

EFEKTIVITAS MODEL BERMAIN ASYIK SERTA PEMBERIAN REWARD DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI

Eva Sofiah¹, Sri Watini²

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

E-mail: evasofia.290179@gmail.com

ABSTRAK: Berawal dari banyaknya model pembelajaran yang ditawarkan untuk mendukung proses kegiatan belajar itu berlangsung, akan tetapi beberapa metode atau model memerlukan validasi sejauh mana model tersebut efektif diterapkan dalam suatu pembelajaran melalui beberapa indikator keberhasilan. Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengukur efektivitas model bermain ASYIK serta rewardnya dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas B (usia 5-6 tahun) di TK An Nizhomiyah Pandeglang. Dengan metode (action research) penelitian tindakan kelas yang terdiri dari satu tahap pra-siklus, dan dua siklus pengukuran mengacu pada desain spiral Kemmis dan Taggart. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, dan dokumentasi. Disimpulkan bahwa model ASYIK efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Hal ini dibuktikan dengan beberapa siklus yang telah dilakukan dan memperoleh peningkatan yang signifikan, Model bermain ASYIK serta pemberian reward dapat membangun rasa yakin dan percaya diri anak dalam kegiatan pembelajaran dari awal kegiatan hingga akhir. Jika pada proses pembelajaran sebelum model ASYIK serta rewardnya ini di implementasikan anak terlihat malu dan tidak percaya diri untuk mengeksplor hal baru, maka kegiatan pembelajaran seketika berubah setelah model ini diimplementasikan.

Kata Kunci : Efektivitas; Model Bermain ASYIK; Percaya Diri

ABSTRACT: This research stems from the many learning models offered to support the process of learning activities that take place, but some methods or models require validation of the extent to which the model is effectively applied in a lesson through several indicators of success. The purpose of this study was to measure the effectiveness of the ASYIK play model and its rewards in increasing self-confidence in children, with the research subject being class B (5-6 years old) at An Nizhomiyah Pandeglang Kindergarten. With the method (action research) of classroom action research consisting of one pre-cycle stage, and two measurement cycles referring to the Kemmis and Taggart spiral design. Data collection techniques were conducted through observation, field notes and documentation. It is concluded that the ASYIK model is effective in increasing children's self-confidence. This is evidenced by several cycles that have been carried out and obtained a significant increase, the ASYIK play model and rewarding can build children's confidence in learning activities from the beginning of the activity to the end. If in the learning process before the ASYIK model and its rewards are implemented children look shy and not confident to explore new things, then learning activities immediately change after this model is implemented.

Keywords: Effectiveness; ASYIK Play Model; Self-Confidence

PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan kelebihan dan kekurangan, kecerdasan merupakan satu dari kelebihan yang diberikan Tuhan kepadanya; oleh karena itu, pendidikan adalah hak yang dimiliki setiap anak. Sangat penting bagi kita untuk mendukung dan mengembangkan kecerdasan anak dalam memaksimalkan perkembangan kecerdasan pada rentang usia 0–6 yang merupakan jenjang

anak usia dini. Umumnya di usia ini anak banyak sekali meniru hal-hal khusus dan spesifik yang membuatnya berkembang dengan lingkungannya, sebuah tuntutan bagi seorang pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sistematis dalam rencana pembelajarannya untuk mendukung berbagai tahap perkembangan anak. (RK & Watini, 2022)

Usia dini merupakan usia yang rentan dalam segala macam proses pertumbuhan serta perkembangan terutama dalam perkembangan kecerdasan. Tepat pada usia ini anak akan sangat cepat meniru segala hal yang di lihat dan di dengarnya. Pada usia ini anak akan sangat dengan mudah menirukan segala hal yang di lihat dan di dengarnya. Sebagai orang tua dan pendidik, tentu harus dapat melakukan berbagai kegiatan yang terencana dan lebih inovatif serta bermakna dalam rangka meningkatkan, melatih perkembangan kecerdasan serta percaya diri anak, agar anak tersebut mampu mandiri, memiliki pengetahuan, keterampilan, serta dapat menghadapi dan menyelesaikan segala masalah-masalah dalam kehidupannya sehari-hari. (Pardede & Watini, 2021)

