



Implementasi Model “Asyik” Dalam Meningkatkan Konsentrasi Bermain Angklung Di TK Tadika Puri

Erna Widiastuti¹, Sri Watini²

¹ Program Study Pasca Sarjana PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi

² Pasca Sarjana PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi
ernawidiastuti1512@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Received: 21 Juny 2022; Revised: 24 July 2022; Accepted: 22 August 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022>

Abstrak

Masa Anak Usia Dini merupakan masa paling kritis dalam perkembangan kehidupan manusia. Semua aspek yang dimiliki seperti kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, moral dan nilai-nilai agama berkembang pesat. Karakteristik anak-anak saat ini adalah identifikasi dan imitasi. Untuk itu perlu keteladanan yang baik dari lingkungan melalui pendidikan yang tepat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsentrasi bermain angklung di TK Tadika Puri dengan menggunakan model “Asyik”. Dengan bermain angklung tujuan penulis berharap anak-anak akan lebih konsentrasi, penuh percaya diri, berani, dan mandiri serta dapat bekerjasama. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model bermain “ASYIK” ini, peningkatan minat belajar dan konsentrasi anak dalam menerima pelajaran dan bermain angklung meningkat. Dengan perolehan observasi di lakukan penelitian dari 28 anak terdapat 24 peserta didik dapat memainkan angklung dengan benar sesuai arahan guru (85,7%) dan yang belum benar memainkan sebanyak 4 peserta didik(14,3%)

Kata Kunci : Model asyik, konsentrasi, bermain angklung

Abstract

Early childhood is the most critical period in the development of human life. All aspects possessed such as cognitive, socio-emotional, physical-motor, language, moral and religious values are growing rapidly. The characteristics of children today are identification and imitation. For that we need a good example from the environment through proper education.

This study aims to determine the concentration of playing angklung in Tadika Puri Kindergarten by using the "Fun" model. By playing angklung, the author hopes that the children will be more concentrated, confident, brave, and independent and can work together. This research was carried out using Classroom Action Research which consisted of four steps, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. learning and concentration of children in receiving lessons and playing angklung



increased. With observations obtained, research was carried out from 28 children, there were 24 students who could play the angklung correctly according to the teacher's direction (85.7%) and those who had not played correctly as many as 4 students (14.3%)

Keywords: Fun model, concentration, playing angklung

Pendahuluan

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa golden ages atau masa keemasan di mana sel syaraf otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal inilah yang akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib dilakukan oleh pendidik agar hasil belajar anak menjadi bermakna (meaningfull) sehingga hasil belajar dapat difungsikan dalam kehidupan anak sehari-hari secara nyata.

Pembelajaran yang bermakna dan berkualitas amat dibutuhkan dalam mempersiapkan anak usia dini menjadi sumber daya manusia yang siap dan dapat menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Pembelajaran yang bermakna dimaksudkan untuk memberikan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran tidak boleh hanya sekedar konsep dan teori. (Tuti Hidayati, Sri Watini)

Pada usia dini terdapat beberapa masa yang perlu diketahui oleh pendidik PAUD, yaitu masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi, dan masa pembangkang. PAUD dititik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan seluruh kecerdasan yang meliputi 9 kecerdasan majemuk yaitu linguistik verbal, logika matematika, visual spasial, musikal, bodi kinestetik, naturalis, interpersonal, intra-personal, dan spiritual, selain itu PAUD secara umum juga mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Fifi Italiana, Sri Watini).

Menurut Ifat Latifah dan Sri Watini "Kaidah Ilmu Islam dapat pula dilakukan melalui inisiatif pribadi dengan proses pendidikan yang diberikan secara berjenjang dan berkelanjutan, maka perlu ditanamkan jiwa agama yang kuat dalam diri seseorang mulai sejak dini. Setelah itu diajarkan dasar-dasar ilmu agama yang kuat, diajarkan Al-Qur'an baik dari segi membaca maupun memahami isinya, selain itu diajarkan pula hubungan antara satu ilmu dengan ilmu lainnya secara umum, selanjutnya ia mempelajari berbagai bidang ilmu dan keahlian sesuai dengan bidang yang diminatinya", dalam Islam mengajarkan bahwa anak-anak pun di perintahkan untuk belajar teknologi agar anak-anak mengenal teknologi.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak, sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri, kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan. (Retno Palupi, Sri Watini)

Dalam rangka meningkatkan minat belajar peran pendidik sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan kegiatan pembelajaran di TK, salah satunya mengajak anak-



anak untuk bermain dengan mengenal angka dengan memainkan angklung sesuai dengan not balok atau iramanya.

