



Implementasi Model “ASYIK” dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika

Zenab Hulukati¹, Sri Watini²

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

E-mail: hulukatizenab@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>ASYIK Play Model;</i> <i>Spirit of Learning;</i> <i>Kindergarten.</i>	The learning approach in Kindergarten is learning while playing and playing while learning. Through play, children are invited to explore, find and utilize objects close to them so that learning becomes meaningful. Children's intellectual abilities (thinking power) are mostly developed in play activities, through playing children have the opportunity to discover and experiment with nature. Playing the “ASYIK” play model with the Yel-Yel reward is a new learning innovation model and very useful for learning activities in kindergarten which was developed by Sri Watini who has received a copyright for copyrighted works from the Ministry of Law and Human Rights of the Republic of Indonesia. In the activity of playing the “ASYIK” play model, the reward was added with the words “I Can, I Am Great, I Succeed Yess. This can provide motivation for children to carry out play activities. The author hopes that the learning model with the “ASYIK” play model given in group B Ages 5-6 years with a total of 20 students can be applied as one of the learning activities in kindergarten because activities in kindergarten are done by playing while learning.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-07-24 Direvisi: 2022-08-18 Dipublikasi: 2022-09-01 Kata kunci: <i>Model bermain “ASYIK”;</i> <i>Semangat Belajar;</i> <i>TK.</i>	Pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar di kembangkan dalam kegiatan bermain, melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam. Bermain model “ASYIK” dengan reward Yel-Yel merupakan inovasi pembelajaran model baru dan sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran di TK yang di kembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapat hak patent karya cipta dari Kementrian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Dalam kegiatan bermain model “ASYIK” ditambah dengan reward yel-yelnya dengan kata-kata “Saya Bisa, Saya Hebat, Saya Berhasil Yess, ini mampu memberikan motivasi anak dalam melakukan kegiatan bermain. Penulis berharap model pembelajaran dengan model ‘ASYIK’ yang di berikan di kelompok B Usia 5-6 Tahun dengan jumlah murid 20 anak dapat di terapkan sebagai salah satu kegiatan belajar di TK .karena kegiatan di TK di lakukan dengan cara bermain sambil belajar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada perkembangan fisik (koordinasi motoric kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi dan spiritual), sosio emosional sikap dan perilaku) Pendidikan agama, bahasa, serta komunikasi sesuai dengan keunikan, dan tahap perkembangan anak yang di lalui oleh Anak Usia Dini. Bermain adalah sarana tubuh dan berkembang bagi anak, melalui bermain anak melakukan gerakan-gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan mereka.bermain juga merupakan sarana belajar yang esensial bagi mereka, melalui bermain anak belajar tentang negosiasi, berkomunikasi, pendidikan anak usia dini merupakan satu bentuk Pendidikan Anak di

bawah enam tahun yang mempunyai peranan sangat penting untuk pengembangan potensi atau kemampuan anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang Pendidikan dasar selanjutnya (Masitoh dkk, 2005 (dalam Mulyati & Watini, 2022).

Pendidikan adalah usaha pengembangan kemampuan anak agar supaya dapat ertumbuh dan berkembang secara optimal. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu proses pemberian stimulus agar supaya penge-magan aspek-aspek kemampuann yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Sekarag inilah anak sedang mengalami masa *golden age* atau masa ke emasan di mana sel syaraf otak sedang mengalami laju perkembangan yang sangat pesat (Watini, 2019). Masa usia dini

adalah periode penting dalam kehidupan manusia, karakteristik anak di usia dini sangat identik dengan ektifitas mencontoh dan mengidentifikasi dunia sekitarnya. Metode sangat penting digunakan untuk di jadikan contoh yang benar dan sistematis dalam mendukung proses perkembangannya (Yunita & Watini Sri, 2022). Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program ini semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan (Maharani & Watini, 2022). Motivasi belajar dalam bentuk penghargaan mempunyai peranan yang penting dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, anak yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sebaliknya anak yang memiliki intelegensia cukup tinggi bisa gagal karena kurangnya motivasi (Kastanja & Watini, 2022). Beberapa penyebab yang mempengaruhi kelancaran kegiatan belajar mengajar (KBM) antara lain motivasi, kematangan, interaksi peserta didik dengan pendidik, kemampuan verbal, kenyamanan, dan komunikasi, diusahakan pembinaan pegemagan potensi pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Agar supaya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang bersemangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya meyepelekan pelajaran akibatnya proses KBM (kegiatan belajar mengajar) terhambat dan kurang maksimal (Maharani & Watini, 2022).

