



Peningkatan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Implementasi Model ASYIK dalam Mempelajari Lingkungan Alam

Ani Mulyani¹, Eva Susana², Ade Ahmad Gozali³, Sri Watini⁴

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

E-mail: animulyani701@guru.paud.belajar.id, evasusana326@gmail.com, ghozaliade570@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-07 Keywords: <i>Cognitive; Early Childhood; ASYIK Model; Natural Environment.</i>	Maturity of child development is one of the factors considered in designing learning. The selection of appropriate learning models is used as a strategy in conveying learning objectives. The application of the ASYIK Model in improving the cognitive aspects of early childhood is very appropriate to use, especially when conveying material about the natural environment. The method used in this study is descriptive qualitative where the subject of education is group B students aged 5-6 years at Firdaus Percikan Iman Kindergarten. The data collected is in form of documentation and activity record. This research proves that the cognitive aspects of early childhood increase through the implementation of ASYIK Models in studying the natural environment. This is because the foreign learning model is a learning design, especially in early childhood through systematically structured learning steps or procedures starting from the initial activities. Core activities and final activities which contain elements of 3B (Singing, Playing and Moving) as well as providing appropriate rewards so that children are motivated to be active. The implementation of this ASYIK Model presents a pleasant atmosphere so that the ability of early childhood in studying the natural environment, especially animals, can increase as seen from their very well-developed cognitive aspects.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-07 Kata kunci: <i>Kognitif; Anak Usia Dini; Model ASYIK; Lingkungan Alam.</i>	Kematangan perkembangan anak menjadi salah satu faktor yang dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat digunakan sebagai strategi dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Penerapan Model ASYIK dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini sangatlah tepat digunakan terutama pada saat menyampaikan materi tentang lingkungan alam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana subjek pendidikan siswa-siswi kelompok B usia 5-6 tahun TK Firdaus Percikan Iman. Data yang dikumpulkan berupa dokumentasi dan catatan kegiatan. Penelitian ini membuktikan bahwa aspek kognitif anak usia dini meningkat melalui implementasi Model ASYIK dalam mempelajari lingkungan alam. Model 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 didalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta pemberian reward yang tepat sehingga anak termotivasi untuk berkegiatan. Implementasi Model ASYIK ini menghadirkan suasana yang menyenangkan sehingga kemampuan anak usia dini dalam mempelajari lingkungan alam terutama binatang dapat meningkat terlihat dari aspek kognitif mereka yang berkembang sangat baik.

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya kemampuan anak usia dini sangat dinantikan baik oleh orang tua maupun oleh pendidik. Peningkatan kemampuan tersebut menjadi tolok ukur dan gambaran sampai sejauh mana keberhasilan orang tua dan pendidik dalam mengoptimalkan kemampuan anak. Serta apakah anak mengalami kemajuan atau hambatan dalam perkembangannya. Ranah pengembangan kemampuan anak terdiri dari enam aspek diantaranya, nilai agama dan moral, nilai Pancasila, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial emosi. Dari keenam aspek tersebut terintegrasi dan holistik

serta tidak dapat untuk dipisah-pisahkan dalam pengembangannya, antar aspek saling terkait. Diperlukan ketelatenan, kesungguhan dan juga pembiasaan dari orang tua dan pendidik agar perkembangan anak dapat meningkat secara optimal. Orang tua dan pendidik harus memiliki kemampuan dan pengetahuan terkait bagaimana cara mengembangkan dan meningkatkan enam aspek perkembangan anak usia dini.

Kognitif adalah kemampuan untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak

menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, Yusuf, (2005: 10) dalam (Hj Khadijah, 2016). Menurut Piaget dalam (Sutarto, 2017), pengetahuan dibentuk oleh individu melalui interaksi secara terus menerus dengan lingkungan. Individu mampu mengalami kemajuan tingkat perkembangan kognitif atau pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi. Dalam berinteraksi dengan lingkungan tersebut, individu mampu beradaptasi dan mengorganisasikan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan dalam struktur kognitif, pengetahuan, wawasan dan pemahamannya.