Pembelajaran yang Nampak menarik bagi anak TK salah satunya adalah mengenal literasi Numerasi dimana kegiatan literasi numerasi ini anak dapat mengetahui tentang matematika awal serta melakukan perencanaan finansial awal yang mana harus dikenalkan sejak dini agar anak dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Kemampuan literasi numerasi sebagai pengetahuan dan kecakapan yang erat kaitannya dengan pemahaman angka, simbol dan analisis informasi kuantitatif (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya), sangat penting dipelajari generasi saat ini, dengan memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik, peserta didik secara cakap mampu mengaplikasikan pengetahuan matematikanya dalam kehidupan nyata. (Evi Mulyati, Sri Watini)

Guru dituntut harus mampu menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran di mana anak akan dapat mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta dapat merefleksikan dalam berpikir dan tindakan. Oleh sebab itulah maka guru harus memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang tepat baik dalam pemilihan model, metode, pendekatan, teknik dan taktik yang tepat. Dengan strategi yang tepat inilah maka proses pembelajaran akan berjalan secara efektif, efisien dan relevan. Relevan di sini baik dalam sisi kebutuhan belajar anak, perkembangan zaman serta sesuai dengan berbagai unsur-unsur penting lainnya.

Model secara umum dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan pada saat proses pembelajaran. Menurut Abdul Madjid, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang berfungsi sebagai pedoman, landasan atau kerangka program.”⁴ Dalam proses pembelajaran dikenal dengan model desain instruksional. Proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar. Oleh sebab itu proses pembelajaran dengan Model ASYIK diaplikasikan dengan cara bermain yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan kajian penelitian Sri Watini, Viola T Devana (2021) yang menyatakan, “Alam ciptaan Tuhan sebagai informasi penting tentang penciptaan alam semesta dan segala isinya. Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan. Dalam pendidikan usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan anak. Observation is crucial to understanding and assessing young.

Sri Watini (2016:) dalam bukunya juga menulis tentang kecerdasan musik merupakan kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang didengar. Bagi anak usia dini, proses mengamati sesuatu merupakan hal yang penting dalam kehidupannya karena anak usia dini sedang berkembang pesat rasa ingin tahunya terhadap peristiwa atau hal-hal sekecil apapun yang terjadi di sekitarnya (Sri Watini. 2019).

Kemampuan anak melakukan kegiatan dengan kendali emosi yang baik, dengan keteraturan langkah untuk mengamati arahan dan pijakan guru anak mendapat kesempatan untuk menyimpan memori yang terstruktur sekuens serta melatih atensinya untuk melakukan proses selanjutnya (Anne Gracia RK, Sri Watini)



Meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi. Menambah penguasaan “kosakata” “individu, dari berbagai informasi yang di baca. Meningkatkan kemampuan verbal individu. (Dwi Andrian, Sri Watini)

Kemampuan membuka diri dan berkompetisi secara terbuka saat ini akan menjadi wujud eksistensi seseorang. (Mariasi, Sri Watini)

Dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini maka perlu merancang lingkungan yang kondusif, menarik minat & perhatian anak, menantang dan menyenangkan, serta melibatkan unsur-unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. 14 Model Bermain “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 di dalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan reward yang khas. Model Bermain “ASYIK” yang memiliki kepanjangan “A” Aman, “S” Senang, “Y” Yakin & Percaya Diri, “I” Inovatif, dan “K” Kreatif” mengandung beberapa makna di dalamnya.

Reward dalam Model Desain Bermain” Asyik”, menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”. Reward ini bertujuan untuk memunculkan motivasi dan semangat belajar pada anak secara internal. Reward ASYIK memberikan hasil yang luar biasa dalam mendorong semangat pada anak yang luar biasa dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya. (Watini, Sri, Desain Model ASYIK untuk Anak Usia Dini, Cahaya Pustaka Bandung, 2016). Reward (penghargaan) menurut Skinner dalam Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Dan didalam aplikasi Model Desain Bermain “ASYIK”, terdapat reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak, berupa kata-kata “ Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!”, yang nantinya akan memunculkan motivasi baru secara langsung dalam diri anak didik. Dalam pembahasan yang lebih luas, “Reward Asyik” is a new model of learning innovation. it has already been granted patent or HAKI from Ministry Law and Human Right of Republic Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876 dates 12 April 2018. “Reward Asyik’ merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan Nomor registrasi 000106443 dan no aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018, Watini & Effendy (2018) dalam (Watini, 2020).



Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201808872, 12 April 2018
Pencipta	
Nama	: Dr. Sri Watini, S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 73/87, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringinjaya, Bekasi Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Dr. Sri Watini, S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 73/87, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringinjaya, Bekasi Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Buku
Judul Ciptaan	: Model Desain Bermain " ASYIK " Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 14 Juli 2014, di Bekasi
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000105414

Gambar 1 HKI TV Sekolah

Hakikat Angklung Secara etimologis, Angklung berasal dari kata “angka” yang berarti nada dan “lung” yang berarti pecah. Jadi Angklung merujuk nada yang pecah atau nada yang tidak lengkap. Kata Angklung diambil dari cara alat musik tersebut dimainkan. Filosofi Angklung menurut Karuhun Urang Sunda jaman dahulu, kehidupan manusia di ibaratkan seperti tabung angklung. Tabung tersebut mempersonifikasikan manusia itu sendiri. Angklung bukanlah sebuah angklung apabila ia hanya terdiri dari satu tabung saja. Itu mengibaratkan layaknya manusia yang tidak dapat hidup sendiri (individu) tetapi juga menggambarkan bahwa manusia hidup bersosialisasi.

Reward (penghargaan) menurut Skinner dalam Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Dan didalam aplikasi Model Desain Bermain “ASYIK”, terdapat reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak, berupa kata - kata “ Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!”, yang nantinya akan memunculkan motivasi baru secara langsung dalam diri anak didik.

Adapun rumusan tujuan penulisan peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan “ Reward Asyik” dalam kegiatan bermain angklung di TK Tadika Puri.

Dapat dikembangkan beberapa masalah yaitu :

1. Apa yang dapat dihasilkan dari Model Desain Bermain “ASYIK”?
2. Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran?
3. Bagaimana meningkatkan konsentrasi belajar pada anak ?

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Dalam kegiatan pembelajaran, penelitian yang dilakukan dalam proses pembelajaran berkembang



menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK adalah penelitian tindakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai upaya dalam memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus dari proses penelitian ini terpusat dalam kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Untuk memotivasi anak-anak usia dini dalam meningkatkan konsentrasi belajar mereka, salah satunya dengan menggunakan reward Asyik saat memulai aktivitas pembelajaran. Dimana melalui rangsangan dan penguatan diawal dengan kalimat positif sebagai penyemangat seperti “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes.” melalui reward dan model bermain Asyik, anak-anak akan mendapatkan motivasi dan semangat dalam melakukan kegiatan.

Untuk menggali dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak usia dini, seorang guru perlu melakukan strategi dalam pembelajaran, adapun istilah model pembelajar diantaranya :

1. Model Desain Bermain” Asyik”, menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata - kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”. Reward ini bertujuan untuk memunculkan motivasi dan semangat belajar pada anak secara internal. Reward ASYIK memberikan hasil yang luar biasa dalam mendorong semangat pada anak yang luar biasa dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya.(Watini, Sri, Desain Model ASYIK untuk Anak Usia Dini, Cahaya Pustaka Bandung, 2016).

2. Model Pembelajaran Menurut Penulis :

Dari beberapa pendapat ahli diatas tentang definisi model pembelajaran, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian yang meliputi segala aspek yang konseptual untuk mempermudah, mengorganisasikan, dalam menyusun dan mengelola kelas. Model pembelajaran. Adapun Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran melalui metode bermain, dengan menggunakan reward yang bertujuan untuk membangkitkan semangat anak, percaya diri anak sekaligus konsentrasi pada anak saat kegiatan bermain angklung. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak, serta memotivasi mereka dalam memulai kegiatan pembelajaran setiap harinya.

