatu yang mereka pelajari dari lingkungan tempat bermain anak (Putri et al., 2018).

Selain itu juga, bermain adalah proses belajar anak tentang kehidupannya saat ini dan yang akan datang sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan sosialnya. Bermain juga dapat menumbuhkan sikap keberanian untuk dapat menunjukkan eksistensi diri anak dalam belajar dan juga

bersosialisasi dengan lingkungannya. Oleh karenanya dalam kegiatan tersebut dibutuhkan pendampingan dari pendidik agar kegiatan bermain tersebut selain menyenangkan juga bisa menjadi sarana belajar anak yang positif. (Setyowati & Watini, 2022)

Pembelajaran bagi anak usia dini tentu berbeda dengan pembelajaran bagian sekolah jenjang selanjutnya. Belajar sambil bermain yang dilakukan harus benar-benar sesuai dengan kondisi anak usia dini. Tenaga Pendidik harus memiliki motivasi, strategi, inovasi dan kreativitas yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar mengajarnya. Terkadang anak merasa jenuh dan lelah. Jika harus dipaksakan belajar sesuai dengan rencana kegiatan harian yang sudah disusun oleh tenaga pendidik. Hal ini dipengaruhi oleh faktor berupa dorongan dari peserta didik untuk belajar. Pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangannya, demikian juga sebaliknya, anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar, dan ia rasakan. Bermain juga merupakan sarana belajar anak yang bisa diperoleh melalui panca indera dan anak juga merupakan peniru ulung terhadap apa yang mereka alami, baik yang dilihat maupun yang mereka rasakan.

II. METODE PENELITIAN

Ada banyak cara untuk memotivasi anak didik dalam meningkatkan konsentrasi belajar mereka, yaitu salah satu dengan menyanyikan lagu "ASYIK" dan juga menggunakan reward "ASYIK" saat memulai aktivitas pembelajaran dipagi hari. Dimana melalui rangsangan dan penguatan diawal dengan kalimat yang positif seperti "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!". Melalui reward dan model bermain "ASYIK" seperti bernyanyi lagu "ASYIK", anak-anak akan mendapat motivasi dan semangat dalam melakukan kegiatan. Dimana pemberian reward dapat memotivasi yang akan mereka dapat dan akan bertahan sepanjang hari bagi anak untuk tetap berpikir positif dan melakukan kegiatan apapun itu dengan nyaman dan gembira. Dan bukan hanya itu saja, melainkan dapat membangkitkan semangat belajar serta dapat membangun rasa percaya diri pada anak.

Penelitian ini akan dilakukan di RA Daarul Kirom yang beralamatkan di Jl. Sangiang Senopati No. 02/03 Rt. 001/ Rw. 003, Kel. Jatiraden, Kec. Jatisampurna, Kota Bekasi, Jawa Barat. Kode Pos: 17434. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun

pelajaran 2022/2023. Terkait dengan penelitian ini maka subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di RA Daarul Kirom dengan jumlah 41 anak, sedangkan objek penelitian adalah rasa percaya diri pada anak usia 4-5 tahun di RA Daarul Kirom yang meliputi berani maju dan tampil didepan kelas, berani bernyanyi sambil menari dan menunjukkan reaksi tenang. Jenis penelitian yang dilakukan penulis ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dengan cara kolaborasi dengan guru RA Daarul Kirom, kolaborasi yang sangat penting dilakukan untuk dapat menggali dan mengkaji permasalahan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa percaya diri pada anak usia dini 4-5 tahun di RA Daarul Kirom dapat ditingkatkan melalui gerakan dan lagu. Ditinjau dari hasil penelitian diatas, terlihat adanya peningkatan rasa kepercayaan diri pada anak yang meliputi inisiatif, keberanian dalam tampil di depan umum maupun di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah, serta menunjukkan reaksi emosi yang tenang.

Meningkatkan kepercayaan diri dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh persentase percaya diri 35% dengan kriteria mulai berkembang 10 anak dengan presentase 35%, berkembang sesuai harapan 15 anak dengan presentase 45%, mulai berkembang sangat baik 10 anak dengan presentase 25%, dan belum berkembang 6 anak dengan presentase 15%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I ada peningkatan kriteria berkembang sangat baik 15 anak dengan presentase 50%, berkembang sesuai harapan 15 anak dengan presentase 35%, mulai berkembang 12 anak dengan presentase 37%, dan belum berkembang 4 anak dengan presentase 13%. Pada Siklus II kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 25 anak dengan presentase 80%, berkembang sesuai harapan 16 anak dengan presentase 55%, pada Siklus II sudah tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Rasa percaya diri dapat ditingkatkan melalui bernyanyi lagu "ASYIK" yaitu pada anak usia 4-5 tahun.

