



Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa

Fauzia Herli Noviamputra¹, Sri Watini²

^{1,2}Sekolah Pascasarjana, Universitas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia

E-mail: beranda.afar@gmail.com, srie.watini@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| Article History Received: 2022-06-20 Revised: 2022-07-28 Published: 2022-08-01 | Early Childhood Education is the main basis in the personal development of children. Through formal educational institutions under the auspices of the Ministry of Religion, Raudhatul Athfal's children will be provided with religious values that can be used as provisions in their daily lives. One of things that need to be grown from an early age is self-confidence, because not all early childhood have good self-confidence. Factors that cause low self-confidence in children, can come from themselves or the influence of the surrounding environment. The purpose of this study is to increase children's confidence through "Reward and Asyik Play Model". The Asyik Play Model, especially the "ASYIK Reward", is a new learning model innovation developed by Watini who already has a copyright in the form of the motivational word "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!". The researchers used the "Asyik" reward and "Asyik" play model for students aged 5-6 years in RA. Al Miffa Bekasi City as many as 15 children. Before starting the activity, the child sings the song and yells "Asyik", during the activity the child uses the "Asyik" play model, and after the child completes the task, the teacher gives a reward "Asyik", the researcher concludes that the child becomes excited, happy and his self-confidence gets better. |
| Keywords: <i>Self-Confidence;</i> <i>"Asyik" Play Model;</i> <i>Reward "Asyik";</i> <i>Early Childhood.</i> | |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2022-06-20 Direvisi: 2022-07-28 Dipublikasi: 2022-08-01 | Pendidikan Anak Usia Dini merupakan dasar utama dalam pengembangan pribadi anak. Melalui Lembaga Pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Agama, anak-anak Raudhatul Athfal akan dibekali nilai-nilai agama yang dapat menjadi bekal di kehidupan keseharian mereka. Salah satu hal perlu ditumbuhkan sejak dini yaitu kepercayaan diri, karena tidak semua anak usia dini memiliki rasa percaya diri yang baik. Faktor penyebab rendahnya rasa percaya diri pada anak, dapat berasal dari diri sendiri maupun pengaruh lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan percaya diri anak melalui "Reward dan Model Bermain Asyik". Model bermain "Asyik" terutama <i>reward</i> "ASYIK" adalah inovasi model pembelajaran baru yang dikembangkan oleh Watini yang telah memiliki hak patent karya cipta berupa kata motivasi "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!". Peneliti menggunakan <i>reward</i> "Asyik" dan model bermain "Asyik" pada peserta didik usia 5-6 tahun di RA. Al Miffa Kota Bekasi sebanyak 15 anak. Sebelum memulai kegiatan anak menyanyikan lagu dan yel-yel "ASYIK", selama berkegiatan anak menggunakan model bermain "Asyik", dan setelah anak menyelesaikan tugasnya, guru memberikan <i>reward</i> "Asyik", peneliti menyimpulkan anak menjadi bersemangat, senang dan rasa percaya dirinya semakin baik. |
| Kata kunci: <i>Percaya Diri;</i> <i>Model Bermain "Asyik";</i> <i>Reward "Asyik";</i> <i>Anak Usia Dini.</i> | |

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah dasar utama dan awal dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri maupun kemandirian. Pendidikan Anak Usia Dini dalam pendidikan Islam bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keislaman kepada anak sejak dini, sehingga dalam perkembangan selanjutnya anak menjadi manusia muslim yang kaffah, yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun menurut undang-undang nomor 20

tahun 2003 dan Peraturan Presiden nomor 60 tahun 2013. Kebanyakan orang menyebut bahwa masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka nanti jika sudah dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasannya. Sedangkan fitrah anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang spesifik pada tahapan yang dilalui oleh anak.

Dalam Pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif

sehingga pada akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Melalui proses belajar akan diperoleh prestasi belajar sebagai indicator derajat perubahan tingkah laku. Salah satu factor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar anak di sekolah adalah percaya diri, dengan rasa percaya diri yang dimiliki, anak akan sangat mudah berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. Peran seorang guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini sangatlah beragam selain sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai emansipator yang membangkitkan kembali rasa percaya diri anak didiknya (Angkur, 2020), petika mengalami kesulitan. Penjelasan kajian teoritis terkait judul penelitian adalah sebagai berikut:

1. Anak Raudhatul Athfal

Anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan apapun), akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir tersebut pendengaran, penglihatan, dan hati Nurani (yakni akal yang menurut pendapat yang shohih pusatnya berada di hati/otak). Dengan bekal pendengaran, penglihatan dan hati Nurani (akal) itu, anak pada perkembangan selanjutnya akan memperoleh pengaruh sekaligus berbagai didikan dari lingkungan sekitarnya (Sholeh, 2018). Untuk itu anak akan memperoleh didikan dari lingkungan sekitar melalui Lembaga pendidikan usia dini formal di bawah naungan kementerian agama atau dapat disebut Raudhatul Athfal. Anak Raudhatul Athfal memiliki usia kisaran 4-6 tahun memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Pada usia ini anak mengalami masa keemasan (*golden ages*) di mana perkembangan sel-sel syaraf otak mengalami peningkatan yang sangat pesat apabila mendapatkan stimulasi dari lingkungannya. Karakteristik anak usia 5-7 tahun menurut Rusdinal (2005:16) adalah 1) anak pada praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui Bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik. Anak-anak hasil Pendidikan Lembaga Raudhatul Athfal mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil Pendidikan agama mampu menjadikan Pendidikan yang bermakna dalam kehidupan anak (Watini, 2019).

2. Pendidikan Anak Raudhatul Athfal

Hakikat Raudhatul Athfal adalah Lembaga Pendidikan bagi anak yang memiliki usia 4-6 tahun di mana usia ini sama atau sederajat dengan anak usia Taman Kanak-kanak. Menurut PP No 17 tahun 2003 (1) Raudhatul Athfal yang selanjutnya disingkat RA, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program Pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun. (2) RA setara dengan TK, di mana kurikulumnya ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Watini (2019), Raudhatul Athfal adalah salah satu Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini 4-6 tahun di bawah naungan Kementerian Agama yang berada di jalur Pendidikan formal.

3. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip praktis dalam kegiatan Pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut (Watini, 2018):

- a) *Child-oriented needs* (kebutuhan yang berorientasi pada anak);
- b) *Child learning in accordance with child development* (belajar anak sesuai perkembangan anak);
- c) *Develop a multiple child intelligence* (mengembangkan kecerdasan anak ganda);
- d) *Learn through play* (belajar melalui bermain);
- e) *Stages of early childhood learning* (tahapan pembelajaran anak usia dini);
- f) *Children as active learner* (anak sebagai pembelajar aktif);
- g) *Child social interaction* (interaksi sosial anak);
- h) *Conducive environment* (lingkungan yang kondusif);
- i) *Stimulates creativity and innovation* (merangsang kreativitas dan inovasi);
- j) *Develop life skills* (mengembangkan keterampilan hidup);
- k) *Utilizing the potential of the environment* (memanfaatkan potensi lingkungan);
- l) *Learning according to socio-cultural conditions* (belajar sesuai dengan kondisi sosial budaya);
- m) *Stimulation holistically* (stimulasi secara holistic);

4. Model

Model adalah tinjauan teoritis tentang konsep dasar (Arifin, 2011 dalam Watini, 2020), menurut Majid, 2013 dalam (Setyowati & Watini, 2022), model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Pendidikan), 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. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat (Octavia, 2020).

5. Bermain "ASYIK"

Dalam melakukan komunikasi dengan anak, orang dewasa seringkali mengalami kesulitan, hal ini dikarenakan anak tidak memiliki kemampuan yang cukup dalam menjelaskan setiap persoalan, justru anak akan terlihat ketakutan apabila orang dewasa mendekatinya dengan menggunakan Bahasa verbal, salah satu masa anak dapat berekspresi adalah saat mereka bermain. Bermain bagi anak khususnya anak usia dini merupakan cara atau strategi dalam belajar memperoleh informasi, pengalaman, serta keterampilan dari lingkungan. Melalui bermain bagi anak merupakan metode atau cara yang tepat, efektif dan efisien dalam rangka anak melakukan eksplorasi dan elaborasi dalam kehidupannya. Model Pembelajaran atau bermain "ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran baru. Sudah mendapatkan hak paten atau HaKI dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443 dan nomor permohonan EC0020180876, tanggal 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) berpendapat, "bermain asyik adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui beberapa langkah pembelajaran yang terstruktur secara sistematis dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang di dalamnya terdapat

unsur 3B (Ber-nyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki yel-yel dan *reward* yang khas. Model belajar "ASYIK" memiliki kepanjangan dari "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin & Percaya Diri, "I" Inovatif, dan "K" Kreatif mengandung beberapa makna di dalamnya.