Kemampuan kognitif seseorang juga terkait dengan bagaimana individu dapat belajar, memperhatikan, mengamati, mengusulkan, memperkirakan, mengevaluasi, dan juga memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu belajar dan berpikir tentang lingkungannya. Menurut Piaget, anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif mereka sendiri. Anak-anak tidak secara pasif menerima informasi, tetapi memainkan peran yang aktif di alam dengan mengumpulkan pengetahuan mereka tentang realitas. Jika anak ingin mengetahui sesuatu, ia harus membangun pengetahuan itu sendiri, mempelajari apa yang ia harapkan dari pembelajaran aktif yang melibatkan peran guru sebagai penyedia materi yang sesuai seperti ruangan dan instruksi yang mendorong anak untuk menemukan sendiri. (Rodiah & Watini, 2022)

Esensi pengembangan kognitif ditujukan agar anak mampu bereksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya menggunakan panca indera. Yang pada akhirnya anak mampu mensyukuri dan memanfaatkan apa yang ada di muka bumi dengan bijak untuk kepentingan pribadi dan umum. Alam merupakan sumber belajar yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dalam membangun pengetahuan dan pemahamannya. Kognitif juga merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berfikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada

dalam diri anak untuk tahap yang berikutnya. (Veronica, 2018)

Standar tingkat pencapaian perkembangan AUD sebagaimana dimaksud pada ayat 2 difokuskan pada aspek perkembangan anak yang meliputi: nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Capaian perkembangan aspek perkembangan anak diantaranya mampu untuk menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam. (Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, 2022). Di tengah banyaknya pilihan metode pembelajaran yang beragam pada saat ini, diperlukan kejelian dan ketelitian guru dalam memilihnya. Metode pembelajaran dikatakan baik jika guru mampu memilih metode yang tepat dan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang guru. Ciri metode pembelajaran yang baik adalah bersifat luwes, fleksibel, fungsional, mampu mengembangkan materi, memberikan keleluasaan pada siswa, dan menempatkan guru pada posisi yang tepat. (Hj Khadijah, 2016)

Desain Model ASYIK yang dilaksanakan pada penelitian ini dibuat secara khusus bagi anak usia dengan berbagai tahapan pembelajaran secara sistematis yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang memuat elemen 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta mempunyai nyanyian, yel-yel dan penghargaan berupa hadiah dalam pengembangan kompetensi anak untuk belajar. (Setyowati & Watini, 2022). Melalui Model Asyik ini diharapkan dapat membangkitkan semangat anak, percaya diri anak sekaligus juga meningkatkan konsentrasi belajar anak serta memotivasi anak untuk memulia kegiatan pembelajaran setiap harinya. Alam bagi anak merupakan media bermain dan bisa meningkatkan keterampilan menjelajahnya. JJ Rousseau: Delima, 2017, hlm. 186 dalam (Sumitra, 2021) mengatakan bahwa lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang bersifat alamiah, diantaranya sumber alam (air, hutuan, tanah, batuan), tanaman dan hewan, sungai, suhu dan lainnya. Pengelolaan pembelajaran di lingkungan alam atau pembelajaran berbasis alam merupakan suatu pendekatan terhadap pendidikan. Hal ini dinyatakan oleh Mukaromah, 2020: Worapun, 2021 dalam (Hartati, 2022).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif. (Watini, 2019). Penelitian ini dilakukan di TK Firdaus percikan iman, Kab. Bandung Barat, kelompok B, usia 5-6 tahun yang berjumlah 17 orang. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober-November 2022. Data dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan. Materi yang diberikan kepada peserta didik adalah tentang pengenalan lingkungan alam yaitu binatang. Data analisis secara kualitatif mendeskripsikan hasil implementasi model bermain ASYIK pada pembelajaran mengenal kehidupan binatang.