Kualitas kehidupan masa depan seseorang ditentukan oleh kualitas Pendidikan awalnya. (Sri Watini, 2019) begitu besar dan berpengaruh Pendidikan dalam menentukan masa depan seseorang, pendidikan bukan hanya sekedar sekolah yang kita kenal, pendidikan dapat dilakukan dimanapun, kapanpun juga oleh siapapun tanpa terkecuali. Orang tua adalah pendidik pertama seseorang penentu kualitas dan kuantitas hidupnya selain pendidik atau guru di sekolah. Pada masa usia dini anak tumbuh dan berkembang secara cepat, sebab itu masa ini disebut sering diistilahkan masa golden age masa emas seorang anak meraih puncak perkembangannya. Diantara aspek perkembangannya, yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, moral spriritual dan seni bisa distimulasi dengan berbagai cara agar tumbuh dan berkembang dengan baik. (Fathor Rozi, Faizatul Widat, 2021) Setiap anak tidak terlepas dari enam aspek-aspek perkembangan, salah satunya yaitu bidang perkembangan social emosional. Aspek perkembangan sosial dan emosional anak ini seringkali diabaikan oleh orang tua dan guru. Oleh karena itu, tidak jarang anak diusia mereka marah dan emosinya tidak terkontrol ketika guru tidak mengizinkan mereka untuk tidak bermain selama proses pembelajaran, mereka ingin menang sendiri serta bermain sendiri tidak mau mengikuti aturan yang ada. Mereka sibuk dengan dunianya sendiri, dan seringkali ada anak yang lebih aktif secara fisik hingga membuat guru

kewalahan hingga pada akhirnya guru lebih memperhatikan anak tersebut dari pada yang lainnya. Hal ini dapat mengganggu kondusifitas proses pembelajaran Hal ini termasuk ekspresi alami yang muncul atas emosi anak, jika dibiarkan akan menyebabkan berkembangnya perilaku buruk pada anak tersebut. (Fradisa, L. Primal, D. Gustira, 2022)

Salah satu aspek yang sangat penting dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek percaya diri. Sikap percaya diri adalah sikap yang dapat membangun dirinya berinteraksi di dalam kehidupan bermasyarakat. Kepercayaan diri merupakan sikap atau keyakinan diri atas kemampuannya sehingga anak dapat bertanggung jawab atas perbuatannya dalam bertindak dan berinteraksi dengan orang lain, serta anak dapat mengenal kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada diri sendiri. (Islami et al., 2023) beberapa faktor yang menjadi alasan yang signifikan terhadap sikap kurang percaya diri pada anak, diantaranya adalah pola asuh orang tua yang over protektif, terlalu banyak mengkritik, minimnya dukungan orang tua dalam setiap hal terutama pendidikan, dan selalu membanding-bandingkan dengan anak lain, serta keinginan atau ekspektasi orang tua yang terkadang tidak masuk akal diluar batas wajar. (Syifa et al., 2023)

Banyak hal yang bisa menumbuhkan rasa percaya diri, diantaranya adalah dengan pemberian reward atau apresiasi ketika anak telah melakukan hal yang baik dan membanggakan. Apabila pemberian apresiasi ini dilakukan secara konsisten sejak dini maka akan menjadi stimulasi yang sangat baik untuk anak dalam perkembangannya dan mencapai cita-citanya. Namun demikian masih sangat lazim kita temukan bahwa pengertian dan pemahaman pentingnya pemberian apresiasi masih sangat kurang dan terbatas, hal ini disebabkan oleh kurang tepatnya metode pembelajaran dalam membentuk rasa percaya diri anak di sekolah serta masih terbatasnya media belajar yang menstimulus pembentukan rasa percaya diri anak, sehingga harapan terkadang tidak sesuai dengan realita yang terjadi di lapangan. (Cahyati & Kusumah, 2020) Juga terbatasnya pengetahuan orang tua pun menyebabkan rendahnya sikap kepercayaan