Menurut Sri Watini (2016:) dalam bukunya menulis tentang kecerdasan musik merupakan kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk, dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang di dengar, pada kesempatan ini penulis mengembangkan bagaimana mengekspresikan model "ASYIK" ini dengan menggunakan Reward Yel-yel asyik sesuai ritmi yang di berikan untuk melatih perhatian anak, sehingga dalam menerima materi belajar anak tetap bersemangat dan tetap berkonsentrasi, sehingga dalam menerima pelajaran anak merasa tetap bersemangat. Kecerdasan music merupakan kemampuan mendengar, mengamati, memilah, berkhayal, membuat serta mengekspresikan berbagai bentuk musik, kecerdasan musik ini merupakan kemampuan

sensibilitas terhadap ritme, melodi dan timbre dari music yang didengar, sehingga anak sangat senang riang dan bangga jika di beri pujian tentunya bila di aplikasikan dengan bernyanyi Asyik akan memotivasi anak dalam menyelesaikan tugasnya Sri Watini, 2016 (dalam Kastanja & Watini, 2022). Seorang guru berperan sebagai pendidik yang mengajarkan akhlak moral maupun sosial anak, karena Allah SWT membuat kaidah-kaidah baik yang berhubungan dengan alam semesta atau pun yang berhubungan dengan kehidupan yang baik pribadi maupun sosial manusia (Watini & Devana, 2021), di samping mengajar guru harus memiliki pengetahuan yang luas serta wawasan dalam menguasai pembelajaran di TK.

Penjelasan tentang kajian teoritik terkait judul penulis adalah:

1. Implementasi

Implementasi berasal dari bahasa inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan, jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia implementasi berarti pelaksanaan/penerapan, jadi implementasi adalah pelaksanaan, penerapan atau melaksanakan, dan menerapkan. Ada beberapa pendapat tentang implementasi menurut para ahli, sebagai berikut:

- a) Urdin Usman mengatakan bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.
- b) Purwanto dan Sulistyastuti implementasi intinya adalah kegiatan untuk mendistribusikan keluaran kebijakanyang di lakukan oleh para implementor kepada kelompok sasaran sebagai upaya untuk mewujudkan kebijakan.
- c) Sudarsono dalam bukunya analisis kebijakan publik, implementasi adalah suatu aktivitas yang berkaitan dengan penyelesaian suatu pekerjaan dengan penggunaan sarana (alat) untuk memperoleh hasil dan tujuan yang di inginkan.
- d) Solichin Abdul Wahab implementasi adalah tindakan yang di lakukan oleh individu atau pejabat, kelompok, pemerintah, atau swasta yang di arahkan pada tercapainya tujuan yang telah di gariskan dalam keputusan kebijakan.

2. Model Bermain "ASYIK"

Model adalah tatanan konseptual yang dipakai sebagai acuan dalam melakukan suatu

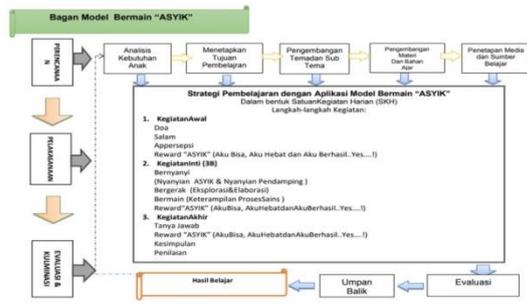
kegiatan (Abdul Majid, 2013), model atau konstruksi merupakan jabaran teoritis tentang suatu konsepsi dasar (Arifin, 2011), model yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran anak usia dini. Menurut Dewey dalam Joyce dan Well (1986) mendefinisikan model pembelajaran sebagai *"a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material"* artinya model adalah suatu konsep atau desain yang dapat kita gunakan untuk menyusun pertemuan di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk mempertajam materi pengajaran (Abdul Majid, 2013). *A model of teaching is a way of building a nurturant and stimulating ecosystem within which the student learn by interacting with its components* (Bruce R. Joyce, Bruce R. Joyce, 2015), dengan diterapkannya model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi pada kualitas dari akhir belajar anak. Model ini akan menjadi model dalam proses perencanaan pembelajaran, memadukan komponen kurikulum, merancang materi dan bahan ajar, strategi Teknik dan taktik serta rancangan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan menggambar pada anak (Watini, 2020). *Model formulation and system design are carried out in order to get functional and non-functional user needs and system requirements, as well as system design, in this case the relationship between literature studies and field circumstances will be obtained, resulting in a pretty valid model.* Perumusan model dan perencanaan sistem dilaksanakan untuk memperoleh kebutuhan fungsional dan non fungsional dalam pemakai dan kebutuhan sistem, serta perencanaan sistem, dalam hal ini akan diperoleh hubungan antara studi literatur dan keadaan lapangan, sehingga menghasilkan model yang cukup valid (Watini et al., 2021).

