



Implementasi Model “ASYIK” dalam Menumbuhkan Semangat Belajar pada Kelompok B di RA PUSPA PERTIWI Lubang Buaya

Rini Widiastuti¹, Nadya Nur Fadliyah², Sera Fitriawati³, Alifia Fathihah Rahma⁴, Sri Watini⁵

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

E-mail: rinisandie@gmail.com, serafitriawati2212@gmail.com, alifiarahmaf95@gmail.com,
nadyanur@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-01 Keywords: <i>ASYIK Models; Eager to Learn; Raudhatul Athfal.</i>	<p>The Golden age is the is the golden age of early childhood from 0 to 6 years old, this age is the very important period for a child. Education in early childhood is very determining the next stage of development. At this time the enthusiasm of children in learning is needed because it affect the davelopment of this children, therefore it necessary to implement the ASYIK model fostering children's learning enthusiasm. Based on research observations of group B at RA PUSPA PERTIWI, it can be seen that some children as are less enthusiastic about learning, growing children's enthusiasm can be done by introducing the ASYIK method which is a new model method developed by Sri Watini who has received intellectual property rights with registration number 0002020003 from the ministry of law and human rights of the Republic of Indonesian on June 6 2014, Thhe “Fun Reward” are expected to be able to provide motivation or enthusiasm for children's learning in the form of the words “I Can, I great, I'm Succesful. Yess!!” Giving “Fun Reward” was used by researchers in group B aged 5-6 years with a total 21 students. “Fun Reward” is used after the child has finished doing the task with the teacher first saying “say” then the student replies while pointing to himself “I'm Great, I Can, I'm Successful. Yess!!” From a meaningful engagement, it turns out that giving “Fun Gifts” really makes children happy and excited.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-01 Kata kunci: <i>Model ASYIK; Semangat Belajar; Raudhatul Athfal.</i>	<p>Masa golden age adalah masa keemas anak usia dini dari usia 0 sampai 6 tahun, usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak. Pendidikan pada anak usia dini tersebut sangat menentukan tahapan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini semangat anak dalam belajar sangat di butuhkan karena berpengaruh pada perkembangan anak tersebut, maka dari itu di butuhkan implementasi model ASYIK dalam menumbuhkan semangat belajar anak. Berdasarkan observasi penelitian kelompok B di RA PUSPA PERTIWI terlihat beberapa anak yang kurang bersemangat dalam pembelajaran, menumbuhkan semangat anak dapat dilakukan dengan pengenalan metode ASYIK yang merupakan metode model baru yang dikembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapat hak cipta intelektual dengan nomer pencatatatan 0002020003 dari kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia pada tanggal 6 Juni 2014. Pada “Reward Asyik” dengan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata kata. “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yes!!” Pemberian “Reward Asyik” digunakan peneliti pada kelompok B usia di 5-6 Tahun dengan jumlah peserta didik 21 anak. “Reward Asyik” digunakan setelah anak selesai mengerjakan tugas dengan terlebih dahulu guru mengatakan “katakan” kemudian anak didik menyahut sambal menunjuk ke dirinya “Aku Hebat, Aku Bisa, Aku Berhasil, Yes!!” Dari pengamatan disimpulkan ternyata pemberian “Reward Asyik” sangat membuat anak senang dan bersemangat.</p>

I. PENDAHULUAN

RA adalah kepanjangan dari Raudhatul Athffal yang di ambil dari bahasa Arab. Raudhatul artinya taman, sedangkan Athffal artinya kanak-kanak. RA Merupakan jenjang Pendidikan anak usia dini (4-6 tahun) dalam Pendidikan formal dibawah naungan Kementrian Agama, yang setara dengan TK (Taman kanak-kanak). Masa-nya anak-anak adalah bermain sambil belajar, melalui bermaian anak di ajak untuk bereksplo-

rasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya di mana anak akan menuangkan semua imajinasinya disana.