diri pada anak yang dampaknya mengakibatkan terhambatnya perkembangan rasa percaya diri anak dikemudian hari. Menanamkan rasa percaya diri sejak dini harus dimulai dari kesadaran kita sebagai guru dan orang tua, rasa percaya diri datang dari dalam diri setiap anak. Cara terpenting untuk menanamkan rasa percaya diri pada anak adalah dengan memberikan kepercayaan utuh pada anak dengan baik, percaya pada kekuatan yang mereka miliki, Tindakan serta keputusan yang mereka ambil. Dalam proses pembelajaran, seorang pendidik perlu memperhatikan rencana, model serta strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran sehingga belajar menjadi lebih bermakna dalam perkembangan anak dikehidupannya. Hasil yang optimal tidak dapat dicapai jika kita mengabaikan beberapa hal-hal yang urgent, diantaranya, penting bagi seorang pendidik yang juga sebagai fasilitator sekaligus motivator paling berpengaruh dalam membimbing serta mengarahkan anak di lembaga pendidikan memperhatikan model dan startegi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga pendidikan yang di implementasikan kepada anak mesti memberi dan melahirkan kebebasan bagi anak untuk hidup merdeka, inilah hakikat dari Pendidikan seutuhnya sebagaimana dituturkan oleh Ki Hajar Dewantara. Semua ilmu patut dipelajari dan diperkenalkan pada anak, sebab terdapat korelasi antara satu ilmu dengan ilmu-ilmu lainnya yang tidak dapat dipisahkan, seiring dengan perkembangannya maka seorang pendidik dapat menganalisa dan melihat bidang mana yang akan di minati anak. (Hasibuan & Watini, 2022)

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK An Nizhomiyyah Labuan, pada kelas B didapati bahwa para siswa-siswi belum memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Hal ini dibuktikan dan dapat dilihat ketika anak tersebut melakukan berbagai macam kegiatan yang diberikan oleh guru. Diantaranya terlihat beberapa anak secara tiba-tiba berkata bahwa aku tidak bisa sesaat sebelum kegiatan dimulai. Kemudian, didapati beberapa anak hanya duduk dikursi melihat teman yang lainnya bermain dan melakukan kegiatan, beberapa anak juga tidak mau diajak untuk bercerita ke depan kelas. Bahkan pada kegiatan bernyanyi di depan kelas beberapa anak terlihat malu-

malu dan ragu dengan menarik-narik lengan teman dekatnya dan melakukan gerakan-gerakan sebagai upaya pengalihan rasa malu dan tidak percaya diri yang ia miliki. Demikian pula peneliti melihat realita kegiatan pembelajaran di lapangan masih terpaku pada kurikulum yang mana pembelajaran hanya diisi dengan sebatas menggunakan LKA, kegiatan bernyanyi, senam, menari, bercerita di kelas, serta pemberian motivasi. Melihat uraian kegiatan tersebut peneliti merasa bahwa kegiatan seperti itu kurang dalam memacu juga meningkatkan rasa percaya diri anak. Sebab itu, penting bagi seorang guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik serta menentukan strategi dalam meningkatkan rasa percaya diri anak melalui berbagai metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Dengan demikian salah satu solusi atas permasalahan bagi seorang pendidik dalam melakukan rutinitasnya adalah memilih strategi atau model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran “ASYIK” ini merupakan salah satu solusinya, Sri Watini berpendapat, bahwa, belajar ASYIK merupakan sebuah rancangan model pembelajaran yang tertuju pada anak melalui beberapa langkah atau proses pembelajaran berurutan dan terstruktur secara sistematis dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan akhir yang di dalamnya mengandung unsur 3 B (Ber-nyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki yel-yel dan reward. (Hasibuan & Watini, 2022) Model bermain ASYIK ini menjadi salah satu model pembelajaran yang ditawarkan sebagai salah satu solusi atas permasalahan di atas, kata ASYIK ini merupakan akronim dari “A” Aman, “S” Senang, “Y” Yakin, dan Percaya diri, “I” Inovatif. “K” Kreatif. (S Watini, 2020)

Beberapa penelitian terkait dengan model bermain ASYIK ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya ; Artikel yang berjudul Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward dan Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang. (Setyowati & Watini, 2022) berisi tentang implementasi model bermain ASYIK dalam meningkatkan konsentrasi belajar, tentu artikel tersebut memiliki kesamaan salah satu variable dengan artikel ini, akan tetapi terdapat beberapa novelty yang diantaranya adalah tempat penelitian serta pengukuran efektivitas

model bermain ASYIK yang membedakan artikel ini dengan artikel terdahulu. Selain itu juga terdapat beberapa artikel lain yang juga mengkaji tentang model bermain ASYIK ini dengan latar penelitian yang berbeda. Intinya bahwa artikel ini memberikan suatu novelty / kebaruan mengenai uji efektivitas bermain ASYIK serta reward nya terhadap peningkatan rasa percaya diri anak usia dini. Penelitian ini bertempat di TK An-Nidzhomiyah Labuan Pandeglang, Banten dengan mengandalkan para siswa-siswi kelas A dan B sebagai instrument objek dalam penelitian.