Secara umum bermain adalah suatu interaksi yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak, anak-anak melakukan kegiatan bermain berdasarkan motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri, kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan (Palupi & Watini, 2022). Dalam jurnal Implementasi Model Asyik Play Dalam Peningkatan Nilai Karakter Anak Usia Dini, Esensi Model ASYIK Play menurut (Arifn,

2011), "Model adalah landasan teori tentang konsep dasar" (Majid, 2013), "Model adalah susunan konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan, kegiatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan pendidikan. Gagne dan Brigga yang dikutip dalam (Majid, 2013) menyatakan bahwa, "Pendidikan adalah rangkaian peristiwa (event) yang mempengaruhi proses belajar menjadi mudah." Artinya model pengajaran mengarah pada pendekatan pendidikan tertentu termasuk tujuannya, lingkungan sintaksis dan sistem manajemennya, menurut Dewey (1916) dalam jurnal yang ditulis oleh Bruce Joyce, Marsha Well dan Emily Calhoun (2009), model pengajaran adalah gambaran dari suatu lingkungan belajar, termasuk perilaku kita sebagai guru ketika model itu digunakan (Setyowati & Watini, 2022).

The one used in this research is the model of "Bermain ASYIK" "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. Watini & Effendy (2018) argues that, "Design ASYIK which is a design of learning, especially in early childhood through the step or learning procedures are structured systematically starting from the initial activities, core activities and end activities in which there are elements 3B Bernyanyi, Yang digunakan dalam penelitian ini adalah model "Bermain ASYIK" "Bermain ASYIK" merupakan model inovasi pembelajaran yang baru. Telah mendapatkan hak paten atau HaKI dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443 dan nomor permohonan EC00201808876, tertanggal 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) berpendapat bahwa, "Desain ASYIK yang suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B bernyanyi. Bermain dan Bergerak (Singing, Playing and Moving) as well as having unique singing, yells and rewards in order to develop the child's competence in learning. The "ASYIK" Playing Model has an "A" Aman (safe), "S" Senang (Happy), "Y" Yakin (Confident), "I:

Inovatif (Innovative), and “K” Kreatif (Creative). Selain reward dan yel-yel, anak-anak di TK Mutiara Cemerlang Curug juga melakukan pembiasaan memulai kegiatan dengan bernyanyi. Karena bernyanyi merupakan salah satu cara yang perlu diterapkan dalam pembelajaran anak TK agar lebih cepat mengingat pelajaran yang diberikan oleh gurunya (Setyowati & Watini, 2022).



Gambar 2. Skema Model Bermain “ASYIK”
(Model Bermain Asyik, Sri Watini, 2016, n.d.)

Model bermain ASYIK merupakan pembaruan dari model pembelajaran yang diciptakan oleh Ibu Sri Watini dan sudah terdaftar Hak ciptanya atau HAKI di Kementrian 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.

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	: 000105414

Gambar 3. Model Bermain ASYIK
(HAKI Kemenhankam, Sri Watini, 2018, n.d.)