Mendekatkan diri kepada anak-anak dengan mencoba mengenalkan Model Bermain “ASYIK” dengan rewart yel-yel, Model Bermain ASYIK merupakan inovasi pembelajaran model baru dan juga sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran di RA yang di kembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapatkan hak paten karya

cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Dalam Model ASYIK ini ada rewart kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil Yess” membuat anak menjadi termotivasi, senang dan juga semangat dalam melakukan kegiatan bermain. Penulis berharap Model pembelajaran dengan model “ASYIK” anak kelompok B Usia 5-6 Tahun dengan jumlah murid 21 dapat di terapkan dalam kegiatan bermain dan belajar sehari-hari. Anak usia dini akan menyerap berbagai informasi yang di terima selama bersosialisasi dengan lingkungan. Pengalaman yang di dapat anak akan berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang. Proses pemberian rangasangan agar potensi anak berkembang secara optimal (Wibawati & Watini 2022).

Menurut jurnal yang ditulis (Hulukati & Watini, 2022) “Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitik beratkan pada perkembangan fisik (kordinasi motoric kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi dan spiritual), social emosional sikap dan prilaku. Pendidikan agama, agama, serta komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak yang dilalui oleh anak usia dini. Bermain adalah sarana tubuh dan berkembang bagi anak, melalui bermain anak melakukan Gerakan Gerakan yang bermanfaat juga untuk pertumbuhan mereka. Bermain juga merupakan sarana belajar yang esensial bagi mereka, melalui bermain anak belajar tentang negosiasi, bernegosiasi, Pendidikan anak usia dini merupakan satu bentuk Pendidikan anak dibawah 6 tahun yang juga mempunyai peranan sangat penting untuk pengembangan potensi atau kemampuan anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang Pendidikan dasar selanjutnya.”

Pendidikan adalah usaha pengembangan kemampuan anak supaya tumbuh dan juga berkembang secara optimal. Hakikat Pendidikan anak usia dini merupakan proses pemberian stimulasi supaya pengembangan aspek aspek kemampuan yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Sekarang inilah anak sedang mengalami masa golden age atau masa keemasan dimana sel saraf otak sedang mengalami lagu perkembangan yang sangat pesat (Hulukati & Watini 2022). Pencapaian Perkembangan anak usia dini sangat berpengaruh dari peranan penting orangtua di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah karna yang

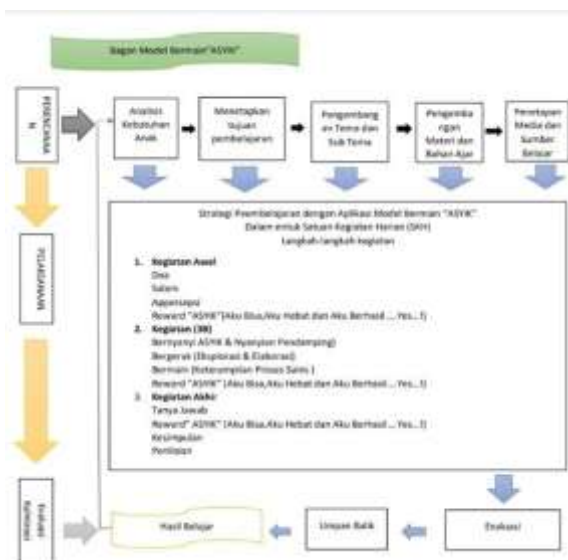
ditiru pertama kali adalah orang tua yang berada dekat dengan anak.

Anak Usia Dini merupakan asset paling berharga untuk keluarga, agama dan bangsa, Anak juga merupakan generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang jika ingin melihat suatu bangsa yang maju di masa yang akan datang maka Pendidikan Anak Usia Dini harus diperhatikan mulai dari sekarang, pembelajaran Akhlak dan Aqidah sangat penting ditanamkan kepada anak usia dini di rumah maupun di sekolah. Awal pembelajaran anak adalah di rumah semua kegitaan yang di lakukan oleh orang dewasa akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak dari sosial, budaya dan cara anak berkomunikasi dengan lingkungan sekitar (Watini & Pd,2022). Maka dari itu anak harus di didik dengan benar dan cara yang baik agar anak mampu mencerna dan melakukan apa yang di ajarkan kepadanya, karena anak biasanya cenderung suka meniru dan melakukan apa yang di ajarkan, maka kita selaku pengajar harus mengajarkan dengan benar dan teliti agar anak tidak salah dalam melakukannya, karena bisa saja jika guru tersebut mengajarkan hal yang kurang baik dan kurang teliti anak itu akan menirukannya. Anak pada usia dini, dapat dikatakan sebagai peniru ulang, perkembangan anak dalam segala aspek harus di perhatikan agar tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai tahapan perkembangan anak. Pendidikan yang di berikan kepada anak usia dini merupakan hal penting karena merupakan wahana pendidiksns ysgn menjdsdi dasar untuk tumbuh dan berkembangnya dasr-dasar pengetahuan sikap dan keterampilan anak (Feka & Watini, 2022).