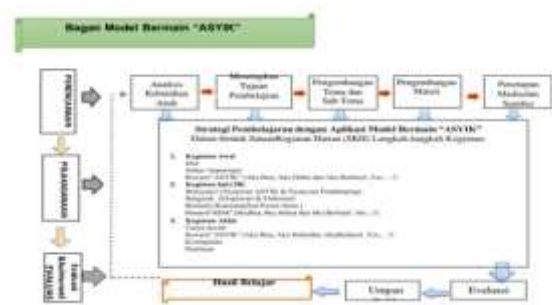
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa keemasan atau *golden age* ketika sel-sel saraf otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. (Suhardja & Watini, 2022). Masa kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seseorang, perilaku anak-anak diidentifikasi untuk kegiatan untuk bermain melalui pengenalan lingkungan sekitar (Kurniati & Watini, 2022). Proses pembelajaran yang ada di pendidikan usia dini diharapkan dapat membangun kemampuan anak terutama pada aspek kognitif melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan diantaranya adalah melalui pengenalan lingkungan alam. Tema pada pembelajaran tentang lingkungan alam yang diberikan pada anak usia dini diantaranya adalah binatang. Pengenalan Binatang ini diantaranya berkaitan dengan bermacam-macam binatang, tempat hidup, ciri tubuh dan keunikan lainnya dari binatang

Masa kanak-kanak sangat menyukai kegiatan bermain, sehingga bermain dapat menjadi alat untuk mengembangkan kemampuan menjadi cerdas melalui segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Guru membuat proses belajar yang baik bagi anak untuk menghasilkan hasil belajar yang bermakna sehingga dapat digunakan dalam kehidupan yang sehari-hari (Muawanah & Watini, 2022). Lingkungan sebagai sumber belajar dapat diartikan sebagai kesatuan ruang dengan semua objek dan situasi makhluk hidup (termasuk manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya), memungkinkan anak usia dini untuk belajar tentang informasi, orang, bahan, dan alat. Lingkungan terdiri dari unsur-unsur benda hidup, benda mati dan budaya manusia. Lingkungan belajar yang kondusif

adalah lingkungan belajar di sekolah dalam suasana berlangsungnya interaksi pembelajaran. situasi belajar yang kondusif ini perlu diciptakan dan dipertahankan agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik efektif dan efisien, sehingga tujuan tercapai optimal. (Jumrawarsi & Suhaili, 2020). Berdasarkan pendapat Uno dan Mohamad (2013) serta Sudjana & Rivai (2015) dalam (Eli et al., 2020) dapat disimpulkan kelebihan pembelajaran menggunakan lingkungan, antara lain: (1) kegiatan belajar lebih menarik, (2) belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi yang bersifat alami, (3) bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih factual sehingga kebenarannya lebih akurat, (4) kegiatan belajar lebih komprehensif serta, (5) motivasi belajar peserta didik bertambah karena peserta didik mengalami suasana belajar yang berbeda.

Dalam menggali dan mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini, diperlukan strategi dalam pelaksanaan pembelajaran atau disebut juga model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual atau konsep dasar yang menggambarkan tentang pola urutan/alur dari pembelajaran yang akan mempermudah dalam menyusun dan mengelola kelas. Untuk itu dalam menentukan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Kesenambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran akan mempermudah seorang pendidik dalam penyusunan model pembelajaran secara menyeluruh. Ketika keduanya sudah sinkron dan juga penggambaran keseluruhannya sudah jelas, Penyusunan strategi dan metode pembelajaran bisa menjadi lebih mudah dan terarah (Setyowati & Watini, 2022).