3. Reward Bermain ASYIK

Metode “Reward Asyik” adalah sebuah pembaruan yang dikembangkan oleh Watini, dalam “Reward Asyik” dengan harapan dapat memberikan dorongan atau semangat dalam belajar anak berupa hadiah yang berbentuk kata-kata “saya Bisa, saya Hebat, saya Berhasil, Yess...yess...!!!. Watini, 2014, dalam

pembahasannya yang lebih luas, “Reward Asyik” is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HAKI from Ministry Law and Human Right Of Republic Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876 dates 12 April 2018. “Reward Asyik” merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan Nomor registrasi 000106443 dan no aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) (dalam Arianty & Watini, 2022). Penerapan yel-yel atau bermain tepuk dengan menggunakan kata-kata yang mendorong keaktifan anak dipercaya akan membangkitkan konsentrasi dan semangat belajar pada anak sehingga selanjutnya anak akan siap menerima tugas yang diberikan oleh guru. “Saya Bisa, Saya Hebat, Saya Berhasil, Yes..” dengan kalimat motivasi ini, anak akan merasa bisa untuk melakukan semua kegiatan belajar yang ada, sehingga yang tadinya merasa membosankan, akan menjadi sangat menyenangkan untuk mengikuti setiap pembelajaran yang disediakan oleh guru. Reward Yel-yel yang dinyanyikan oleh anak setiap diawal pembelajaran dan akhirnya pembelajaran adalah salah satu cara yang efektif diterapkan bagi anak paud, dan dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan metode bermain “ASYIK” (Setyowati & Watini, 2022).

Setelah menggunakan Model asyik dengan Reward asyik, terjadi peningkatan minat baca anak dalam hal ini untuk pengenalan huruf di Paud Uma kandung, hal ini di lihat banyak anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar menggunakan Reward asyik ini, dan ada peningkatan anak dalam mengenali huruf dengan kartu huruf yang di gunakan. Media yang di gunakan meskipun sederhana dengan hasil olahan pendidik tapi sangat tepat dalam penggunaannya, model yang tepat yang di pilih pendidik dalam pembelajaran, awal mulanya sebelum menggunakan model ini, belum terlihat peningkatan minat baca anak, setelah model reward asyik di gunakan, alhamdulillah, terjadi peningkatan yang sangat baik untuk minat baca anak di Paud Uma Kandung Tambarangan (Feka & Watini, 2022). Berarti anak usia 0-6 tahun sangat suka atau gembira apabila mendapatkan hadiah walaupun hanya berupa kata-kata pujian atau reward terhadap

apa yang ia sudah kerjakan di sekolah, walaupun kadang-kadang anak masih belum selesai mengerjakan tugasnya namun sebagai imbalannya pendidik tetap memberi semangat dengan kata-kata untuk mendorong semangat belajarnya (Noviampura, Watini, 2022).

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif, penelitian deskriptif yaitu mengidentifikasi data berdasarkan fakta-fakta yang menjadi pendukung terhadap apa yang menjadi penelitian, kemudian di analisa tersebut untuk dijadikan hasilnya. Arikunto, 2010 (dalam Rosmauli & Watini, 2022). Sumber referensi tulisan yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian antara lain dari bahan bacaan, artikel jurnal, majalah, buku tahunan, buletin, survei tahunan, daftar pustaka, buku pegangan, dan buku panduan Anshori dan Iswati, dalam (Yunita & Watini Sri, 2022). Subjek yang di teliti dlam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Pembina Mimika Papua.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Bermain"ASYIK" adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistimatis di mulai 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" memiliki kepanjangan dari masing-masing huruf yang ada seperti A aman S senang Y yakin dan percaya diri I inovatif dan K kreatif, ini di lakukan anak ketika anak menjawab pertanyaan dari guru berupa nyanyian seperti "bagaimana belajar hari ini " (guru yang menyanyikannya sambil bertepuk tangan) kemudian di jawab oleh anak-anak yaitu asyik, kemudian guru menyanyikan lagi bagaimana belajar hari ini di jawab oleh anak-anak asyik, lanjut lagi guru bernyanyi bagaiman belajar hari ini, anak-anak menjawab asyik dengan semangat dan gayanya yang berbeda-beda, kemudian guru bernyanyi lagi bagaimana belajar hari ini, anak-anak menjawab asyik di nyanyikan selama 4x oleh guru kemudian di lakukan anak dengan menjawab 4x setelah itu anak-anak melanjutkan dengan ucapan masing-masing huruf ,seperti A aman S senang Y yakin dan percaya diri I inovatif K kreatif sambil menyanyi dengan gerakan yang dibuat oleh anak.

