



Implementasi Model Bermain Asyik dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua

Bertyn Moglea¹, Sri Watini²

^{1,2}Program Studi S2 PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: bertynmoglea77@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-07-24 Revised: 2022-08-18 Published: 2022-09-01 Keywords: <i>Interpersonal Ability; Fun Playing Model; Kindergarten.</i>	The aim of this research is to improve interpersonal skills in early childhood through the "FUN" play model at the Dobonsolo Sentani Kindergarten, Jayapura Regency, Papua Province. This research is a classroom action research (CAR). The population is early childhood with a total of 16 children consisting of 9 girls and 7 boys. Data collection techniques used in this study were through observation, interviews and documentation. That by playing "Fun" can improve children's interpersonal skills, they can be responsible, confident, communicate very well. This is evidenced by an increase in interpersonal skills which in the initial conditions on average only 44% in the first cycle of action 1 increased to 51%, the first cycle of action 2 became 60%, the second cycle of action 1 became 75%, and the second cycle of action 2 increased to 83%. Through the application of the "ASYIK" play model, it is very easy to do and interesting and can build early childhood learning motivation. Thus, based on the results of the data analysis above, it shows that the Implementation of the "Fun" Playing Model can improve the interpersonal skills of early childhood in the Dobonsolo Sentani Kindergarten, Jayapura Regency, Papua Province.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-07-24 Direvisi: 2022-08-18 Dipublikasi: 2022-09-01 Kata kunci: <i>Kemampuan Interpersonal; Model Bermain Asyik; TK.</i>	Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan interpersonal pada anak usia dini melalui model bermain "ASYIK" di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) Populasinya adalah anak usia dini di berjumlah 16 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Bahwa dengan bermain "ASYIK" dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak, mereka dapat bertanggung jawab, percaya diri, berkomunikasi dengan sangat baik. Hal ini terbukti adanya peningkatan kemampuan interpersonal yang pada kondisi awal rata-rata hanya 44% pada siklus I tindakan 1 meningkat menjadi 51%, siklus I tindakan 2 menjadi 60%, siklus II tindakan 1 menjadi 75%, dan siklus II tindakan 2 meningkat menjadi 83%. Melalui penerapan model bermain "ASYIK" sangat mudah dilakukan dan menarik serta dapat membangun motivasi belajar anak usia dini. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa Implementasi Model Bermain "ASYIK" dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan paling awal sebelum memasuki jenjang selanjutnya yang adalah usaha pembimbingan pengembangan kemampuan jasmani dan rohaninya yang di berikan kepada anak berusia enam tahu ke bawah yang dapat menstimulasi pengembangan kemampuan nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional serta pengembangan seninya ke arah yang lebih baik dan optimal (Kastanja dan Watini, 2022). Taman Kanak-kanak merupakan suatu pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun yang di persiapkan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang lebih tinggi yaitu ke jenjang sekolah dasar (Watini, 2020b). Pada

hakikatnya anak usia dini merupakan satu prosedur pemerian stimulus terhadap anak supaya dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya agar dapat membantu pertumbuhan serta perkembangan secara baik dan maksimal. Anak usia dini adalah seorang anak yang istimewa yang memiliki berbagai karakteristik dan dalam proses secara ekspres mengalami tumbuh kembang d serta signifikan untuk kehidupan yang berkelanjutan (Rosmauli dan Watini, 2022). Masa inilah saat yang tepat untuk menstimulus potensi yang di miliki sebab masa ini merupakan masa keemasan bagi anak usia dini dimana perkembangan sel syaraf otaknya berkembang dengan pesat (Watini, 2019). Hakikatnya setiap insan didunia ini terlahir

dengan berbagai macam kemampuan yang anugraahkan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa (Setyowati dan Watini, 2022).