Menurut jurnal yang di tulis (Hulukati & Watini 2022) dalam bukunya (Sri Watini, 2016) menulis tentang kecerdasan music merupakan kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk, dan juga 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 menggunakan reward yel yel ASYIK sesuai ritme yang diberikan 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 music, kecerdasan music ini merupakan kemampuan sensibilitas terhadap ritme, melodi, dan timbre dari music yang didengar, sehingga anak sangat senang riang dan bangga jika diberi pujian tentunya bila diaplikasikan dengan bernyanyi ASYIK akan memotivasi anak dalam menyelesaikan tugasnya (Sri Watini, 2016).

Seorang guru berperan sebagai pendidik yang mengajarkan akhlak moral maupun sosial anak, akan Allah SWT membuat kaidah kaidah baik yang berhubungan dengan alam semesta ataupun yang berhubungan dengan kehidupan yang baik pribadi maupun sosial manusia, disamping mengajar guru harus memiliki pengetahuan yang luas serta wawasan dalam menguasai dalam pembelajaran RA (Hulukati & Watini, 2022). Menurut Buku (Sri Watini, 2016): "Filosofi model bermain ASYIK konstruk mengembangkan model bermain "ASYIK" merupakan kolaborasi dari gabungan dua model pembelajaran yaitu pembelajaran eksperinetal learning theory (ELT) dan pembelajarn terpadu (integrated Learning). Model ekspreintal learning theory (ELT) adalah suatu model pembelajaran mengaktifkan pembelajaran, pengetahuan dan juga keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Pada Pendidikan anak usia dini aplikasi pembelajaran terpadu tematik sudah sangat familier, karna dianggap lebih tepat dan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema ini menurut fogarty dinamakan dengan model webbed atau jaring laba laba. Dari sub sub tema tersebut dikembangkan menjadi aktivitas belajar".



Gambar 1. Skema Model Bermain "ASYIK"
(Model Bermain Asyik, Sri Watini, 2020)

Model bermain ASYIK merupakan pembaharuan dari model pembelajaran yang diciptakan oleh ibu (Sri Watini, 2016) dan sudah terdaftar hak ciptanya atau HAKI di Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Nomor registrasi 000106443 dan Nomor aplikasinya EC 00201808872 tanggal 4 Agustus 2020 dan juga pertama kali nya di umumkan diseluruh wilayah indonesia bahkan luar indonesia pada tanggal 4 agustus 2020 di kota Bekasi.



Gambar 2. Sri Watini Model ASYIK HKI
KEMENKUMHAM, 2020

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan yakni Teknik pengumpulan data di lakukan dengan observasi, atau penelitian tindak kelas (PTK) secara kolaborasi. Penelitian tindak kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh pendidik kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati dan juga merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai tenaga pendidik sehingga hasil belajar peserta didiknya dapat meningkat. Penelitian tindak kelas ini dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi dikelas dengan mengamati kelebihan dan kekurangan serta melakukan trobosan baru yang berfungsi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran, pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku, subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Puspa Pertiwi Lubang Buaya yang berjumlah 21 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 12 anak laki laki serta pendidik dikelompok B RA Puspa Pertiwi. Penelitian ini menggunakan penelitian kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan kemmis dan Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu meliputi kegiatan menyusun rancangan

tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan juga (reflection).

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 sistematis 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 bagaimana 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. (Sri Watini, 2016.)

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.