A = Aman mengandung pengertian tema yang di pilih, materi yang di pelajari, fasilitas yang mendukung serta media atau alat yang di gunakan. Sekaligus 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. Situasi yang aman akan menjadi prioritas utama dalam menerapkan model bermain dengan model "ASYIK". Dengan lingkungan yang nyaman anak-anak akan dapat bermain dengan baik, tanpa ada perasaan-perasaan bimbang atau ragu dalam mengatualisasikan potensi yang dia miliki. Teori maslow berkenaan dengan keamanan yang bersifat fisik & psikologis, maka dari itu ke dua factor tersebut menjadi perhatian utama dalam melakukan kegiatan. Keadaan aman dan nyaman akan menghindarkan diri anak dari perasaan-perasaan yang menegangkan dengan kecemasan. Sehingga rasa aman dapat mengembangkan sikap social anak dalam bekerja sama, menghargai satu dengan yang lain serta memupuk rasa toleransi. S = Senang yang memiliki makna senang, yang mengandung beberapa konsep antara lain senang dalam melakukan kegiatan tidak merasa terpaksa semangat melakukan kegiatan tidak monoton pada tema,atau materi, atau 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, 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 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. Sehingga memiliki keyakinan kebenaran akan ilmu yang di cari. Memiliki keberanian dan tanggung jawab pada apa yang ia lakukan dengan penuh percaya diri serta membentuk karakter positif dalam jiwanya. Menurut Thantaway (2005), percaya diri adalah kondisi mental atau psikologi diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan.

I = Inovatif memiliki kepanjangan kata inovatif di mana guru dalam merancang kegiatan

pem-belajaran dan 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. Pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan semangat anak dalam menerima materi, anak tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang tidak monoton, setiap kegiatan selalu di berikan secara bergantian agar menghindari anak mengalami kejenuhan, karena dengan inovatif akan menciptakan suasana perubahan yang baru yang menyenangkan bagi anak. 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. seperti yang dikemukakan Utami Munandar bahwa kreatif dalam diri seseorang terdiri dari empat p yaitu kreatif pribadinya, kreatif dalam prosesnya dan kreatif dalam hasil atau produknya. Model bermain "ASYIK" merupakan upaya menciptakan, merekayasa proses pembelajaran yang dapat menjadikan anak lebih kreatif baik dari segi pribadinya, motivasinya, proses belajarnya dan hasil belajarnya. Pengembangan metode bermain "ASYIK" memiliki prosedur atau langkah pembelajaran yang khas dengan simbol 3B yang di dalam proses pembelajaran itu selalu mengkolaborasikan kegiatan bermain, bernyanyi dan bergerak). Persepsi "ASYIK" ini diharapkan akan memberikan dampak bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, yakin dan akan meraih kesuksesan dalam belajar.



Gambar 1. Contoh Kegiatan Bermain ASYIK

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena di senang dan sering tanpa tujuan tertentu, bagi

anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan banyak teori teori bermain menurut para pakar yang telah memberikan pandangan tentang bermain pada Pendidikan anak usia dini, bermain "ASYIK" yang di temukan oleh sri watini merupakan upaya menciptakan pembelajaran yang dapat membuat anak lebih kreatif. Model bermain "ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran di PAUD, karena pembelajaran di PAUD selalu menekankan pada aspek bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Implementasi Model "ASYIK" dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika.

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. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Feka, F., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. 5.
- HKI Kemenhunkam, Sri Watini, 2018. (n.d.).
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional. 5, 2636-2639.
- Maharani, D., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 662-667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.480>
- Model Bermain Asyik, Sri Watini, 2016. (n.d.).
- Mulyati, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi

- Numerasi Menggunakan Bahan Loostrpart di TK Mutiara Setu. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 652-656. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.478>
- Noviampura, Watini, S. (2022). *Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa*. 5, 2806-2812.
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 621-627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.466>
- Rosmauli, C., & 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), 888-894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- 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, 2065-2072. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3253/2714>
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Watini, S. (2020). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512-1520. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Watini, S., & Devana, V. T. (2021). Teori Kuantum Baru yang Sesuai Sains dan Teknologi dengan Kaidah Ilmu Islam. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 89-93.
- Watini, S., Nurhaeni, T., & Meria, L. (2021). Development Of Village Office Service Models To Community Based On Mobile Computing. *International Journal of Cyber and IT Service Management*, 1(2), 189-196. <https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v1i2.51>
- Yunita & Watini Sri. (2022). *Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah*. 5, 2603-2608.