METODE

Metode penelitian Tindakan kelas menjadi pilihan peneliti dalam menemukan hasil dari eksperimen nya serta menyesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui tingkat efektivitas model bermain “ASYIK” serta reward dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Maka penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaborasi menjadi pilihan. Jean McNiff menuturkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dapat memungkinkan guru untuk mengatasi masalah praktis dalam konteks kelas mereka. McNiff menekankan pentingnya proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas, di mana guru secara kritis mempertanyakan dan menganalisis praktik mereka untuk mencapai perubahan yang diinginkan. (McNiff, 2013)

Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, masalah yang muncul di dalam kelas dapat dievaluasi untuk mengidentifikasi kekurangan dan menciptakan kemajuan baru dalam hal perbaikan, peningkatan kualitas, dan hasil pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah 20 anak usia 5-6 tahun di TK Annizhomiyah Pandeglang, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan, serta pendidik di kelompok B TK Annizhomiyah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2014), yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam perencanaan penelitian ini, Kemmis dan Mc Taggart menggunakan pendekatan siklus yang terdiri dari empat bagian, yaitu perencanaan, tindakan, pemantauan, dan refleksi. (Altrichter et al., 2002)

Data dikumpulkan melalui observasi, pencatatan lapangan, dan dokumentasi sebagai

bagian dari teknik pengumpulan data untuk memastikan validitas hasil yang diperoleh. Langkah awalnya adalah perencanaan dengan menyusun program pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui model bermain "ASYIK" yang dimulai dengan yel-yel "ASYIK" setiap pagi. Dengan demikian, diharapkan persepsi tentang "ASYIK" ini akan menciptakan dampak bahwa belajar itu menyenangkan, nyaman, seru, gembira, termotivasi, menantang, serta meningkatkan rasa percaya diri dan keyakinan untuk meraih kesuksesan dalam belajar. Guru merancang kegiatan yang dimulai dengan bernyanyi, karena bagi anak usia dini, bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui melodi dan lirik. Dalam model bermain "ASYIK" ini, terdapat dua judul lagu yang digunakan, yaitu lagu "ASYIK" dan lagu bertema tanaman (Lagu Cara Menanam Tanaman).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diketahui bahwa sebelum model bermain “ASYIK” serta reward di implementasikan tingkat capaian kelas berkaitan dengan sikap percaya diri siswa adalah sebesar rata-rata 30% saja atau hanya 6 anak dari 20 anak yang terlihat memiliki rasa percaya diri yang tinggi serta semangat dalam mengikuti berbagai macam kegiatan yang guru berikan. Rincian pra-Siklus ini dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 1. Rincian Hasil Refleksi Pra-Siklus

Variabel ASYIK	Rata-rata (%)
Indikator A	7,5 %
Indikator S	7,2 %
Indikator Y	3,1 %
Indikator I	4,1 %
Indikator K	6,5 %

Pada pelaksanaan kegiatan pra siklus ini peneliti mendokumentasikan beberapa foto sebagai bukti validasi penelitian Tindakan kelas yang dilakukan, berikut ini foto dokumentasi kegiatan pra siklus ;



Gambar 1. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas Pra-Siklus

Peneliti mengambil satu sampel yaitu indikator YP “Yakin dan Percaya Diri” dengan mengimplementasikan salah satu tema pembelajaran tentang tanaman dengan menggunakan satu indikator bermain ASYIK dari beberapa indikator yang ada, diantaranya, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Indikator Bermain Model “ASYIK”