Hasil dan Pembahasan

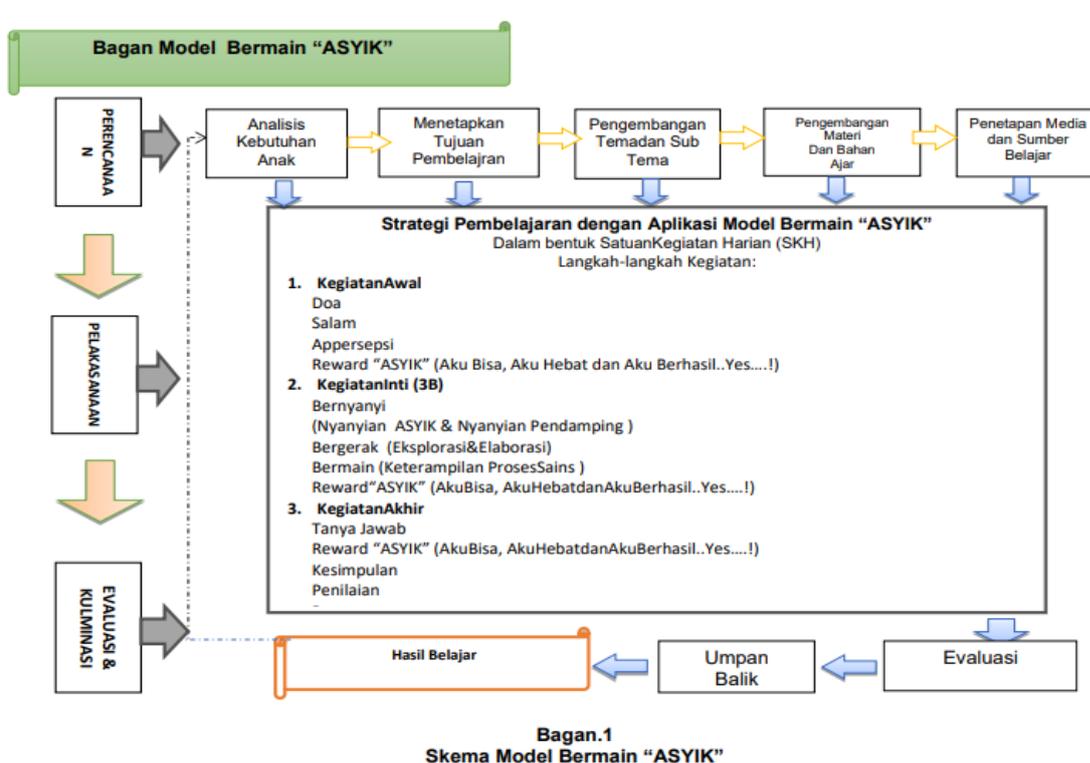
Model Desain Bermain” Asyik”, menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata -kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”.

Dalam model ini menggunakan 2 judul nyanyian. Nyanyian yang pertama dengan judul ASYIK dan nyanyian kedua menggunakan judul sesuai tema. Adapun lirik dari lagu Bernyanyi “ASYIK” adalah sebagai berikut: Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK” Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK” Bagaimana kita belajar hari ini? Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK” A (Aman) S (Senang) Y (Yakin & Percaya Diri) I (Inovatif) K, (Kreatif) Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK” Adapun kegiatan Yel-yel diiringi dengan gerakan lagu adalah sebagai berikut: A membentuk huruf A dengan dua ibu jari dan dua jari telunjuk (sambil mengucapkan kata Aman), S membentuk huruf S dengan jari telunjuk, (sambil mengucapkan Senang), Y membentuk huruf Y, (sambil mengucapkan kata Yakin & Percaya posisi tangan menggenggam dengan semangat), I membentuk

huruf I dengan ibu jari, (sambil mengucapkan Inovatif), K membentuk huruf K dengan jari telunjuk dikolaborasikan dua jari tangan kanan telunjuk dan jari tengah (sambil mengucapkan Kreatif), Bagaimana belajar hari ini? “ASYIK”

Anak akan melakukan peniruan atau imitasi pada apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peniruan dalam tahapan konseptual dapat membentuk pengertian, karena dengan perilaku imitasi di mana anak sebelumnya tidak mengerti dan setelah anak melakukan perilaku imitasi anak mulai mengerti, kegiatan meniru pada anak usia dini akan menjadi kebiasaan dan akan dilakukan secara terus menerus jika oleh lingkungan diberikan respon dengan baik bahkan diberikan reward. (Dwi Maharani, Sri Watini)

Reward ini bertujuan untuk memunculkan motivasi dan semangat belajar pada anak secara internal. Reward ASYIK memberikan hasil yang luar biasa dalam mendorong semangat pada anak yang luar biasa dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya.