Gambar 1. Skema Model ASYIK (Watini, 2016)

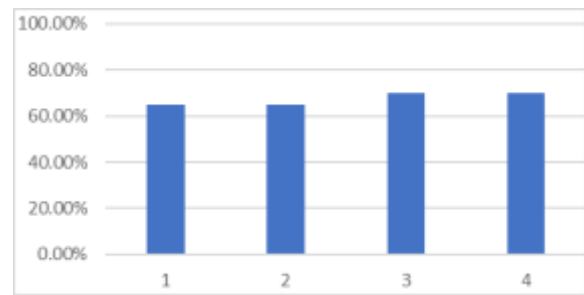
Watini dan Effendy, 2008 dalam (Setyowati & Watini, 2022) berpendapat bahwa Model ASYIK merupakan model pembelajaran anak usia dini dimana prosedur pembelajaran dirancang secara sistematis dari awal hingga akhir kegiatan, didalam kegiatannya mengandung unsur 3B

yaitu Bernyanyi, Bermain, dan Bergerak. Model ASYIK merupakan kepanjangan dari "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin dan percaya diri, "I" Inovatif, "K" Kreatif. Model ASYIK dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan berproses dengan baik. Arti kata "Aman" berkaitan dengan tema yang dipilih, materi yang dipelajari, media yang digunakan, kegiatan yang dilakukan serta berbagai sumber belajar yang dipilih sesuai kategori aman standar proses pembelajaran PAUD. Makna "Senang" dalam Model ASYIK adalah senang beraktivitas, tidak dipaksakan, bergairah, termotivasi, tidak bosan, dan menyenangkan. "Yakin" dan juga "Percaya Diri" adalah perasaan penerimaan diri dengan keyakinan bahwa seseorang kompeten dan memiliki integritas tinggi (Poduska & Terman, 2022, hlm.206) dalam Watini, 2020). Percaya adalah sikap yang dapat meyakinkan bahwa mereka akan berusaha dan berhasil (Dorotti dalam Poduska & Terman, 2002 dalam Watini, 2020). "Inovatif" mengacu pada cara dimana kegiatan pembelajaran Model ASYIK melibatkan jenis, metode, media, dan semua kegiatan yang disesuaikan dengan gaya belajar anak yang berbeda (Watini, 2020).

Penelitian ini dilakukan di TK Firdaus percikan iman dengan objek 17 orang data mengenai implementasi model bermain asyik dikumpulkan dengan observasi selama peneliti melakukan praktik Berdasarkan hasil pengamatan peserta didik selama praktik diperoleh hasil yang menjelaskan terkait aspek kemampuan kognitif yaitu mengenal lingkungan alam yaitu kehidupan binatang. Kemampuan awal anak pada aspek kognitif di kelompok B, TK Firdaus Percikan Iman terlihat pada Tabel.1 berikut ini:

Tabel 1. Pencapaian Perkembangan Kognitif Sebelum Implementasi Model ASYIK

No	Indikator perkembangan kognitif	Persentase
1	Mengenal sebab akibat-akibat tentang lingkungannya	64,7 %
2	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki	64,7 %
3	Mengklasifikasi objek (binatang) kedalam kategori yang bermakna	70%
4	Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru	70%



Gambar 1. Pencapaian Perkembangan Kognitif Sebelum Implementasi Model ASYIK

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1 didapatkan data awal untuk indikator pencapaian perkembangan kognitif mengenal sebab akibat-akibat tentang lingkungannya sebanyak 64,7%. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki sebanyak 64,7%, Mengklasifikasi objek (binatang) kedalam kategori yang bermakna sebanyak 70%, Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru sebanyak 70%. Dengan penerapan Model ASYIK diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Firdaus Percikan Iman.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini dianalisis kebutuhan anak, dimana materi yang disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan teman pembelajaran yang telah ditetapkan untuk anak pada jenjang pendidikan anak usia dini. Materi tentang binatang menjadi salah satu materi yang disampaikan. Binatang ada di sekitar anak-anak sehingga penting mengenalkan kehidupan binatang pada anak-anak. Selanjutnya ditetapkan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan berbagai jenis binatang beserta kehidupannya. Dilanjutkan dengan pengembangan tema, tema: Binatang, Subtema: Binatang peliharaan (kucing, kura-kura, kelinci, hamster), Binatang air (ikan, bintang laut, gurita), binatang udara (lebah, burung), binatang ternak (bebek, ayam, kambing, sapi). Pengembangan materi ajar dan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan yaitu dengan menggunakan buku, video, sumber lainnya yang mendukung disertai dengan menetapkan media dan sumber belajar.