No	Variabel “ASYIK”	Huruf	Indikator “ASYIK”
1	Aman	A	Dapat belajar dengan aman, tenang tanpa rasa takut melakukan kesalahan
2	Senang	S	Merasa senang dalam mengikuti setiap proses kegiatan belajar
3	Yakin dan Percaya diri	YP	Memiliki keyakinan kuat serta rasa percaya diri yang tinggi dalam proses belajar dan social
4	Inovatif	I	Memiliki banyak ide dan gagasan yang inovatif
5	Kreatif	K	Berani mengeksplorasi hal-hal yang baru serta mengungkapkan pendapat

Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan mulai dari tanggal 6 - 9 Februari 2023, kegiatan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan yaitu:

Tahapan Pertama Perencanaan Siklus I

Mengawali aktivitas di pagi hari, guru menyapa dan menyambut anak-anak di depan gerbang sekolah, menyapanya dengan salam khas yang sering dipraktikan di TK Annizhomiyyah serta menanyakan kabar mereka. Kemudian, anak-anak melepas sepatunya, menyimpannya di rak sepatu yang telah disiapkan dan diperuntukan untuk masing-masing kelas. Kemudian, meletakkan tasnya di tempat yang disediakan lalu mencuci tangan sebelum memulai aktivitas dengan sabun pada keran air yang tersedia.

Tahapan Kedua Pelaksanaan Siklus I

Setelah kegiatan pembiasaan selesai dilakukan, kemudian guru berdiri dan memberikan instruksi kepada para siswa nya untuk membentuk lingkaran (circle time) dilanjutkan dengan sapa pagi, absensi kehadiran awal pertemuan, memainkan aneka tepuk tangan, serta berdo’a dengan menunjuk salah seorang anak untuk memimpinya dan anak yang lain ikut berdo’a mengikuti.

Lalu kemudian guru memberikan satu contoh lagu dan yel-yel bermain dan belajar “ASYIK” dengan mengawali pertanyaan “Bagaimana belajar hari ini ?” siswa menjawab “ASYIK, ASYIK, ASYIK, AAASYIK” sebanyak 4 kali “A” Aman “S” Senang “Y” Yakin dan Percaya diri “I” Inovatif “K” Kreatif kemudian, anak menirukan gerakan yel-yel “ASYIK” tersebut serta bernyanyi bersama-sama serta diulang-ulang beberapa kali. Kemudian, setelah menyanyikan lagu dan yel-yel bermain dan belajar “ASYIK” dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Profesi, selanjutnya guru memberi reward / hadiah “ASYIK” yaitu agreement berupa kalimat pujian “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES, YES, YES, YES!”, anak-anak menirukan reward “ASYIK” tersebut dengan seksama.

Diharapkan pada kegiatan permulaan tersebut anak dapat mengikuti pembelajaran dengan rasa aman tanpa takut melakukan sebuah kesalahan-kesalahan dalam artian guru membuat anak merasa nyaman dan diayomi, selanjutnya dibangun rasa percaya diri bahwa mereka bisa, mereka hebat dan mereka berhasil dari nyanyian “ASYIK” serta reward “ASYIK” yang telah dinyanyikan dan dilafalkan bersama-sama, hingga kemudian mereka mampu dan berani mengemukakan pendapatnya, hingga tiba pada tahap kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit berisikan tanya jawab terkait materi yang telah guru sampaikan. Berikut ini dokumentasi kegiatan pembelajaran pada siklus I dimana peneliti Bersama guru mengikuti dengan seksama kegiatan ini ;



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

Tahapan Ketiga Observasi Siklus I

Pada tahap ketiga ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas TK B untuk mengamati siswa dari awal kegiatan hingga akhir proses pembelajaran. Proses observasi berlangsung secara natural, tanpa dibuat-buat atau di setting sedemikian rupa, hingga penulis juga mengikuti seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Dengan harapan diperoleh hasil yang betul-betul murni dan berharap dari penelitian ini dapat menjadi sebuah novelty dan sumbangsih terkait dengan model pembelajaran bermain “ASYIK” ini. Pada tahap observasi ini sepenuhnya peneliti mengamati setiap anak dengan cermat serta dibantu oleh kamera smartphone yang merekam seluruh kegiatan dari awal sampai akhir yang diletakkan disudut tersembunyi dalam ruang kelas.