Kecerdasan menurut Howard Gardner merupakan kemampuan untuk memecahkan atau menciptakan sesuatu yang bernilai bagi budaya tertentu (Agus Efendi, 2005:81). David Weschler juga memberikan pengertian kecerdasan sebagai suatu kapasitas umum dari individu untuk bertindak, berpikir rasional dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif (Syaitul Sagala, 2021:82). Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni, keterlambatan perkembangan saraf, faktor lingkungan dan psikis. Untuk meningkatkan konsentarsi anak usia dini diperlukan suatu cara yang menarik dan guru harus mempunyai inovatif dan kreativitas yang menarik perhatian anak dalam upaya hal tersebut salah satunya melalui aktivitas bermain musik angklung yang menyenangkan.



Filosofi Angklung menurut Karuhun Urang Sunda jaman dahulu, kehidupan manusia diibaratkan seperti tabung angklung. Tabung tersebut mempersonifikasikan manusia itu sendiri. Angklung bukanlah sebuah angklung apabila ia hanya terdiri dari satu tabung saja. Itu mengibaratkan layaknya manusia yang tidak dapat hidup sendiri (individu) tetapi juga menggambarkan bahwa manusia hidup bersosialisasi. Tak hanya itu, tabung angklung yang terdiri dari tabung besar dan kecil mengibaratkan perkembangan manusia. Tabung kecil (sebelah kiri) merupakan gambaran manusia yang memiliki cita – cita dan upaya untuk menjadi besar (tabung besar – sebelah kanan). Kedua tabung tersebut mempunyai makna bahwa manusia tahu dan paham akan batasan – batasan dirinya, layaknya kedua tabung angklung yang dibunyikan beriringan menghasilkan harmonisasi, manusia pun berjalan beriringan menciptakan keharmonisan dalam kehidupan masyarakat.

Daeng Sutigna memberikan lima kata kunci (**5 M**) bagi alat musik angklung.

- 1) **Mudah** cara memainkan angklung sangat mudah, tidak perlu keahlian khusus seperti piano atau biola. Siapapun bisa memainkan angklung termasuk anak-anak.
- 2) **Murah** satu set /unit besar angklung dapat dipakai untuk kelompok beramai-ramai, tidak seperti halnya alat musik piano/biola yang diperlukan per permainan per pemain dengan harga satuan lebih mahal.
- 3) **Menarik** selain keunikan bentuk dan karakteristik alat musik angklung ini, cara memainkan alat musik angklung yang berkelompok dan nada tersebar beserta suaranya menjadi hal yang menarik.
- 4) **Massal** alat musik angklung dimainkan secara berkelompok sehingga memberikan kesan massal dan bersama.
- 5) **Mendidik** melalui cara permainan secara berkelompok, alat musik angklung mendidik para pemainnya untuk disiplin, bekerjasama, dan bertenggang rasa sehingga membangun karakteristik positif kelompok.

Dalam memainkan angklung, anak-anak di TK Tadika Puri, mereka pada tahap awal diajarkan mengenal nada, cara memainkan, dan menggerakkan alat musik angklung, sehingga saat bermain angklung dengan aba-aba yang diberikan guru dapat menciptakan harmonisasi nada dengan indah.

Bagi anak usia dini, proses mengamati sesuatu merupakan hal yang penting dalam kehidupannya karena anak usia dini sedang berkembang pesat rasa ingin tahunya terhadap peristiwa atau hal-hal sekecil apapun yang terjadi di sekitarnya (Sri Watini. 2019).

Dengan diberikan motivasi anak-anak merasa gembira, lebih semangat, percaya diri, dan mandiri. Cara untuk memainkan angklung dengan benar, guru dapat mengenalkan jenis angklung yang besar dan kecil, cara memegang angklung dengan benar dan tepat, cara membunyikan, dan mengikuti partitur yang guru ajarkan sehingga mempermudah untuk dipelajari.