Dalam bernyanyi "ASYIK" anak dapat mengekspresikan perasaan hatinya sesuai pendapat (Sri Watini, 2022). Anak Usia Dini adalah masanya anak berekspresi dan berimajinasi dengan bernyanyi "ASYIK" ini anak bebas mengembangkan diri melalui ekspresi tubuh,

misalnya jika anak bergembira akan melompat-lompat, bila marah anak akan menghentak-hentakan kakinya, pada Siklus I dan II penelitian memberikan motivasi dan reward berupa ucapan "Katakan Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!" (Sri Watini, 2022).

Dengan Reward yang disampaikan menjadikan anak percaya diri dan merasa tindakan yang dilakukan anak menjadi bermakna, berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bernyanyi lagu "ASYIK" dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun di RA Daarul Kirom. Kegiatan bernyanyi sangat disukai dan mudah diterapkan pada anak usia 4-5 tahun, anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui ritme irama dan juga gerakan yang ditimbulkan sehingga anak menjadi percaya diri karena berani tampil di depan kelas, inisiatif anak meningkat karena adanya motivasi dan dorongan serta emosi anak menjadi terlatih (Kastanja & Watini, 2022).



Gambar 2. Bernyanyi "ASYIK" (Sri Watini, 2022)



Gambar 4. Reward "ASYIK" (Sri Watini, 2022)

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri pada anak usia 4-5 tahun di RA Daarul Kirom dapat ditingkatkan melalui bernyanyi "ASYIK" hal itu dapat dilihat dari presentase rasa percaya diri anak sebelum tindakan 35% dan pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 80%, berdasarkan hasil Siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa bernyanyi "ASYIK" dengan Reward nya dapat meningkatkan rasa percaya

diri anak usia 4-5 tahun karena kegiatan bernyanyi sangat disukai dan juga mudah diterapkan pada anak usia 4-5 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah

Diharapkan bagi kepala sekolah dan guru untuk lebih mementingkan mutu pembelajaran yang dilakukan agar menjadi efektif dan juga efisien sehingga bisa menghasilkan kualitas pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar anak terutama perkembangan empati dan perilaku terhadap lingkungan mau itu di lingkungan rumah atau di lingkungan sekolah.

2. Orang Tua

Untuk orang tua diharapkan membantu perkembangan anak ketika dirumah dan dapat menumbuhkan komitmen yang tinggi dan kesadaran yang penuh untuk dapat menstimulus pengembangan empati dan perilaku terhadap lingkungan.

DAFTAR RUJUKAN

Hulukati, Z., & Watini, S. (2022). *Implementasi Model "ASYIK" dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika*. 5 (September), 3503-3509.

Kastanja, J., & Watini, S. (2022a). *Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional* (Vol. 5, Issue 7). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>

Kastanja, J., & Watini, S. (2022b). *Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional* (Vol. 5, Issue 7). <http://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>

Kreativitas, P., & Marwiyati, S. (2021). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pembelajaran Sainifik pada Anak Usia Dini dalam*. 5(1), 135-149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>

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. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Metode, I., Asyik, B., Semangat, M., Anak, B., Gabriel, M. G. R., Bekasi, M., Naif, M. M., & Watini, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1729-1736.
- Musi, M. A., & Winata, W. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 93. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4418>
- Novianti, I., & Watini, S. (2022a). 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.
- Novianti, I., & Watini, S. (2022b). 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. <http://jurnaledukasia.org>
- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i2.730>
- Risnawati, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini. 2, 513-515.
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "Asyik" (Reward & Yel- Yel "Asyik") di Tk Mutiara Cemerlang. 6, 2065-2072.
- Sri Watini. (2022). *Buku Model ASYIK*.
- Sri Watini, HKI KEMENKUMHAM, L. R. & Y. Y. A. N. P. E. 4 A. 2020, nomor pencatatan 000202003, 6 juni 2014. (2022). *HKI MODEL ASYIK*.
- Sukenti, D., & Trisnawati, T. (2015). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 61-81. [https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1449](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1449)
- Watini, S. (2022). Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. 5, 939-944.
- Watini, S., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2020). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi Abstrak*. 4(1), 110-123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Wibawati, K. A., Watini, S., Pendidikan, P., Usia, A., Panca, U., & Bekasi, S. (2022). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. 5.
- Widiyati, S., & Saputri, M. C. D. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 91-94.