6. Reward

Anak usia dini sangat senang apabila mendapatkan kata pujian ataupun reward atas apa yang sudah anak lakukan di sekolah, meski terkadang masih belum berhasil namun guru tetap memberi semangat dengan kata-kata motivasi. Dalam al Qur'an Surat Al An Nisa : 9 yang artinya "*Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka, oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar*". Juga di dalam Surat Al Zalzalah:7-8 "*Barangsiapa yang melakukan kebaikan seberat dzarrah pun, niscaya dia akan melihat (balasannya), dan barangsiapa yang melakukan kejahatan seberat dzarrah pun, niscaya dia akan melihat balasannya*". Berdasarkan kedua ayat tersebut, maka dapat dipahami bahwa pemberian *reward* merupakan alat yang dapat digunakan untuk memotivasi anak manusia dalam berbuat kebaikan.

7. Percaya Diri

Percaya Diri atau *self confidence* termasuk sebuah persepsi diri terhadap individu mereka sendiri atau seseorang, mengarah kepada sebuah motivasi dan sumber daya yang dimiliki untuk diaplikasikan berupa Tindakan sesuai dengan tugas yang diminta (Hendriana, Slamet & Sumarmo, 2014), rasa percaya diri adalah sikap percaya dan yakin akan kemampuan yang dimiliki, yang dapat membantu seseorang untuk memandang dirinya dengan positif dan realistis sehingga ia mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain (Yanti & Has, 2020). Percaya diri adalah aspek pada diri anak yang berisi mengenai ketangguhan, keahlian, dan keterampilan (Pujiastuti & Nurunnisa, 2021), menurut Dariyo, 2011 dalam (Pujiastuti & Nurunnisa, 2021) kemampuan percaya diri anak yang wajib dikembangkan pada saat usia dini meliputi, sikap, dapat mengemukakan pendapat, bertanggung jawab, mampu menyelesaikan masalah, dapat bersosialisasi dan bergaul dengan siapapun, berani mencoba hal

yang baru serta masih banyak lagi. Tahapan percaya diri anak usia 5-6 tahun yaitu mencoba menguasai lingkungan dan mempertahankan diri menguji ingatan baru dan keterampilan pemahaman, bereksperimen dengan peran jender, berlaku aktif dan mulai mencari teman (Gael Lindenfield, 1997:9). Sejak anak usia dini telah terbiasa tampil, tidak banyak larangan, motivasi, dan banyak kesempatan mencoba, maka mereka akan tumbuh dengan percaya diri yang tinggi begitupun sebaliknya. Adapun rumusan tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* dan model bermain "Asyik" terhadap peningkatan percaya diri anak dalam proses pembelajaran di RA. Al Miffa.

II. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yakni untuk meningkatkan percaya diri anak melalui *reward* dan model bermain "ASYIK" maka jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian Tindakan kelas (PTK) secara kolaborasi. Menurut pendapat Rustam & Mundilarto (2004), penelitian Tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri dengan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai tenaga pendidik sehingga hasil belajar peserta didiknya dapat meningkat. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di kelas dengan mengamati kelebihan dan kekurangan serta melakukan terobosan baru yang berfungsi sebagai peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran, woolfolk berpendapat, 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. Al Miffa Kota Bekasi yang berjumlah 15 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan serta pendidik di kelompok B RA. Al Miffa. Penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan model Kurt Lewin. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu meliputi kegiatan menyusun rancangan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan harapan hasil yang diperoleh valid, perencanaan program pembelajaran meningkatkan percaya diri anak melalui model bermain "ASYIK" diawali dengan yel-yel "ASYIK" di pagi hari. Persepsi "ASYIK" ini diharapkan akan memberikan dampak bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, yakin akan meraih kesuksesan dalam belajar. Guru merancang kegiatan yang diawali dengan bernyanyi, bagi anak usia dini bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam rangka mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata, dalam model bermain "ASYIK" ini menggunakan dua judul nyanyian, yang pertama lagu "ASYIK" dan yang kedua lagu tema.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian sebelum diterapkan Reward dan Model Bermain "Asyik" diketahui tingkat capaian kelas terkait peningkatan percaya diri anak sebesar 27% atau 4 dari 15 anak. Dalam penelitian ini, penulis mengambil contoh tema Air, Api dan Udara menggunakan salah satu indicator dari tiap-tiap indicator 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 memiliki banyak ide, gagasan; dan 5) K5: Berani mengungkapkan pendapat, seperti yang terlihat pada table di bawah 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 I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan Senin, Selasa, Rabu, Jum'at tanggal 23-27 Mei 2022, kegiatan Tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- Perencanaan**, awal aktivitas pagi, guru menyambut anak di depan gerbang sekolah dengan menyapa, salam khas dan me-

nanyakan kabar. Kemudian anak mengukur suhu, melepas sepatu, meletakkan sepatu pada rak sepatu, menggantung tas pada tempat yang telah disediakan, mencuci tangan dengan hand sanitizer kemudian menulis absen.