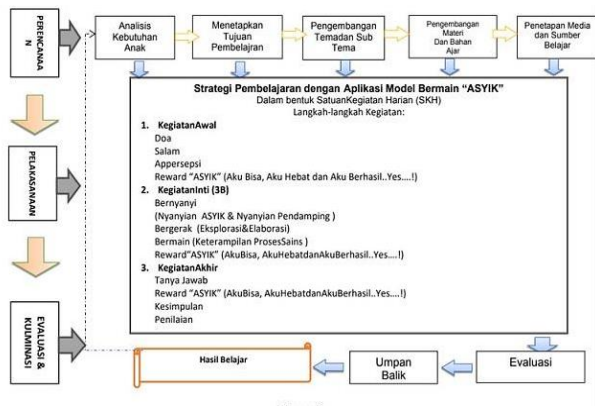
Kemampuan interpersonal adalah kemampuan menjalin hubungan dengan lingkungan sosial atau kemampuan bersosialisasi. Kemampuan ini merupakan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Parameter dari kemampuan interpersonal yakni menjalin hubungan komunikasi, mudah menjalin pertemanan dengan orang lain dilingkungan sosialnya, turut merasakan apa yang di alami orang lain atau berempati (Farida Juniarti 1, 2018). Kemampuan interpersonal adalah kemampuan individu mengembangkan hubungan interaksi dengan orang lain secara positif dilingkungan sekitarnya (Agustin *et al.*, 2021). Menurut Sri Watini, (2016) dalam bukunya mangartikan Kemampuan interpersonal adalah kekuatan megobservsi, dorongan tekad orag lain. kritis pada mimik muka, tutur kata serta gerakan rubuh orang lain bahkan mampu berinterasksi dan berkomunikasi secara baik. Kenmampuan ini juga dapat berbaur di wadah orang lain, paham wawasan, Perilaku orang lain dan khlayak menjadi pimpinan tim. Pentingnya kemampuan interpersonal dimiliki oleh setiap individu sejak usia dini karena kemampuan interpersonal dapat melahirkan hubungan pertemanan yang poositif diataraya anak dapat berkomunikasi, mampu memecahkan masalah, simpati dan berempati terhadap seseorang, dapat bekerja sama, kemampuan ini kelak mejadi pedoman dlam keidupan bersosialisasi di lingkungan sekitarnya dan masyarakat. Kemampuan interpersonal yang megutamakan pada kemampuan berinteraksi dengan orang lain, berbeda dengan kecerdasan intelektual (Jazilurrahman *et al.*, 2022). Pendidik harus mampu lebih awal melakukan upaya menstimulus pengembangannya, hal ini merupakan suatu pijakan yang harus di miliki seorang pendidik untuk mengerti dan mengembangkan aspek kemampuan yang di miliki anak salah satunya adalah kemampuan interpersonal.

Bermain adalah aksi yang mainnkan oleh anak-anak yang mempunyai tujuan mendapatkan kesukaan, kegembiraan, kepuasan tersendiri yang baik untuk perkembangan keterampilan fisik motorik dan kognitif yang sesuai denga minat dan bakat anak. Bermain mampu menumbuhkan rangsangan pada perkembangan anak dalam peningkatan logikanya (Sri, 2017). Konsep bermain ASYIK bagi adalah suatu kaidah dalam pembelajaran untuk memperoleh berita, pengetahuan, serta keterampilan dari krhidupan

lingkungan sekitarnya (Noviampura, Watini, 2022). Pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak melibatkan kemampuan guru dalam memilih model yang mendukung yakni model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, model secara umum dapat diartikan sebagai konteks konseptual yang pakai sebagai panduan dalam interaksi. Interaksi yang dimaksud adalah kegiatan pada saat proses pembelajaran (Watini, S. 2016). Ada beberapa model pembelajaran baru yakni model bermain ASYIK, model ATIK.

1. Model Bermain ASYIK

Menurut Sri Watini (2016) dalam bukunya mengartikan 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" 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 nyan-nyian, yel-yel dan *reward* yang khas. Model Bermain "ASYIK" yang memiliki kepanjangan "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin & Percaya Diri, "I" Inovatif, dan "K" Kreatif " mengandung beberapa makna di dalamnya. *In ASYIK Playing Model implementation there are special and specific rewards not owned by othertools. 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).* Penggunaan model bermain ASYIK mempunyai bonus yang khusus yang tidak orang lain miliki. Dalam bermain asyik bonus tidak di berikan oleh pendidik atau yang lainnya, dalam model ini pemberian bonus berasal dari peserta didik atau anak untuk mendorong semangat belajar anak dengan mengucapkan "Sa bisa mo, Sa hebat dan Sa pasti berhasil..Ya" (Saya bisa melakukannya, saya Hebat dan Saya Sukses, Ya) (Watini, 2020a).