Tahap pelaksanaan kegiatan, diawali dengan berdoa, salam, kemudian anak-anak diajak untuk bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema yang akan mereka pelajari (apersepsi). Saat peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya diberikan apresiasi dengan menggunakan reward 'ASYIK' (Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!) (Watini, 2016). Desain Model ASYIK yang merupakan desain pembelajaran khususnya pada

anak usia dini melalui langkah atau tatacara pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Benyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kompetensi anak dalam belajar. Model Bermain "ASYIK" memiliki "A" Aman (aman), "S" Senang (Happy), "Y" Yakin (Percaya diri), "I: Inovatif (Inovatif), dan "K" Kreatif (Kreatif) (Watini, 2020).

Kegiatan inti melibatkan kegiatan yang Aman artinya anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan. Senang dimana anak memiliki minat dan perhatian terhadap kegiatan dan materi yang dipelajari dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan yaitu bernyanyi, bergerak, bermain. Yakin dan Percaya diri memperlihatkan anak yang bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan melalui kegiatan mengeksplorasi kehidupan binatang. Inovatif, yaitu anak memiliki keingintahuan yang sangat besar terhadap sesuatu yang dipelajari melalui aktivitas menonton, mengamati binatang secara langsung dan memberi makan binatang. Kreatif artinya anak memiliki banyak imajinasi melalui aktivitas kreasi dengan berbagai media, menghitung gambar, melakukan gerakan sesuai dengan jenis binatangnya dan lain sebagainya. Bagi peserta didik yang berhasil menuntaskan kegiatan diberikan apresiasi reward 'ASYIK' (Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!).



Gambar 2. Kegiatan Mengenal Lingkungan Aman (Binatang) Dengan Model ASYIK

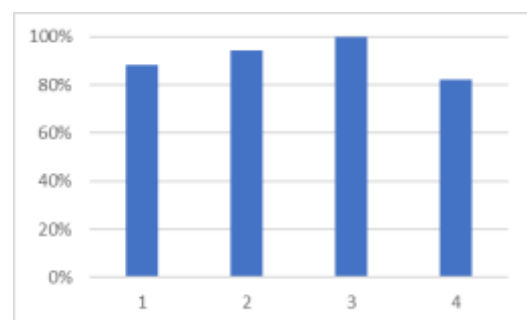
Kegiatan akhir dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab dengan reward 'ASYIK' (Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!) kemudian menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran berkaitan dengan hasil belajar dan umpan balik serta evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran berakhir.

Pada pelaksanaan kegiatan peserta didik mengeksplorasi media dengan menghadirkan binatang ke kelas atau melalui video yang ditayangkan. Desmita menyatakan perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan juga memikirkan lingkungannya, jadi perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri orang lain hewan dan tumbuhan serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT (Rozana & dkk, 2020).