- b) **Pelaksanaan**, setelah melakukan olah fisik dan pembiasaan ibadah (sholat dhuha bersama), seluruh anak dan guru berdiri membentuk lingkaran (*circle time*). Melakukan sapaan pagi, absensi awal, aneka tepuk lalu duduk tetap dalam lingkaran dan guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa sedang yang lainnya mengikuti. Kemudian guru memberi contoh lagu dan yel-yel "ASYIK" dan anak-anak menirukan gerakan yel-yel "ASYIK" serta bernyanyi bersama diulang beberapa kali. Setelah menyanyikan lagu dan yel-yel "ASYIK" dilanjutkan menyanyikan lagu Hujan, selanjutnya guru memberi *reward* "ASYIK" yaitu "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES!", anak-anak menirukan *reward* "ASYIK" tersebut. Pada kegiatan awal tersebut diharapkan anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan sehingga merasa nyaman dalam belajar, anak memiliki percaya diri yang tinggi dalam menyanyikan lagu "ASYIK", mengucapkan yel-yel bahkan *reward* "ASYIK", anak memiliki ide dan gagasan kemudian berani mengungkapkan pendapat. Pada kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit berisi tanya jawab terkait materi yang telah guru sampaikan.
- c) **Observasi**, pada tahapan ini penulis berkerja sama dengan guru kelas TK B untuk mengamati anak didik dari awal kegiatan ini hingga pembelajaran usai. Proses pengamatan berlangsung alami tanpa dibuat-buat, penulis ikut serta dalam kegiatan inti tanpa mengganggu aktivitas anak bermain. Dengan harapan agar didapatkan hasil yang murni terhadap ketertarikan serta minat anak didik terhadap kegiatan yang telah disiapkan oleh guru kelasnya. Penulis mengamati setiap anak dengan cermat dan teliti dibantu kamera tersembunyi untuk mendokumentasikan setiap momen.
- d) **Refleksi**, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus I, nilai keterapaiannya baru 53% atau 8 dari 15 anak. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas terkait hambatan yang terjadi di siklus I,

maka sepakat untuk merencanakan rencana perbaikan di siklus II dengan prosedur yang sama pada siklus I. Pada Siklus I anak sifatnya hanya menirukan apa yang dilakukan oleh guru dan pada siklus II anak melakukannya tanpa bimbingan guru dipandu oleh anak yang paling mampu dan percaya diri.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan Senin, Selasa, Rabu, Jum'at tanggal 6-10 Juni 2022, kegiatan Tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- a) **Perencanaan**, awal aktivitas pagi, guru menyambut anak di depan gerbang sekolah 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 hand sanitizer kemudian menulis absen.
- b) **Pelaksanaan**, setelah melakukan olah fisik dan pembiasaan ibadah (sholat dhuha bersama), seluruh anak dan guru berdiri membentuk lingkaran (*circle time*). Melakukan sapaan pagi, absensi awal, aneka tepuk lalu duduk tetap dalam lingkaran dan guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa sedang 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 inti, guru menginformasikan kegiatan main yang akan dilakukan yaitu meniup balon dan menyusun balok membentuk kipas. Sebelum guru mempersilahkan anak bermain, guru mengucapkan "katakan" kepada seluruh murid kemudian anak menyahut dengan penuh semangat dan percaya diri "Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES!". Kegiatan ini diulang sebanyak tiga 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 Reward ASYIK. Jika banyak anak menyahut artinya murid-murid senang dan bersemangat mengikuti pelajaran di hari itu.

- c) **Observasi**, pada pelaksanaan siklus II ini anak lebih antusias dan semangat yang ditunjukkan dengan reaksi dan wajah ceria saat guru memberikan instruksi.
- d) **Refleksi**, hasil pelaksanaan rangkaian Tindakan pada siklus II, nilai ketercapaiannya sebesar 80% atau 12 dari 15 anak. Perhitungan ini berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus II terdapat 12 anak merespon ketika diterapkan yel-yel "Asyik" dan *reward* "Asyik". Hasil 80% menurut tabel tingkat keberhasilan Tindakan masuk kedalam taraf capaian 75%-100% yaitu sangat baik atau berhasil.