Gambar 1. Bagan Model Asyik ("Model Bermain Asyik, Sri Watini,")

"Bermain ASYIK" is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HAKI from Ministry of Law and Human Right of Republic of Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876, dated 12 April 2018. Model bermain ASYIK adalah suatu pembaharuan model belajar yang di ciptakan oleh Ibu Sri Watini dan telah terdaftar Hak ciptanya atau HAKI di Kemetrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Nomor registrasi 000106443 dan Nomor aplikasinya EC00201808872 tanggal 12 April 2018 dan pertama kalinya diumumkan di seluruh wilayah indonesia bahkan luar indonesia pada tanggal 14 Juli 2014 di Kota Bekasi. Watini & Effendy (2018) dalam (Watini, 2020) (Arianty dan Watini, 2022).

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201808872, 12 April 2018
Pencipta	
Nama	: Dr. Sri Watini, S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 73/87, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringinjaya, Bekasi Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Dr. Sri Watini, S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 73/87, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringinjaya, Bekasi Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Buku
Judul Ciptaan	: Model Desain Bermain "ASYIK" Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 14 Juli 2014, di Bekasi
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000106414

Gambar 2. Model Desain Bermain Asyik ("HAKI Kemenhukam, Sri Watini, 2018,")

2. Model ATIK

Model ATIK merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari Model *Experiential Learning Theory (ELT)* dan Model Pembelajaran tidak langsung, model pembelajaran *ELT* ini merupakan teoritis yang berfokus pada kreasi pengetahuan yang

dihasilkan dari refleksi selama pembelajaran (Kolb, 1984) (Watini, 2020b). Peneliti melakukan observasi awal pada anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua peneliti menemukan bahwa dari 16 anak, 3 (18,75%) anak didik yang berkembang sangat baik (BSB), 2 (12,5%) anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH), 2 (12,5%) anak didik mulai berkembang (MB), sedangkan yang 9 (56,25%) anak didik lainnya belum berkembang (BB) hal ini dapat dilihat dari beberapa kegiatan kemampuan interpersonal anak belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan lainnya yang mana anak belum dapat berinteraksi berkomunikasi dengan teman, anak belum memiliki rasa percaya diri saat belajar, belum bisa berpisah dari ibunya sehingga masih ditunggu ibunya di kelas, anak belum mandiri, dan belum memiliki rasa bertanggung jawab menyelesaikan kegiatannya hingga selesai serta rasa empati, dalam penerapan model pembelajaran haruslah benar, menarik dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran di TK Negeri Dobonsolo belum memperlihatkan adanya peningkatan dalam pembelajaran, kegiatan bermain yang tidak bervariasi, tidak menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga tujuan pembelajaran yang ingin di capai tidak terwujud sesuai harapan (Feka, Watini dan Sakti, 2022). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terdorong untuk menstimulus kemampuan interpersonal anak dengan mengimplementasikan model bermain ASYIK ke dalam kegiatan pembelajaran, peneliti berharap dengan implementasi model bermain ASYIK dapat Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Di Tk Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua"

II. METODE PENELITIAN

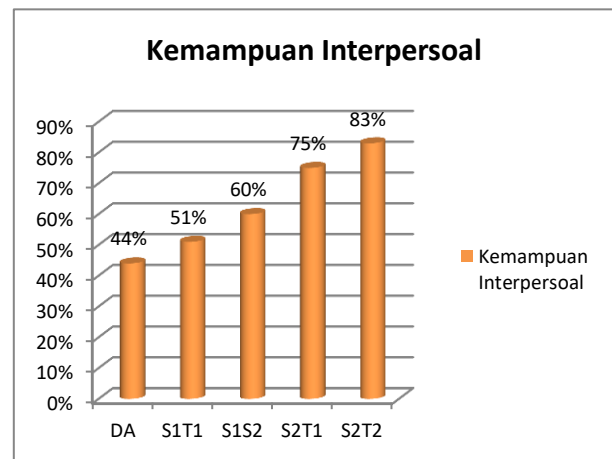
Jenis penelitian yang dilakukan adalah Tindakan kelas (*Classroom action research*) (dalam Triyono dan Dharma, 2018) yang mengatakan bahwa PTK adalah suatu bentuk refleksi diri secara kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik tertentu maupun terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktik tersebut. Model Kemmis dan McTaggart. Model ini terbagi menjadi empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi

(reflect). Perencanaan adalah semua yang telah di rencanakan akan di gunakan saat tindakan. Tahap tindakan dan pengamatandilakukan bersamaan. Guru melakukan tindakan sekaligus mengamati fenomena-fenomena yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Seusai pelaksanaan tidakan selesai, maka terkumpul data-data yang di perlukan. Kemudian Data-data ini diolsh dan di dianalisa agar dapat di ketahui apakah pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal inilah yang di kenal dengan refleksi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah medote kualitatif deskriptif. Deskriptif kualitatif menguraikan berbagai data dengan lengkap, tertata, berkelanjutan dan berkesinambungan untuk menghasilkan hasil keabsahnnnya valid, dan oteknik dengan kenyataan. Pengambilan data dengan teknik Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi (Prihantoro dan Hidayat, 2019).

Penelitian ini di maksudkan untuk menggambarkan atau mendiskripsikan tentang kemampuan interpersonal melalui implementasi model bermain ASYIK pada anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Provinsi Papua. Informasi yang diperoleh dengan pendekatan ini disusun dengan uraian catatan, direduksi, dirangkum dan dipilih informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. (Dasim, 2012) menyatakan bahwa: penekanan penelitian deskriptif kualitatif ini adalah pada prosesnya bukan pada hasil. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana implementasi model belajar ASYIK dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Setani jayapura Papua, (2) Bagaimana respon guru dan anak terhadap model bermain ASYIK untuk meningkatkan kemampuan interpersonal pada anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Setani Papua, (3) Bagaimana deskripsi hasil implementasi pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan model bermain ASYIK untuk meningkatkan semangat pada anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Setani Papua. Penelitian dilakukan di TK Negeri Dobonsolo yang terletak di Jl.Yahim No. 150 Kelurahan Dobonsolo Kecamatan Setani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua. Adapun waktu penelitian dilaksanakan semester genap tahun ajaran 2021/2022. Dengan subjek penelitiannya adalah 16 anak usia 4-6 tahun yang ada di TK Negeri Dobonsolo Setani Papua.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah di laksanakan penelitian tindakan kelas terhadap anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Tahun ajaran 2021/2022, Dengan melalui dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua tindakan, maka diperoleh hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para dewan guru. Peningkatan kemampuan interpersonal anak melalui implementasi model bermain ASYIK pada anak usia dini TK Negeri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provisi Papua mulai dari kondisi awal sampai dengan siklus II tindakan 2. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model siklus Kemmis & Tagart yaitu siklus I dengan 2 tindakan dan Sikus II dengan 2 tindakan. Peneliti mengadakan observasi awal memperoleh hasil kemampuan interpersonal anak usia dini dengan nilai rata-rata 44% sehingga di adakan perbaikan pembelajaran pada siklus I tindakan 1 memperoleh nilai kemampuan interpersonal anak rata-rata 51%, pada siklus I tindakan 2 dengan nilai kemampuan interpersonal anak nilai rata-rata mencapai 60%, pada siklus II tindakan 1 nilai kemampuan interpersonal anak rata-rata mencapai 75% dan pada siklus II tindakan 2 nilai kemampuan interpersonal anak sudah mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM) 83%. Maka adanya ketuntasan dalam pembelajaran kemampuan interpersonal melalui model bermain ASYIK.