Tahapan Keempat Refleksi Siklus I

Berdasarkan pada hasil pelaksanaan rangkaian penelitian tindakan pada siklus I, diperoleh nilai ketercapaian baru sebesar rata-rata 60% pada indikator Y (Yakin dan Percaya diri) jika dikalkulasikan pada angka objek yaitu sekitar 12 dari 20 anak yang dijadikan objek penelitian meningkat rasa percaya dirinya. Hal ini dapat dilihat pada able berikut ini ;

Tabel 3. Rincian Hasil Refleksi Siklus 1

Variabel ASYIK	Rata-rata (%)
Indikator A	8,2 %
Indikator S	8,1 %
Indikator Y	6,2 %
Indikator I	5,2 %
Indikator K	5,5 %

Kemudian berdasarkan hasil diskusi peneliti beserta guru kelas terkait hambatan yang terjadi di siklus I, maka peneliti

bersepakat untuk membuat perencanaan untuk suatu perbaikan atau peningkatan dalam menguji efektivitas model belajar dan bermain ASYIK ini pada siklus II dengan rangkaian prosedur yang sama pada siklus I. Akan tetapi jika pada siklus I anak diminta hanya untuk meniru apa yang dilakukan oleh guru, maka pada siklus II rencana peneliti dan guru menuntut anak untuk melakukan tanpa bimbingan guru dengan dipandu oleh salah satu anak yang terlihat paling mampu dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Masih sama dengan siklus sebelumnya penelitian Tindakan kelas pada siklus ke II ini terdiri dari empat tahapan juga, dimana pelaksanaan siklus II ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan mulai dari tanggal 13 - 16 Februari 2023, dengan rincian sebagai berikut :

Tahapan Pertama Perencanaan Siklus II

Mengawali aktivitas di pagi hari, guru menyapa dan menyambut anak-anak di depan gerbang sekolah, menyapanya dengan salam khas yang sering dipraktikan di TK Annizhomiyah serta menanyakan kabar mereka. Kemudian, anak-anak melepas sepatunya, menyimpannya di rak sepatu yang telah disiapkan dan diperuntukan untuk masing-masing kelas. Kemudian, meletakkan tasnya di tempat yang disediakan lalu mencuci tangan sebelum memulai aktivitas dengan sabun pada keran air yang tersedia.

Tahapan Kedua Pelaksanaan Siklus II

Setelah kegiatan pembiasaan selesai dilakukan, kemudian guru berdiri dan memberikan instruksi kepada para siswa nya untuk membentuk lingkaran (circle time) dilanjutkan dengan sapa pagi, absensi kehadiran awal pertemuan, memainkan aneka tepuk tangan, serta berdo'a dengan menunjuk salah seorang anak untuk memimpinnnya dan anak yang lain ikut berdo'a mengikuti.

Lalu kemudian guru menunjuk seorang anak yang terlihat lebih mampu serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi dikelas untuk menyanyikan lagu dan yel-yel bermain dan belajar “ASYIK” dengan mengawali pertanyaan “Bagaimana belajar hari ini ?” siswa menjawab “ASYIK, ASYIK, ASYIK, ASYIK” sebanyak 4 kali “A” Aman “S”

Senang “Y” Yakin dan Percaya diri “I” Inovatif “K” Kreatif kemudian, anak yang lain menirukan gerakan yel-yel “ASYIK” tersebut serta bernyanyi bersama-sama serta diulang-ulang beberapa kali. Kemudian, setelah menyanyikan lagu dan yel-yel bermain dan belajar “ASYIK” dilanjutkan dengan menyanyikan lagu bertema tanaman (lagu cara menanam tanaman) Diharapkan pada kegiatan permulaan tersebut anak dapat mengikuti pembelajaran dengan rasa aman tanpa takut melakukan sebuah kesalahan-kesalahan dalam artian guru membuat anak merasa nyaman dan diayomi, selanjutnya dibangun rasa percaya diri bahwa mereka bisa, mereka hebat dan mereka berhasil dari nyanyian “ASYIK” serta reward “ASYIK” yang telah dinyanyikan dan dilafalkan bersama-sama, hingga kemudian mereka mampu dan berani mengemukakan pendapatnya, serta mengeksplorasi hal baru tanpa rasa takut dengan diiringi rasa percaya diri. Kemudian, pada kegiatan inti, guru menginformasikan kegiatan bermain dan belajar yang akan dilaksanakan yaitu menanam pohon cabai. Sebelum kegiatan bermain dan belajar itu dimulai guru berujar di depan para anak “katakan” hingga kemudian anak menanggapi dengan semangat dan percaya diri “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. YES, YES, YES YES!!!”. Memotivasi ini diulang sebanyak tiga kali diharapkan agar terbangun dalam diri anak tersebut rasa yakin dan lebih percaya diri untuk melakukan kegiatan yang telah diintruksikan oleh guru. Setelah kegiatan menanam cabai anak mencuci tangan dengan sabun pada air mengalir. Berikut ini dokumentasi kegiatan penelitian siklus ke II yang dilakukan ;