Melalui implementasi Model ASYIK yang telah dilakukan, peserta didik mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya terutama pada pengenalan lingkungan alam (binatang), diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Pencapaian Perkembangan Kognitif Setelah Implementasi Model ASYIK

No	Indikator perkembangan kognitif	Persentase
1	Mengenal sebab akibat-akibat tentang lingkungannya	88 %
2	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki	94%
3	Mengklasifikasi objek (binatang) kedalam kategori yang bermakna	100%
4	Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru	82%



Gambar 3. Pencapaian Perkembangan Kognitif Setelah Implementasi Model ASYIK

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 3 didapatkan hasil untuk indikator kognitif, mengenal sebab akibat-akibat tentang lingkungannya sebanyak 88%, menunjukkan aktivitas yang bersifat

eksploratif dan menyelidiki sebanyak 94%, Mengklasifikasi objek (binatang) kedalam kategori yang bermakna sebanyak 100%, Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru sebanyak 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi Model ASYIK menstimulasi anak senang, antusias dan tertarik saat proses pembelajaran. Pencapaian indikator perkembangan kognitif anak berkembang sangat baik. Pengalaman belajar yang beragam dengan menghadirkan media belajar yang menarik akan semakin mengembangkan struktur kognitif anak. Anak akan menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki. Saat anak mengeksplorasi lingkungan, anak akan berkembang kemampuan mengenal sebab-akibat yang terjadi di lingkungan melalui kegiatan tanya jawab yang anak lakukan dengan teman dan pendidik. Selanjutnya anak akan dapat mengklasifikasi objek sesuai dengan yang dipelajari yaitu binatang. Klasifikasi binatang berdasarkan tempat hidup, ciri tubuh, kegunaan dan lain sebagainya. Pengetahuan anak yang bertambah dari hasil eksplorasi dan menyelidiki akan menjadi dasar bagaimana anak akan menerapkan pengetahuan yang telah didapat dalam konteks yang baru, seperti pada berbagai aktifitas lainnya seperti menghitung dengan benda dan berkreasi. Hal ini membuktikan proses pembelajaran menggunakan Model ASYIK dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia dini serta merupakan hal yang baik untuk dilakukan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Model ASYIK melalui kegiatan pengenalan lingkungan alam terutama binatang dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia dini. Mengetahui lingkungan alam berarti menggunakan sumber belajar berbasis alam meliputi seluruh benda yang ada di alam yang dapat dipelajari dan dimanipulasi anak dengan alat indranya. Media lingkungan alam ini pun merupakan media yang konkret sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga perkembangan aspek kognitif anak semakin berkembang baik sesuai dengan tahapan usianya. Model ASYIK sendiri dapat membuat kegiatan lebih menyenangkan karena suasana yang dihadirkan nyaman dengan melibatkan aktivitas bernyanyi, bermain dan bergerak serta pemberian reward yang tepat sehingga anak termotivasi

untuk berkegiatan dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

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 Peningkatan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Implementasi Model ASYIK dalam Mempelajari Lingkungan Alam.

DAFTAR RUJUKAN

- Eli, W., Evasufi, L., & Fajari, W. (2020). Penerapan Pendekatan Lingkungan Alam Sekitar (PLAS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1).
<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.234>
- Hartati, S. (2022). Peran Pendidikan Berbasis Alam Dalam Mengembangkan Kecerdasan Alami Anak. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 06.
<https://doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Hj Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (1st ed.). Perdana Publishing.
- Jumrawarsi, & Suhaili, N. (2020). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3).
- 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>
- Muawanah, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di RA Al-Fikri Kota Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1905.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1905-1914.2022>
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022

- tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 5 (2022).
- Rodiah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru Kata kunci. In *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 2). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Rozana, S., & dkk. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Paktik)*. Edu Publisher.
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain ASYIK (Rewards Yel-Yel ASYIK) di TK Mutiara Cemerlang. *Pendidikan Tambusi*, 6.
- Suhardja, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Model Asyik Terhadap Perkembangan Kemandirian Anak Kelompok B Di RA Miftahul Jannah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1915. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1915-1926.2022>
- Sumitra, A. (2021). Pembelajaran Sains Melalui Pendekatan Eksplorasi Lingkungan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(6), 2714-4107.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam pembelajaran. *Islamic Counseling*, 1.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.
- Watini, S. (2016). *Model Bermain ASYIK Untuk Anak Usia Dini* (1st ed.). Cahaya Ilmu.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model in Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>