Grafik 1. Hasil Evaluasi Kemampuan Interpersonl

Hasil penelitian tentang aktivitas anak didik dalam proses pembelajaran baik perorangan maupun kelompok menunjukkan hasil pada 3 kriteria penilaian observasi yaitu: Kemampuan interpersonal anak dengan aspek-aspek yang di amati antara lain: (1) Tanggung jawab, (2) Percaya diri, (3) Komunikasi. Setelah peneliti

melaksanakan pengamatan ketiga aspek tersebut, peneliti menemukan hasil kemampuan interpersonal anak belum memuaskan pada siklus I tindakan 1 sampai 2, pada siklus II tindakan 1 sampai 2 menunjukkan hasil pembelajaran secara perorangan maupun kelompok dapat di klasifikasikan penilaian terjadi peningkatan kemampuan interpersonal anak didik sehingga mencapai nilai ketuntasan kriteria minimum (KKM) yang telah di tentukan 75%. Proses pembelajaran yang diharapkan ialah kegiatan pembelajaran yang melibatkan dan mengembangkan kemampuan anak didik secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat di ketahui hasil observasi akhir tindakan ada beberapa anak yang memiliki nilai rata-rata tertinggi yaitu; Umar 91,67%, Dirga M (91,67%), Kezia (91,67%), Marzelnas (91,67%), Putri (91,67%), dan Yoel (91,67%) hal ini dikarenakan anak dengan mudah berkomunikasi dengan teman-temannya dan guru secara aktif, anak memiliki rasa tanggung jawab dalam kegiatan bermain ASYIK, dan anak sudah berani mengemukakan pendapat saat kegiatan bermain ASYIK berlangsung. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dari semua anak bisa atau mampu dalam membiasakan diri untuk bertanggungjawab, berkomunikasi, dan percaya diri dengan sangat baik dalam pelaksanaan penerapan kegiatan Bermain Asyik, sehingga untuk keberhasilan ini kedepannya guru harus lebih antusias dan kreatif serta inovatif untuk dapat menciptakan kegiatan bermain yang lebih menarik dan menyenangkan yang dapat merangsang perkembangan anak dan dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia perkembangan anak, dan guru dapat memahami serta menentukan model pembelajaran yang akan digunakan.

Berikut ini beberapa Kegiatan implemetasi Model bermain "ASYIK" yang di lakukan di TK Negeri Dobonsolo Setani antara lain:



Gambar 3. Meronce Mengenal Warna



Gambar 4. Menanam Bunga



Gambar 5. Membuat Pisang Keju

Tabel 1. Data Rekapitulasi Nilai Evaluasi Kemampuan Interpersonal Anak Usia Dini TK Negeri Dobonsolo Sentani T.A 2021/2022

No	Inisial	DA	S1T1	S1T2	S2T1	S2T2
1	DM	58,33%	58,33%	75%	75%	91,67%
2	BO	50%	58,33%	66,67%	75%	83,33%
3	SO	41,67%	50%	58,33%	75%	75%
4	FS	41,67%	41,67%	50%	75%	75%
5	HZ	50%	58,33%	66,67%	75%	75%
6	MD	58,33%	75%	75%	75%	83,33%
7	NB	25%	33,33%	41,67%	75%	75%
8	KZ	50%	50%	58,33%	83,33%	91,67%
9	MZ	33,33%	41,67%	50%	75%	91,67%
10	KZ	25%	41,67%	50%	58,33%	75%
11	UM	66,67%	75%	75%	75%	91,67%
12	LV	25%	41,67%	50%	83,33%	83,33%
13	SM	41,67%	50%	58,33%	75%	75%
14	PT	25%	25%	50%	83,33%	91,67%
15	NT	58,33%	66,67%	75%	75%	75%
16	YO	58,33%	58,33%	66,67%	75%	91,67%
Jumlah Rata-Rata		44%	51%	60%	75%	83%

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan melalui implementasi model bermain ASYIK pada anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani pada siklus I tindakan 1 sampai dengan siklus II tindakan 3 yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan mengikuti pembelajaran pembiasaan dengan menggunakan model bermain ASYIK maka anak usia dini di TK Negeri Dobonsolo Sentani mengalami peningkatan pada kemampuan interpersonal. Hal ini terbukti adanya peningkatan kemampuan

seni yang pada kondisi awal rata-rata hanya 44% pada siklus I tindakan 1 meningkat menjadi 51%, siklus I tindakan 2 menjadi 60%, siklus II tindakan 1 meningkat menjadi 75%, siklus II tindakan 2 meningkat menjadi 83%.

2. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan interpersonal, dapat meningkat apabila dalam pembelajaran guru lebih kreatif dan pintar dalam memilih model bermain anak yang lebih menarik dan tepat kepada anak didik agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan menyenangkan seperti Model bermain ASYIK.

B. Saran

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 hendaknya guru lebih aktif, kreatif dan 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 kepada anak didik dalam kegiatan pembelajaran haruslah tepat, menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan anak didik.
 - c) Dalam pembelajaran hendaklah guru lebih kreatif dan inovatif serta memberikan memilih model-model bermain yang lebih menarik yang dapat diberikan motivasi semangat belajar kepada anak didik.
2. Kepada Sekolah:
 - a) Dalam rangka peningkatan kemampuan interpersonal pada anak, hendaknya sekolah memfasilitasi/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.

3. Bagi Peneliti

- a) Untuk meningkatkan kemampuan interpersonal, hendaknya mengetahui dan menguasai berbagai model bermain yang dapat memotivasi dan menstimulus aspek perkembangan anak.
- b) Memiliki persiapan media serta taat permainan yang lebih baik, aman, menarik dan menyenangkan sebelum pelaksanaan model bermain ASYIK diimplementasikan.

Berdasarkan pengalaman melaksanakan pembelajaran pembiasaan dengan materi kemampuan interpersonal melalui penelitian tindakan kelas, kiranya perlu adanya kerja sama antara guru, teman sejawat, kepala sekolah untuk selalu bertukar pikiran dalam memecahkan masalah agar guru lebih profesional dan berpotensi demi meningkatkan perkembangan anak didiknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M. *et al.* (2021) "Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal. 1997-2007. doi:10.31004/obsesi.v5i2.1055.
- Arianty, A. dan 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), hal. 939-944. doi:10.54371/jiip.v5i3.515.
- Dasim, S.M. (2012) *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar: Studi Tentang Kompetensi Guru di SDN Sukagalih 1 dan 6 Kota Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Farida Juniarti 1, D.J. (2018) "Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal," *Jurnal Ceria*, 1(5), hal. 1-6. Feka, F., Watini, S. dan Sakti, U.P. (2022) "Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan," 5.
- Feka, F., Watini, S. dan Sakti, U.P. (2022) "Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui

- Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan," 5.
- "HKI Kemenhunkam, Sri Watini, 2018"
- Jazilurrahman, J. *et al.* (2022) "Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), hal. 3291-3299. doi:10.31004/obsesi.v6i4.2095.
- Kastanja, J. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional," 5, hal. 2636-2639.
- Noviampura, Watini, S. (2022) "Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa," 5, hal. 2806-2812.
- Prihantoro, A. dan Hidayat, F. (2019) "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas," *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), hal. 49-60. doi:10.47200/ulumuddin.v9i1.283.
- Rosmauli, C. dan Watini, S. (2022) "Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), hal. 888-894. doi:10.54371/jiip.v5i3.510.
- Setyowati, J. dan Watini, S. (2022) "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain 'Asyik'(Reward & Yel-Yel 'Asyik') di Tk Mutiara Cemerlang," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, hal. 2065-2072. Tersediapada: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3253/2714>.
- Sri, A. (2017) "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jendela Olahraga*, 2(2), hal. 230-238. doi:10.26877/jo.v2i2.1700.
- Triyono, T. dan Dharma, U.W. (2018) "Penelitian Tindakan Kelas : Apa Dan Bagaimana Melaksanakannya ?," (March). doi:10.13140/RG.2.2.26385.12649.
- Watini, S. (2019) "Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), hal. 82. doi:10.31004/obsesi.v3i1.111.
- Watini, S. (2020a) "Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood," *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4). doi:10.1088/1742-6596/1477/4/042055.
- Watini, S. (2020b) "Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal. 1512-1520. doi:10.31004/obsesi.v5i2.899.
- Watini, S. (2020) "Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal. 1512-1520. doi:10.31004/obsesi.v5i2.899.
- Watini, S. (2016). "Modul Bermain ASYIK Untuk Anak Usia Dini" Bandung: Cahaya Ilmu.