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Kegiatan penutup dilakukn selama 10 menit berisikan kegiatan tanya jawab berkaitan

dengan materi-materi yang sebelumnya telah disampaikan oleh guru. Dengan diiringi metode pemberian reward ASYIK. Yang memupuk rasa percaya diri para anak oleh sebab setiap jawaban dan karya nya merasa diharagai, indikasi dari keberhasilan metode bermain dan belajar ASYIK ini, jika anak menanggapi dengan semangat dan reaktif maka menandakan bahwa anak tersebut merasa senang dan bersemangat mengikuti pelajaran tersebut. Tentu rasa senang dan semangat itu tidak akan muncul jika rasa percaya diri dan yakin itu tidak meningkat dalam dirinya.

Tahapan Ketiga Observasi Siklus II

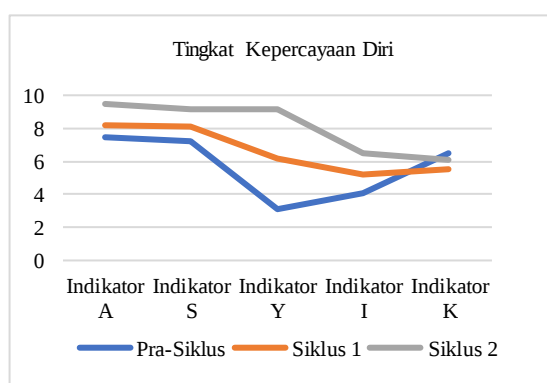
Pada tahap ketiga siklus II ini peneliti juga melakukan kerja sama dengan para guru kelas TK B untuk turut serta mengamati siswa dari awal kegiatan hingga akhir proses pembelajaran. Proses observasi berlangsung secara natural, tanpa dibuat-buat atau di setting sedemikian rupa, hingga penulis juga mengikuti seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Dengan harapan diperoleh hasil yang betul-betul murni dan berharap dari penelitian ini dapat menjadi sebuah novelty dan sumbangsih terkait dengan model pembelajaran bermain “ASYIK” ini. Pada tahap observasi ini sepenuhnya peneliti mengamati setiap anak dengan cermat serta dibantu oleh kamera smartphone yang merekam semua kegiatan dari awal sampai akhir yang diletakan disudut tersembunyi dalam ruang kelas, terlihat bahwa anak lebih antusias dan bersemangat hal ini ditunjukkan dengan aksi, reaksi serta wajah ceria mereka saat guru memberikan instruksi dalam proses pembelajaran.

Tahapan Keempat Refleksi Siklus II

Setelah melalui tiga tahap kegiatan penelitian sebelumnya, pada tahap keempat ini peneliti menguraikan hasil berupa angka numerik dan hipotesisnya mengenai efektivitas model bermain ASYIK yang diperoleh adalah angka rata-rata sebesar 90% atau 16 dari 20 anak. Angka ini diperoleh berdasarkan pada instrument-instrumen observasi yang di analisis oleh peneliti, berikut ini dapat dilihat pada tabel :

Variabel ASYIK	Rata-rata (%)
Indikator A	9,5 %
Indikator S	9,2 %
Indikator Y	9,2 %
Indikator I	6,5 %
Indikator K	6,1 %

Mengacu pada tabel tingkat keberhasilan tindakan maka angka ini masuk pada taraf rentang ketercapaian 75%-100% yang artinya bahwa model bermain dan belajar ASYIK ini sangat baik atau berhasil dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Kesimpulan ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini; bagaimana model bermain dan belajar ASYIK ini efektif dan mampu meningkatkan rasa percaya diri anak.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak

Terlihat pada indikator Y yang mengalami peningkatan secara signifikan mulai dari angka 3,1 % pada tahap pra-Siklus kemudian, 6,2% pada tahap siklus 1 hingga mencapai 9,2 % pada tahap siklus II ini menjadi hal yang menarik untuk ditarik sebuah kesimpulan bahwa model belajar dan bermain ASYIK beserta reward mampu dan efektif dalam meningkatkan rasa yakin dan percaya diri anak.