Hasil Tindakan kelas berdasarkan observasi dan refleksi menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana terlihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Prosentase Hasil Penerapan Model Bermain "ASYIK"

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setiap anak usia dini memiliki hak yang sama dalam memperoleh Pendidikan yang layak serta mendapat kesempatan yang sama pula dalam mengeksplorasi dan mengkolaborasi apa saja yang ada dalam benak mereka selama di sekolah. Melalui strategi dan model pembelajaran yang tepat, setiap anak usia dini akan berkembang aspek-aspek potensi fisik-motorik, sosial, emosi atau kepribadian, kognitif ketajaman penginderaan serta keterampilannya dengan baik untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

dan memuaskan tuntutan dasar anak yaitu bermain. Melalui yel-yel, *reward* dan model bermain ASYIK, ada 5 hal yang dapat dilihat dari perkembangan kepercayaan diri anak didik di RA. Al Miffa, yaitu: (1) Anak akan berhenti membandingkan diri sendiri dengan teman yang lain; (2) Dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman dan menyenangkan, (3) Anak dapat bebas berekspresi tanpa takut salah; (4) Anak berani mengungkapkan ide dan gagasan dengan penuh bangga; dan (5) Anak menjadi betah berada di sekolah, waktu yang telah panjang dilalui akan terasa pendek bagi anak.

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 Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkur M. F. M. (2020), "Peran Guru Dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri", *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3 No 1, <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jllpaud/article/view/690>
- Arianty & Watini, S., (2022). "Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman", *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 5 No 3, 2022, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515> <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/515/440>
- Astari, T., Aisyah, S. N. & Sari, D.A., (2020), "Tanggapan Guru PAUD tentang Pemberian Reward dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini", *JIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, Vol 01, No 02, 2020, <https://www.e-journal.stit-islamic-village.ac.id/jecies/article/view/90/77>
- Larasani, N., Yeni I. & Mayar F., (2020), "Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak", *Jurnal Pendidikan Tambusai: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, Vol 4 No 3,

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/718>

- Octavia, SA (June, 2020), "Model-model Pembelajaran", Penerbit: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama). Sleman – Yogyakarta, Juni 2020
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ptjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=model-model+pembelajaran&ots=zlyHGslMAi&sig=cBbsfy5Cu3zdEY2F7N9EKb0yIq8&redir_esc=y#v=onepage&q=model-model%20pembelajaran&f=false
- Pujiastuti, E & Nurunnisa, R (2021), "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Aktif", *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol 4 No 4
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7298>
- Setyowati, J & Watini, S (2022), "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain "ASYIK" (Reward & Yel-Yel "ASYIK") di TK Mutiara Cemerlang", *Jurnal Pendidikan Tambusai: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, Volume 6 Nomor 1,
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
- Sholeh, Muhamad (2018), "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam, *Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak*, Vol. 13 No. 1,
<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/view/2094>
- Sulistiyawati, E. & Tesmanto, J., (2021), "Penerapan Metode Reward dan Punishment Untuk Mengembangkan Kemampuan Emosional Dasar Anak di PAUD Darul Amani Kosambi", *RDJE: Research And Development Journal of Education*, Vol 7 No 2,
<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v7i2.11240>
- Watini. S. (2014). Lagu, Reward & Yel-yel ASYIK. Patent No.: EC000202003 (2022).
- Watini, Sri (2016), "Buku Monograf Modul Bermain "ASYIK" untuk Anak Usia Dini", Penerbit: Cahaya Ilmu Bandung,
- Watini, Sri (2018), "The Playing Method "ASYIK" Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years", *Macrothink Institute: Journal of Studies in Education*, Vol. 8 No 1,
<https://www.macrothink.org/journal/index.php/jse/article/view/12108/9960>
- Watini, Sri (2019), "Strategi Pembelajaran Nilai-nilai Agama di Raudhatul Atfal Assu'ada Cijerah Bandung", *Alim: Journal of Islamic Education*, Vol 1 No 1,
<https://doi.org/10.51275/alim.v1i1.120>
- Watini, Sri (2020), "Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood". *Journal of Physics : Conference Series*, Volume 1447.
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1477/4/042055/meta>
- Yanti, L. & Has, Z (2020), "Pengaruh Tingkat Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA YLPI Pekanbaru", *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, Vol 8 No 1,
[https://doi.org/10.25299/peka.2020.vol8\(1\).6687ari](https://doi.org/10.25299/peka.2020.vol8(1).6687ari)