Melalui bermain angklung dengan Model Asyik, The one used in this research is the model of “Bermain ASYIK” “Bermain ASYIK” is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HaKI from Ministry of Law and Human Right of Republic of Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876, dated 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) argues that, “Design ASYIK which is a design of learning, especially in early childhood through the step or learning procedures are structured systematically starting from the initial



activities, core activities and end activities in which there are elements 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Singing, Playing and Moving) as well as having unique singing, yells and rewards in order to develop the child's competence in learning. The "ASYIK" Playing Model has an "A" Aman (safe), "S" Senang (Happy), "Y" Yakin (Confident), "I: Inovatif (Innovative), and "K" Kreatif (Creative). Anak-anak diberikan *Reward* dapat meningkatkan pengaruh yang besar terhadap kemampuan anak saat memainkan angklung sehingga mereka lebih semangat dan antusias dalam memainkan lagu. Tidak pernah menemukan kata tidak dari anak-anak saat mereka akan berlatih atau bermain alat musik angklung, guru kemudian memberikan aba-aba dengan ujung jemarinya dan suara yang berirama dan khas keluar dengan nada yang indah yang menakjubkan dari anak-anak yang menggerakkan not nya sesuai partitur dari aba-aba yang guru berikan. Pada Kegiatan bermain angklung selain melatih konsentrasi juga upaya kita sebagai guru untuk menerapkan kepada anak-anak supaya mereka mencintai budaya Indonesia dan mengembangkan aspek Pancasila. TK Tadika Puri memiliki program bermain angklung dengan tujuan menjadikan program unggulan serta mengenalkan dan cinta akan alat musik tradisional Indonesia untuk membangun keterampilan anak-anak sejak dini. Keterampilan bermain angklung bertujuan menumbuhkan rasa percaya diri dan melatih konsentrasi anak serta mengembangkan kecerdasan musik.

Melalui model bermain "Asyik" serta *Reward* serta Yel-Yel Asyik pada Kelompok TK-A dan TK-B TK Tadika Puri dilakukan saat kegiatan bermain angklung, hal ini membawa pengaruh pada anak-anak mereka lebih termotivasi dan semangat saat mereka memainkan not-not dari angklung sehingga melatih konsentrasi, kecerdasan, motorik dan kognitif mereka. Konsentarsi anak usia dini diperlukan suatu cara yang menarik dan guru harus mempunyai inovatif dan kreativitas yang menarik perhatian anak dalam upaya hal tersebut salah satunya melalui aktivitas bermain musik angklung yang menyenangkan.

Langkah yang harus guru lakukan untuk anak usia dini adalah memilih lagu yang sederhana yang mudah dimainkan, sehingga anak dapat mengingat saat guru sudah mengajarkan lewat not-not balok dengan tempo yang sesuai sehingga anak dapat mengikuti dengan cepat dan tanggap saat guru memberikan aba-aba dari setiap not-not atau partitur lagu. Pipa dalam suatu organ dan di ikat bersama dalam suatu bingkai digetarkan untuk menghasilkan bunyi. Penelitian melakukan prosedur tindakan kelas yang dimulai dari mempersiapkan bahan-bahan atau media kemudian merencanakan pembelajaran bermain angklung dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan merefleksi. Penelitian dianalisis dengan menggunakan indikator observasi. Dari hasil observasi dan pengamatan dalam proses kegiatan bermain angklung diharapkan anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan konsentrasinya saat kegiatan di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Dalam pembagian angklung, guru dapat memilih dari setiap angklung untuk diberikan ke anak secara merata. Bentuk angklung ada yang besar dan kecil, guru harus menyesuaikan dengan fostur anak sehingga memudahkan anak saat memainkan angklung tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari bermain angklung dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan konsentrasi dan kecerdasan pada anak saat anak-anak mengikuti pembelajaran di dalam kelas bermain sambil belajar.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil lagu twinkle-twinkle dan mars Tadika puri menggunakan salah satu indikator dari tiap -tiap indikator yang ada di Model



Bermain “ASYIK”, yaitu : 1) A yaitu Anak tidak mengalami kecemasan dan ketegangan, 2) S yaitu Anak semangat dalam melakukan kegiatan, 3) Y yaitu Anak memiliki percaya diri yang tinggi, dan 4) I yaitu anak memiliki lebih banyak keinginan, 5) K yaitu Anak memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, seperti yang terlihat pada gambar tabel dibawah ini :

Indikator model bermain “ASYIK”

No	Indikator		
1	Aman	A	Anak tidak mengalami kecemasan dan ketegangan
2	Senang	S	Anak bersemangat dalam melakukan kegiatan
3	Yakin dan percaya diri	Y	Anak memiliki percaya diri yang tinggi
4	inovatif	I	Anak lebih banyak memiliki keinginan
5	Kreatif (pribadi, proses, produk)	K	Anak memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar

1. Perencanaan

Guru menyiapkan lagu yang mudah diberikan pada anak dengan not-not yang mudah dipahami oleh anak. Setelah itu anak-anak diberikan angklung sesuai dengan postur tubuh.