KESIMPULAN

Setiap anak terlahir dan memiliki hak atas pendidikan yang berkualitas serta kesempatan yang sama untuk mengeksplorasi dan bekerja sama dalam hal apa pun yang menarik bagi mereka. Hak ini tidak dapat ditanggalkan dan berlaku untuk semua anak. Oleh karena itu,

strategi dan model pembelajaran merupakan hal penting yang harus disiapkan dan diputuskan oleh para pendidik. Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat, berbagai aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Aspek-aspek tersebut meliputi fisik-motorik, sosial, emosional atau kepribadian, aspek kognitif atau ketajaman penginderaan, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model pembelajaran yang tepat juga dapat memenuhi kebutuhan dasar anak, seperti bermain. Penggunaan yel-yel, pemberian reward, dan model bermain ASYIK di TK An Nizhomiyah memiliki lima dampak positif pada perkembangan rasa percaya diri anak. Diantara dampak tersebut adalah : (1) Anak dapat belajar dengan aman, nyaman, tanpa rasa takut untuk bertanya, bergerak, melakukan kesalahan, atau bahkan takut dimarahi. Mereka merasa bebas untuk mengeksplorasi segala hal dengan baik, menggambarkan, atau mengaktualisasikan potensi mereka. Hal ini menciptakan rasa betah untuk berlama-lama di sekolah karena waktu yang panjang terasa sangat singkat bagi anak. (2) Anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman dan menyenangkan, penuh semangat dan suka cita, tanpa merasa bosan. Mereka menikmati proses pembelajaran yang membangkitkan semangat, sesuai dengan keinginan mereka, (3) Anak merasa bebas berekspresi tanpa rasa takut salah. Mereka memiliki kepercayaan diri yang kuat untuk melakukan kegiatan atau hal-hal yang baru setelah menerapkan metode ini, (4) Anak berani mengungkapkan ide dan gagasan dengan penuh percaya diri, (5) Anak dapat menemukan ide kreatif mereka sendiri. Hal ini mendorong mereka untuk terus semangat menggali potensi mereka tanpa merasa minder atau membandingkan dirinya sendiri dengan teman-teman lain. Strategi dan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh positif pada perkembangan rasa percaya diri anak. Anak dapat belajar dengan aman, nyaman, dan antusias, serta memiliki kepercayaan diri untuk berekspresi dan mengeksplorasi potensi kreatif mereka. Pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung di TK Annizhomiyah.

DAFTAR RUJUKAN

- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R. and Zuber-Skerritt, O. (2002), "The concept of action research", *The Learning Organization*, Vol. 9 No. 3, pp. 125-131. <https://doi.org/10.1108/09696470210428840>
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). The Role of Parents in Implementing Learning at Home During the Covid 19 Pandemic. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 4–6. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2203>
- Rozi, F., Widat, F., & Efandari, E. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini. Muróbbi: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 127–142. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v5i1.380>
- Putri, . M. A. ., Darmiyanti, A. ., & Putri, F. E. . (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5274–5280. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6320>
- Hasibuan, D. A. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Bernyanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Ra Cahaya Dita, Bintan. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3328–3333. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.874>
- Islami, C. C., Gustiana, E., & Haerudin, D. A. (2023). Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini dengan Pemberian Apresiasi. *JAMBURA: Early Childhood Education Journal*, 5(1), 162–142. <https://doi.org/10.37411/jecej.v5i1.2043>
- McNiff, J. (2013). Action research: Principles and practice. Routledge.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628–632. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.467>
- 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>
- Syifa, N., Rachman, A., & Asniwati, A. (2023). Kerjasama Orang tua dengan Sekolah dan Pola Asuh Orang tua Berpengaruh terhadap Kemandirian Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 384–397. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3745>
- Watini, S. (2020). Implementation of ASYIK Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477 042055. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- Watini, Sri. (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>