Hasil penelitian sebelum di terapkannya model bermain "ASYIK" pencapaian anak dikelas sebesar 50% atau 10 dari 11 anak. Dalam

penelitian ini, penulis mengambil contoh tema Binatang ayam, menggunakan salah satu indikator yang ada di model bermain "ASYIK" Yaitu: 1) A1: Anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan: 2) S5: Anak merasa nyaman dalam belajar: 3) YP8: Anak percaya diri yang tinggi: 4) I1: Anak banyak ide, gagasan: dan 5) K5: berani mengungkapkan pendapat, seperti yang terlihat pada table dibawah ini:

Tabel 1. Indikator Bermain Model "Asyik"

No			Indikator
1	Aman	A1	Anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan
2	Senang	S5	Anak merasa nyaman dalam belajar
3	Yakin dan percaya diri	YP8	Anak memiliki percaya diri yang tinggi
4	Inovatif	I1	Anak memiliki banyak ide, gagasan
5	Kreatif	K5	Berani mengungkapkan pendapat

1. Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 terdiri dari 4 kali pertemuan senin, Selasa, Rabu, Jumat tanggal 23 Mei 2022, kegiatan. Tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu:

a) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema binatang, sub tema Ayam merencanakan gerak-gerakan bermakna untuk penyampaian materi dan menyiapkan bahan, serta satu lembar observasi kemandirian anak (Suhardja & Watini, 2022)

b) Pelaksanaan

Kegiatan penerapan metode "ASYIK", bernyanyi, reward dan juga yel-yel "ASYIK" dilaksanakan pada Awal, Inti dan Akhir Pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Sri Watini dalam bukunya (Sri Watini, n.d.). Desain "ASYIK" merupakan Desain pembelajaran khususnya pada anak Usia Dini melalui langkah atau tata cara pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak serta memiliki nyanyian,yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kompetensi anak dalam belajar.model bermain "ASYIK" yang memiliki kepanjangan "A"Aman,"S" Senang (Happy) "Y" Yakin (Percaya diri), "I"

Inovativ (Inovatif) dan "K" Kreatif (Kreatif). Guru menyanyikan lagu bagaimana belajar hari ini anak-anak menjawab "ASYIK" dilakukan sebanyak 4 kali kemudian dilanjutkan dengan reward "ASYIK" yaitu guru mengucapkan katakana pada anak murid lalu anak menyahut dengan Semangat "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yess!!!! Dilanjutkan dengan yel-yel "A" (Aman), "S" (Senang) "Y" (Yakin dan percaya diri) "I" (Inovatif) "K" (Kreatif) saat anak menyanyikan lagu "ASYIK" kemudian anak-anak mengangkat kedua tangan membentuk pola huruf "ASYIK" dan mengucapkan reward "ASYIK" serta yel-yel "ASYIK" penelitian akan mengamati langsung dari kemandirian anak selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama lima menit berisi tanya jawab pembelajaran materi yang telah disampaikan (Suhardja & Watini, 2022).

c) Observasi

Tahap ini dilakukan dengan tahap tindakan atau pelaksanaan. Guru Mengamati kemandirian anak didalam pembelajaran. Semangat anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 diperoleh data bahwa nilai ketercapaian kemandirian anak mulai berkembang.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang nilai ketercapaian nya hanya 65% atau 10 dari 21 anak, setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi di siklus 1 rencana perbaikan pada siklus II meliputi penyampaian kembali pada anak terkait aturan dan prosedur pelaksanaan metode bernyanyi "ASYIK", reward "ASYIK" dan Yel-yel "ASYIK" pada siklus I untuk dapat meningkatkan kemandirian anak pada siklus I anak sifatnya hanya menirukan apa yang dilakukan Guru, dan Pada siklus II selain anak menirukan Guru selanjutnya anak Melakukan tanpa bimbingan Guru, Guru menugaskan anak yang dianggap mampu untuk maju menampilkan Gerakan "ASYIK" kepada teman-teman agar mereka termotivasi untuk mampu melakukannya juga (Suhardja & Watini, 2022).