2. Pelaksanaan

Setelah semua anak memegang angklung, lalu guru menjelaskan dengan memperlihatkan jari tangan sebagai simbol dari setiap nada yang akan anak-anak ikuti sesuai angklung yang mereka pegang. Kemudian guru memberi contoh untuk memulai mengucapkan yel -yel dan reward “ASYIK”, lalu anak akan meniru contoh dari guru, dan akhirnya mengulanginya bersama-sama. Dalam kegiatan awal ini, anak-anak diharapkan : (1) Anak tidak mengalami kecemasan dan ketegangan, melainkan enjoy dan nyaman saat bermain angklung, (2) Anak diharapkan mau dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain angklung, (3) Anak diharapkan memiliki rasa percaya yang tinggi dalam mengucapkan yel -yel dan reward “ASYIK”, (4) Diharapkan anak akan memiliki motivasi yang tinggi dalam menerima kegiatan bermain angklung.

3. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas Kelompok A dan Kelompok B untuk mengamati anak didik mulai dari awal kegiatan berlangsung hingga kegiatan bermain angklung selesai. Setiap anak tak lepas dari pengamatan, untuk melihat tingkat keberhasilan dari model tindakan kelas yang digunakan oleh peneliti. Adapun pengamatan dilakukan tanpa diketahui oleh anak, dalam artian dilakukan saat bermain angklung berlangsung secara normal atau mengalir seperti biasa, tanpa dibuat-buat. Sehingga hasil pengamatan adalah murni dari bakat, potensi, dan minat anak didik itu sendiri. Anak yang antusias, semangat, berani dan percaya diri yang hanya ini yang dapat memainkan atau menggerakkan angklung dengan benar, sangat terlihat jelas oleh peneliti.

4. Refleksi

Ditahap ini merupakan tahap inti setelah selesai kegiatan bermain angklung, setelah pengamatan tuntas dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Diskusi yang berlangsung antara peneliti dengan guru kelas, menghasilkan bahwa anak yang tertarik dan benar memainkan alat angklung terdiri dari 24 peserta didik atau 85,7% dan yang belum tertarik dan belum dapat memainkan alat musik angklung 4 peserta didik atau 14,3%. Dengan kata lain, tingkat keberhasilan cukup memuaskan. Adapun keinginan penulis untuk lebih memaksimalkan model bermain “ASYIK” ini perlu ditingkatkan melalui pembiasaan dalam setiap kegiatan sebelum kegiatan berlangsung, dan setelah kegiatan berlangsung, agar semakin signifikan dan termotivasi anak-anak yang belum mengikuti dengan lebih baik.

HASIL CAPAIAN MENGGUNAKAN MODEL “ASYIK”



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

Dari hasil tersebut penelitian sudah memenuhi target yang diharapkan dan menunjukkan hasil yang baik dan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dapat melatih konsentrasi dan kecerdasan anak saat bermain angklung apakah ada perubahan yang signifikan setelah anak melakukan kegiatan bermain angklung dengan Model “Asyik” di beberapa indikator capaian perkembangan dalam kemampuan anak berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran dari aspek



perkembangan lainnya, ternyata dengan model "Asyik" anak - anak lebih semangat, termotivasi dan belajar untuk bekerja sama dengan temannya dalam melakukan kegiatan, dengan hal tersebut hasil yang luar biasa, yaitu anak - anak melakukannya dengan senang dan penuh tanggung jawab dan mandiri. Efek dari yel - yel Asyik dan reward Asyik membantu mengembangkan semangat yang luar biasa dalam melatih konsentrasinya saat mereka memainkan angklungnya, dan kegiatan pembelajaran lainnya. Setelah mempelajari pengertian reward tersebut dapat kita simpulkan bahwa reward adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan bagi setiap orang (anak didik) karena telah berbuat baik, berprestasi, atau menghasilkan nilai terbaik dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Yang tentunya harapan si pemberi (guru) setelah pemberian tersebut akan muncul keinginan dari anak didik tersebut untuk lebih bersemangat dalam belajar/ melakukan kegiatan. (Juli Setyowati, Sri Watini)

Reward penguatan (reinforcement) yang bersifat verbal dengan ikon "Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, Yes !!!". dimana tujuan penerapan "Reward Asyik" selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk membesarkan hati peserta didik, agar mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, juga mengontrol perubahan tingkah laku peserta didik, dengan penguatan (reinforcement), peserta didik dapat lebih fokus belajar, memiliki motivasi untuk belajar, dan aktif selama pembelajaran, juga tingkah laku mereka dapat dibina untuk lebih ke arah positif. (Arianty, Watini, S)

Kesimpulan

Bermain musik angklung di TK Tadika Puri ternyata dapat memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Melalui pembelajaran angklung yang mengasyikkan, penulis menyimpulkan bahwa konsentrasi anak didik meningkat dan hal ini berpengaruh terhadap kemampuan anak menyelesaikan tugas belajar yang beragam. Dengan Menggunakan Model "Asyik" anak usia dini akan semangat, antusias, dapat berkolaborasi dan melalui bermain angklung antara lain bisa Memperkenalkan alat musik tradisional kepada anak dari usia dini, dilatih untuk menghargai Budaya Indonesia dan dapat menjaga serta melestarikan dan mengenalkan cara memainkan alat musik angklung sejak usia dini. Bermain Alat musik angklung anak-anak dapat mengenal nada yang harmoni, merubah secara bertahap konsentrasi anak, meningkatkan kecerdasan kognitif, dan melatih motorik.

Daftar Pustaka

- Anne Gracia RK, Sri Watini, (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 2 (2022): *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*
- Arianty, Watini, S. (2022). Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman.
- Dwi Andrian, Sri Watini, (2022). Implementasi TV Sekolah Berbasis Literasi Digital di TK Tunarungu Sushrusa Denpasar Barat, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: Vol. 5 No. 4 (2022): *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*
- Dwi Maharani, Sri Watini (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi, *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (2614-8854)*



Volume 5, Nomor 2, Februari 2022 (662-667)

- Evi Mulyati, Sri Watini, (2022) Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan Loostpart di TK Mutiara Setu , JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2 (2022): JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)
- Fifi Italiana, Sri Watini, (2022) Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreativitas Guru , JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3 (2022): JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)
- Ifat Latifah, Sri Watini, (2022) Peran TV Sekolah sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada TKIT Al Hikmah , JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2 (2022): JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)
- Juli Setyowati, Sri Watini, (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward&Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang
- Mariasi Mariasi, Sri Watini, (2022). Implementasi Perpustakaan Digital TV Sekolah sebagai Dokumen Otentik bagi TK Insan Profesi Baubau , JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 3 (2022): JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)
- Retno Palupi, Sri Watini, (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan , JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan: Vol. 5 No. 2 (2022): JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)
- Sri Watini, (2018). The Playing Method "ASYIK" Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years
- Sri Watini, (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini
- Tuti Hidayati, Sri Watini, (2022). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A melalui kegiatan Menari di TK Anak Bangsa Rawajati Pancoran, JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (2614-8854)Volume 5, Nomor 2,Februari 2022 (657-661)
- Watini, S. (2016, Oktober 3). Modul Model Bermain ASYIK untuk Anak Usia Dini. Dalam Buku Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini
- Watini, S.,& Efendy, H. (2018). The Playing Method “ASYIK” Based on Multiple Intelligence In Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years. *Journal of Studies in Education*, 8(1), 51
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal Of Physics : Conferens Series*. Retrieved from Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood.
- Watini, S. (2020). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Taman Kanak -kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Watini, S, dkk. (2020) TV Sekolah: Hak Cipta terdaftar hak paten no.ECOO202020424, 15 Oktober 2020



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)
Volume 08 (3) September 2022
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>

Watini, S., & Devana, V. T. . (2021). Teori Kuantum Baru yang Sesuai Sains dan Teknologi dengan Kaidah Ilmu Islam. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 89–93.