Gambar 3. Menirukan Bernyanyi Model "ASYIK"



Gambar 4. Bernyanyi Model "ASYIK"



Gambar 5. Membuat Yel-yel Model "ASYIK"

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan Senin, Selasa, Rabu, Jumat tanggal 6-10 juni 2022, kegiatan tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- Perencanaan, awal aktivitas pagi, guru menyambut 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, mencuci tangan dengan handsanitaizer kemudian menulis absen.
- Pelaksanaan, setelah melakukan oleh fisik dan pembiasaan ibadah 9sholat dhuha bersama), seluruh anak dan guru berdiri membentuk lingkaran (circle time), melakukan spaan pago, absensi awal, aneka tepuk lalu duduk tetap dalam lingkaran lalu guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa sedangkan yang lainnya mengikuti. Kemudian anak tersebut melanjutkan memimpin lagu dan yel yel "ASYIK" dan anak-anak menirukan Gerakan yel yel "ASYIK" serta bernyanyi bersama. Setelah menyanyikan lagu dan yel yel

“ASYIK” dilanjutkan menyanyikan lagu tema balonku. Pada kegiatan guru menginformasikan kegiatan main yang akan dilakukan yaitu meniup balon dan juga menyusun balok membentuk kipas. Sebelum guru persilahkan anak bermain, guru mengucapkan “katakan” kepada seluruh murid kemudian anak menyaut dengan penuh semangat dan percaya diri “aku bisa, aku hebat, dan aku berhasil, YES!!” “Kegiatan ini diulang sebanyak 3 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 Rewards ASYIK. Jika banyak anak menyahut artinya murid murid senang dan bersemangat mengikuti pelajaran dihari itu

- c) Observasi, pada pelaksanaan siklus II ini anak lebih antusias dan semangat yang ditunjukkan dengan reaksi dan wajah ceria saat guru memberikan intruksi
- d) Refleksi, hasil pelaksanaan rangkaian tindakan pada siklus II, nilai ketercapaiannya sebesar 80% atau 16 dari 21 anak. Perhitungan ini berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus II terdapat 16 anak merespon ketika diterapkan yel yel ASYIK dan Reward ASYIK. Hasil 80% menurut table tingkat keberhasilan tindakan masuk kedalam taraf capaian 75%-100% yaitu sangat baik dan juga berhasil (Suhardja & Watini, 2022).



Gambar 6. Grafik Tabel Hasil Semangat belajar Tindakan Kelas Model ASYIK

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena di senangi 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 pembelajran di PAUD selalu menekankan pada aspek bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Bermain bagi perkembangan dalam kehidupan anak usia dini sangatlah banyak manfaatnya. Manfaatnya bermain adalah dalam rangka mengembangkan aspek fisik serta keterampilan olahraga dan menari.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan dan kita perlu mengkaji lebih banyak lagi mengenai implementasi model “ASYIK” ini agar isi pada penelitian ini lebih komprehensif lagi dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B RA Puspa Pertiwi.

DAFTAR RUJUKAN

- Feka & Watini, 2022. Penerapan Rewared “ASYIK” dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan.
- Hulukati & Watini, 2022. Implementasi Model “ASYIK” Dalam Meningkatkan Belajar pada Kelompok B TK Negri Pembia Mimika.
- Humayrah & Watini, 2022. Implementasi Bermain Model “ASYIK” untuk Menigkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun.
- Kurniati & Watini, 2022. Implementasi Metode Bernayni Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi.
- Mogelea & Watini, 2022. Implementasi Model Bermain ASYIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak di TK Negri Dobonsolo Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua.
- Muawanah & Watini, 2022. Implementasi Model ASYIK dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di RA Al-Fikri Kota Batam.
- Novianti & Watini, 2022. Penerapan Metode Bernyanyi “ASYIK” untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini Di Paul Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang.
- Rahayuliana & Watini, 2022. Implementasi Reaward ASYIK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Di RA Nurul Hidayah Batam.
- Ratna & Watini, 2022. Implementasi Model ASYIK Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini.
- Setyowati & Watini, 2022. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain "ASYIK" (Raward & Yel-Yel "ASYIK") Di TK Mutiara Cemerlang.
- Sri Watini, 2016. Impementasi Reward ASYIK dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur.
- Suhardja & Watini, 2022. Implementasi Pembelajaran Model ASYIK Terhadap Perkembangan Anak Kelompok B Di RA Miftahul Jannah.
- Udjir & Watini, 2022. Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al Ikhlas Ambon.
- Wibawati & Watini, 2022. Impementasi Reward ASYIK dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur.