



Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi

Kartika Nurwita Kurniati, Sri Watini

kartikanurwita123@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>

Abstrak

Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan untuk mengungkapkan efektifitas penerapan “Metode Bernyanyi Asyik” terhadap peningkatan semangat belajar pada anak. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Al Islam Petalabumi yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi dengan harapan data yang dihasilkan valid, subjektif dan otentik. Rangsangan belajar dalam bentuk penghargaan mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan gairah, semangat dan rasa senang anak. Anak yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar, namun anak yang memiliki intelegensia yang cukup tinggi bisa gagal bila kurang motivasi. Oleh sebab itu selain metode bernyanyi yang digunakan untuk meningkatkan semangat belajar, anak perlu mendapat penguatan, pujian dan sanjungan. Melalui reward “Asyik” Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil “, anak semakin bersemangat belajar. Anak menjadi yakin dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginannya. Metode bernyanyi “ASYIK” dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun di RA Al Islam Petalabumi.

Kata kunci : *Metode, Bernyanyi asyik, Semangat belajar, Raudhatul Athfal*

Abstrack

This research is a Classroom Action Research (CAR) which aims to increase the enthusiasm for learning and to reveal the effectiveness of the application of the "Fun Singing Method" to increase the enthusiasm for learning in children. The subjects of this study were the 21 children of group B RA Al Islam Petalabumi, consisting of 13 male students and 8 female students. The research was carried out in June 2022. Data collection techniques were carried out by observation, field notes and documentation in the hope that the resulting data were valid, subjective and authentic. Learning stimulation in the form of appreciation has an important role in growing children's passion, enthusiasm and pleasure. Children who have strong motivation will have a lot of energy to carry out learning activities, but children who have high enough intelligence can fail if they lack



motivation. Therefore, in addition to the singing method used to increase the spirit of learning, children need to get reinforcement, praise and flattery. Through the reward "Fun" I can, I'm great, and I succeed", children are increasingly eager to learn. Children become confident and confident in expressing their wishes. The "ASYIK" singing method can be one way to increase the enthusiasm for learning for children aged 5-6 years at RA Al Islam Petalabumi.

Keywords: Method, Fun Singing, Spirit of Learning, Raudhatul Athfal

Pendahuluan

Anak Usia Dini dalam Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun termasuk dalam kandungan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Sisdiknas, 2003). Mengutip pernyataan Ki Hajar Dewantara dalam jurnal yang berjudul Implementasi Model Atik "Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi menggunakan bahan loostpart di TK Mutiara Setu" yang ditulis oleh Evi Mulyati & Sri Watini(2022) menyatakan bahwa pendidikan yang diselenggarakan untuk anak usia dini adalah pendidikan yang membebaskan selama tidak ada bahaya yang mengintai. Retno Palupi, Sri Watini (2022) dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak usia Dini melalui Permainan tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan" : Pendidikan Usia dini Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosialemosional, dan seni. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Dalam jurnal Sri Watini (2020) disampaikan bahwa masa usia dini adalah periode penting dalam kehidupan manusia, karakteristik anak di usia dini sangat spesifik dengan aktivitas meniru dan mengenali dunia sekitarnya. Sebab itu sangat diperlukan metode yang memberi contoh dengan benar dan sistematis untuk mendukung proses perkembangannya (Anne Gracia, Sri Watini. 2022). Pada hakikatnya, menurut (Sri Watini, 2020) anak usia dini merupakan masa dimana anak berada dalam proses berkembang dalam segala aspek kehidupannya, yaitu aspek moral dan agama kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan seni. Dalam tumbuh kembangnya, mereka membutuhkan dukungan, bimbingan dan keteladanan yang baik dari lingkungannya, mengingat salah satu karakteristik anak adalah mudah meniru apa yang dilihatnya. Menurut Sri Watini (2019) tahapan perkembangan berpikir anak adalah sebagai berikut a). Tahap Sensorimotorik (usia 0-2 tahun), b) tahap Praoperasional (2-7 tahun). c) tahap Operasional Konkrit (7-11 tahun) d), Tahap Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa). Berarti dalam hal ini berkisar 5-6 tahun yaitu pada usia taman kanak-kanak



berada dalam tahap praoperasional. Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangannya, demikian juga sebaliknya, anak belajar dari segala yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar anak akan berjalan efektif apabila anak ada dalam kondisi senang dan bahagia. Sebaliknya proses belajar diterima anak dalam suasana takut, cemas, was-was dan perasaan lain yang tidak nyaman, tidak akan mampu memberikan hasil yang optimal (Sunanih, 2017). Sri Watini (2019a) juga menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang paling mendasar sebagai peletakan pondasi kehidupan. Pemberian rancangan atau stimulasi dalam rangka investasi dan deteksi dini adalah fokus edukasi dalam mengembangkan seluruh aspek kehidupan” dan “Hakikat pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana oleh seorang pendidik baik guru, orang tua maupun orang dewasa yang bertanggung jawab yang mampu menjadikan anak-anak memiliki kemandirian, pengetahuan keterampilan, keahlian dapat memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya dan berguna bagi dirinya sendiri, keluarga maupun negaranya (Watini, 2019b).

Anak usia dini adalah pengamat dan peniru ulung. Setiap saat, mata anak selalu mengamati, telinganya menyimak, dan pikirannya mencerna apa pun yang dilakukan orang dewasa. Menurut Douglas (2018), model ATIK memiliki komponen yang meliputi: 1) Amati merupakan suatu proses kegiatan dalam memperhatikan suatu objek atau peristiwa yang di sekitarnya bagi anak menjadi informasi penting. Kajian ini pun ada dalam ayat-ayat Al Qur'an sebagai pedoman pembelajaran bagi manusia. Hal sejalan dengan kajian penelitian Watini, Viola T Devana (2021) yang menyatakan, “Alam ciptaan Tuhan sebagai informasi penting tentang penciptaan alam semesta dan segala isinya.” Oleh sebab itu pendidik perlu berhati-hati dalam memilih metode pembelajaran. Mengutip pernyataan Tuti Hidayati Sri Watini (2022) dalam Implementasi Atik dalam meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A melalui Kegiatan menari di TK Anak Bangsa Rawajati Pancoran bahwa model ATIK merupakan model pembelajaran menggambar yang dikembangkan dari Model Experiential Learning Theory (ELT) dan Model Pembelajaran tidak langsung. Model ELT dikembangkan oleh David Kolb. Experiential Learning Theory adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung (Abdul Majid, 2013), amati merupakan suatu proses kegiatan untuk melihat atau memperhatikan suatu obyek, kejadian atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar. Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan. Dalam pendidikan anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan anak.

Menurut Sri Watini (2019) dalam jurnal yang berjudul Strategi Pembelajaran Nilai-Nilai Agama di Raudhatul Athfal Assu'Ada Cijerah Bandung, bahwa Hakikat Raudhatul Athfal adalah Lembaga Pendidikan bagian anak yang memiliki usia 4-6 tahun di mana usia ini sama atau sederajat dengan anak usia Taman Kanak-kanak. Ketetapan mengenai anak definisi RA tertera dalam Undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3: Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau yang sederajat. 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 Taman Kanak-Kanak (TK), di mana kurikulumnya ditekankan pada rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya. Wikipedia (2005), Raudatul Athfal (disingkat RA) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau dibawahnya) dalam bentuk pendidikan formal, di bawah pengelolaan Kementerian Agama.

PP 58 (2009) Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-≤6 tahun Tahap usia 4 – ≤ 6 tahun, terdiri dari kelompok usia A : 4 – < 5 tahun, kelompok usia B: 5 – ≤ 6 tahun. Berdasarkan pada penjabaran tentang Raudhatul Athfal (RA) di atas maka dapat disimpulkan bahwa RA merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini 4-6 tahun di bawah naungan Kementerian Agama yang berada di jalur pendidikan formal.

Sedangkan hakikat anak usia dini menurut Yuliana dalam penelitian Sri Watini (2019) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi, menyatakan bahwa, "anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Yuliarni Nuraini, Sujiono, 2019)

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa Raudhatul Athfal (RA) adalah bentuk pendidikan formal anak usia dini, namun Raudhatul Athfal (RA) bentuk pendidikan formal anak usia dini yang berada di bawah naungan Kementerian Agama dipandang sebagai salah satu lembaga pendidikan yang lebih menekankan pada aspek nilai-nilai agama dibandingkan dengan pendidikan anak usia dini seperti Taman Kanak-kanak. Dalam hal ini Raudhatul Athfal Al Islam adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Desa Petalabumi Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu provinsi Riau. Berdiri sejak tanggal 18 Juli 1984, ikut serta memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini di desa Petalabumi. Sejalan dengan perubahan paradigma pendidikan guru RA Al Islam selalu mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan yang berubah dalam setiap masa dan ingin memberikan pelayanan terbaik untuk anak didik sesuai dengan zamannya. Oleh sebab itu guru RA Al Islam berusaha menambah pengetahuan dan keterampilan agar tujuan tercapai dengan optimal. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal guru perlu memahami proses pembelajaran dengan memperhatikan metode pembelajaran yang akan digunakan dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam setiap tahap perkembangan. Agar terlaksananya proses pembelajaran tepat maka perlu diperkenalkan metode pembelajaran yang cocok buat anak, agar proses edukasi dalam kegiatan belajar terlaksana.

Untuk itu mari kita pahami dulu apa yang dimaksud dengan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran harus dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Metode pembelajaran PAUD dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Bermain, kegiatan bermain dapat dijadikan metode pembelajaran anak PAUD, beberapa para ahli dan pendidik berpendapat bahwa bermain merupakan pekerjaan anak-anak dan cermin pertumbuhannya. Melalui aktivitas ini, seluruh



- potensi kecerdasan yang dimiliki anak dapat dikembangkan. Misalnya, kecerdasan linguistik, logik-matematik, visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, musikal, kinestetik, natural, dan spiritual.
2. Bercerita, Metode bercerita sering digunakan untuk menyampaikan materi PAUD. Metode pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan menyampaikan cerita secara lisan. Kegiatan bercerita bisa dilakukan melalui membaca langsung dari buku, ilustrasi dari buku gambar, menggunakan papan panel, boneka, bermain peran dalam satu cerita, atau bercerita dengan menggunakan jari-jari tangan
 3. Bernyanyi, kegiatan bernyanyi biasanya paling digemari anak-anak usia dini, bernyanyi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai agama. Selain itu, potensi otak kanan anak dapat dioptimalkan dengan bernyanyi. Pada saat melakukan kegiatan ini pesan-pesan yang disampaikan akan lebih lama tersimpan dalam memori anak atau ingatan jangka panjangnya. Kegiatan bernyanyi akan lebih menyenangkan bila diiringi musik.

Mengutip penjelasan Ridwan dan Awaludin, F (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Raodhatul Athfal”, tentang metoda bernyanyi. Metoda ini merupakan metoda pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Menurut beberapa ahli, bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara optimal (Fadlilah, 2012:175).

Bagi anak usia dini, bernyanyi merupakan motivasi belajar dapat mendorong kegairahan dan keaktifan saat belajar. Motivasi belajar dalam bentuk penghargaan mempunyai peranan yang penting dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Anak yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Sebaliknya anak yang memiliki intelegensia yang cukup tinggi bisa gagal karena kurangnya motivasi. Selain dengan metode bernyanyi, dalam meningkatkan semangat belajar, anak-anak perlu diberi reward (penghargaan atau pujian). Guru juga berperan sebagai motivator, dimana guru harus mampu mendorong kegairahan dan keaktifan siswa saat belajar, guru harus memberikan penguatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan belajar siswa, penguatan yang diberikan berupa pemberian *reward* yang memberikan manfaat yang baik bagi anak.

Menurut Arianty, Sri Watini dalam jurnal yang berjudul “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman metode “Reward Asyik” adalah sebuah inovasi yang dikembangkan oleh Watini, dalam “Reward Asyik” diharapkan dapat memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yess !!.(Watini, 2014), dalam pembahasannya 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, wiith registration number of 000106443 and application number of EC00201808876 dates 12 April 2018. “Reward Asyik” adalah inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kemetrian 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).

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 benar. 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. Metode “Reward Asyik” merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini, yang telah mendapat hak paten karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dengan nomor registrasi 000202003 dan nomor aplikasi EC00202025792, tanggal 4 Agustus 2022

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202025792, 4 Agustus 2020
Pencipta	
Nama	: Dr. Sri Watini, S.Pd.I., M. Pd
Alamat	: Jl. Patuha Utara II, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. 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, Rt. 011-Rw. 016 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan, Bekasi, Jawa Barat, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Rekaman Video
Judul Ciptaan	: Lagu, Reward & Yel-Yel ASYIK
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 6 Juni 2014, di PAUD An Nursyihab Tabun Bekasi
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000202003

Poto.1. Hak paten karya cipta

Dalam “Reward Asyik” diharapkan mampu memberi motivasi atau semangat dalam belajar anak. Secara teori banyak metode pembelajaran yang disediakan dan dikaji oleh para ahli pendidikan anak usia dini melewati proses kajian dan penelitian. Semua teori yang disajikan oleh para ahli dimaksudkan untuk mempermudah penyampaian materi pada peserta didik dengan metode yang menyenangkan. Namun dalam penelitian ini, penulis akan menyajikan penelitian “Implementasi Metoda Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi”



Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan untuk mengungkapkan efektifitas penerapan “Metode Bernyanyi Asyik” terhadap peningkatan semangat belajar pada anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Al Islam Petalabumi yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan Tagar yang terdiri dari empat tahap, yaitu 1) Perencanaan (*planning*); 2) Tindakan (*acting*); 3) Pengamatan (*observing*); dan 4) Refleksi (*reflecting*). Berdasarkan hasil refleksi, maka akan ditentukan apakah tindakan sudah tuntas atau belum. Jika hasil peningkatan masih belum mencapai ketuntasan, maka kemungkinan akan dilakukan perencanaan tindak lanjut dalam siklus selanjutnya. Penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun (TK B) RA Al Islam Petalabumi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Alasan pemilihan tempat penelitian tersebut karena peneliti menemukan permasalahan terkait kurangnya semangat anak dalam belajar. Alasan lain dasar pertimbangan memilih lokasi penelitian karena peneliti adalah pengajar kelompok B di RA Al Islam Petalabumi Kecamatan Seberida kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi dengan harapan data yang dihasilkan valid, subjektif dan otentik. Selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian di analisis menggunakan persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan (Suharsimi, 2013) sebagai berikut :

$$P = 100$$

Keterangan :

P = persentase

f = jumlah yang diperoleh

N = jumlah anak keseluruhan

Tabel 1. Target Keberhasilan Tindakan

Taraf Capaian Motivasi Belajar	Kualifikasi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik	Berhasil
40% - 74%	Baik	Kurang
0 % - 39 %	Kurang Baik	Tidak Berhasil

Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Bernyanyi

Bernyanyi merupakan salah satu cara bagi anak dalam mempelajari lingkungannya. Bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam rangka mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata. Selain bernyanyi dalam rangka untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, bernyanyi juga dapat menghilangkan kejenuhan dan kelesutan pada saat anak belajar. Pada anak-anak usia dini kegiatan bernyanyi harus memiliki lirik lagu yang disesuaikan dengan tema atau topik yang dipelajari.



Menurut kamus bahasa Indonesia bernyanyi adalah mengeluarkan suara bernada atau berlagu. Adapun nyanyian yang diistilahkan dengan lagu adalah komponen musik pendek yang terdiri atas perpaduan lirik dan lagu/nada yang bermakna. Makna yang terdapat dalam sebuah nyanyian berbeda-beda sesuai tujuan dibuatnya nyanyian tersebut. Selanjutnya makna yang ada dapat digunakan untuk melakukan sugesti, persuasi dan memberikan nasehat. Kemampuan mempengaruhi sebuah lirik lagu terjadi karena pengarang lagu menyampaikan ide dan gagasan tertentu. Bernyanyi merupakan cara pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Syair-syair yang dibuat disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan oleh pendidik. Suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga dengan menirukan suara guru didepan kelas, anak akan semakin senang terhadap apa yang dipelajari dilingkungan belajarnya. Oleh sebab itu bernyanyi merupakan suatu kegiatan yang sangat disukai oleh anak-anak. Secara umum menyanyi lebih berfungsi sebagai aktivitas bermain daripada aktivitas pembelajaran atau penyampaian pesan. Bernyanyi dapat memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan bagi anak sehingga dapat mendorong anak untuk belajar lebih giat.

Dengan nyanyian seorang anak akan lebih cepat mempelajari, menguasai, dan mempraktikkan suatu materi ajar yang disampaikan oleh pendidik. Kemampuan anak dalam mendengar, bernyanyi, dan berkreaitivitas dapat dilatih melalui kegiatan ini. Dengan uraian tersebut memberikan gambaran bahwa kegiatan bernyanyi tidak bisa terlepas dengan dunia anak-anak. Anak sangat suka bernyanyi sambil bertepuk tangan dan juga menari. Dengan menggunakan metode bernyanyi dalam setiap pembelajaran akan meningkatkan gairan belajar anak. Fifi Italiana & Sri Watini, Sri (2022) dalam jurnal yang berjudul “ Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru menyatakan “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”. PAUD dititik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan seluruh kecerdasan yang meliputi 9 kecerdasan majemuk yaitu linguistik verbal, logika matematika, visualspsial, 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. Semakin berkembangnya dunia pendidikan anak usia dini, guru PAUD dituntut untuk mampu menguasai dunia anak dan mampu berkreaitivitas dalam setiap kegiatan pembelajaran dan ketepatan dalam menyampaikan media pembelajarannya. Saat ini, guru PAUD di tuntut untuk dapat mengikuti perkembangan media pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan masanya saat ini Oleh sebab itu guru RA Al Islam juga berusaha untuk selalu menambah pengetahuan dan keterampilan agar dapat memfasilitasi anak didiknya agar berkembang secara optimal.

Dalam penelitian ini, guru RA Al Islam menerapkan metode bernyanyi “ASYIK” untuk meningkatkan semangat belajar pada anak usia 5-6 tahun (TK B). Sebelum melakukan pembahasan, mari kita kenali dulu apa yang dimaksud dengan model bermain “ASYIK”. Model Bermain “ASYIK” adalah model pembelajaran yang diciptakan oleh Sri Watini seorang dosen pengampu mata kuliah inovasi pendidikan di Universitas



Pancasakti Bekasi, model bermain “ASYIK” merupakan inovasi dari perpaduan dua model yaitu Experinetal Learning Theory (ELT) dan Pembelajaran Terpadu (Integreted Learning). Model ELT merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman nyata, konkrit serta kreativitas anak. Pembelajaran Terpadu (Integreted Learning) adalah model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, bermakna (meaning full learning) dengan menggunakan tema-tema. Pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik sudah sangat familiar bagi guru-guru atau pendidik PAUD karena sudah digunakan selama ini. Bermain ini hakikatnya adalah cara belajar anak itu sendiri. Untuk itu maka bagaimana guru mampu merancang lingkungan belajar yang efektif dan efisien sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan baik sebagai cara mereka mempelajari lingkungan belajarnya. 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. Dikutip dari jurnal yang berjudul “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain “Asyik” (Reward & Yel-Yel “Asyik) di TK Mutiara Cemerlang, Setyowati, J & Watini, Sri (2022), menurut Sri Watini bahwa”*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 and application number of EC00201808876, dated 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) argues that, “Design ASYIK which is a design Republic of Indonesia, with registration number of 000106443 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). Penelitian ini adalah model “Bermain ASYIK”. “Bermain ASYIK” merupakan model inovasi pembelajaran yang baru. Sudah mendapatkan hak paten atau HaKI dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443 dan nomor aplikasi EC00201808876, tertanggal 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) berpendapat bahwa, “Desain ASYIK yang merupakan desain pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui tahapan atau tata cara pembelajaran disusun secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak serta memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik guna mengembangkan kompetensi anak dalam kegiatan belajar. Model Bermain “ASYIK” memiliki “A” Aman (aman), “S” Senang (Happy), “Y” Yakin (Percaya Diri), “I: Inovatif (Inovatif), dan “K” Kreatif (Kreatif).*

Selain itu, Watini, Sri Effendy (2018) dalam jurnal yang berjudul “*The Playing Method “ASYIK” Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years*” mengatakan “*Design of play model, it can be concluded that the design model of play is a form or pattern that will be used as a guide or guidance by teachers in designing an effective, efficient and efficient learning environment that enables children to play well as they learn him self*



and his environment, so that early childhood learning needs to design a conducive environment, attract children's interests and concerns, challenge and fun, and involve elements of singing, moving and playing. Therefore, through the Model of Play Design "ASYIK" which is a design of learning, especially in early childhood through the steps or learning procedures are structured systematically starting from the initial activities, core activities and end activities in which there are elements 3B (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), yang artinya : Perancangan model permainan adalah suatu bentuk atau pola yang akan dijadikan pedoman atau pedoman oleh guru dalam merancang lingkungan belajar yang efektif, efisien dan efisien yang memungkinkan anak-anak untuk bermain dengan baik karena mereka belajar sendiri dan lingkungannya, sehingga pembelajaran anak usia dini perlu merancang lingkungan yang kondusif, menarik minat dan perhatian anak-anak, tantangan dan kesenangan, dan melibatkan unsur Menyanyi, Bergerak dan Bermain. Oleh karena itu, melalui Model Bermain Desain “ASYIK” yang merupakan desain pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B (Menyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kemampuan anak kompetensi dalam belajar. Model Bermain "ASYIK" memiliki "A" Aman (Aman), "S" Senang (senang), "Y" Yakin (Percaya diri), "I" Inovatif (Inovatif), dan "K" Kreatif (Kreatif)

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. Makna dalam kata “ASYIK” itu adalah:

a). Hakikat Aman (A)

Aman mengandung pengertian tema yang dipilih, materi yang dipelajari, media yang digunakan, fasilitas pendukung, kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran serta berbagai sumber belajar semua telah diseleksi dalam katagori ”Aman”. Dengan situasi dan kondisi yang “Aman”, maka anak akan belajar dengan nyaman tanpa ada rasa takut baik untuk bertanya, melakukan kegiatan dalam mencoba berbagai macam hal, tidak takut merusakkan benda atau melakukan kesalahan, tidak ada kekhawatiran terkena benda-benda berbahaya, atau dimarahi dan sebagainya. Dalam hal ini kebutuhan rasa “Aman” dalam belajar menjadi prioritas utama dalam menerapkan Model Belajar dan Bermain “ASYIK”. Dengan perlindungan rasa “Aman” anak-anak akan dapat bereksplorasi dengan baik, tanpa ragu atau bimbang dalam mengaktualisasikan potensinya. Pada akhirnya akan mencapai tujuan belajar yang diharapkan oleh peserta didik. Kebutuhan rasa “Aman” dalam teori Maslow berkenaan dengan keamanan yang bersifat fisik & psikologis. Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini kedua faktor itu harus menjadi perhatian utama. Situasi pembelajaran yang kondusif



dalam arti rasa aman terlindungi ketika anak melakukan kegiatan maka akan memotivasi dan menarik minat anak didik dalam belajar dengan penuh antusias dan kenyamanan. Keadaan aman dan nyaman akan menghindarkan diri anak dari keadaan yang menegangkan dan kecemasan. Dengan rasa aman ini anak akan merasa lebih dihargai dan pada akhirnya akan membentuk konsep diri yang baik. Selain itu rasa aman anak dapat mengembangkan sikap kerjasama yang baik, toleransi, dan menghargai di antara yang lain.

b). Hakikat Senang (S)

Simbol “S” yang memiliki makna senang mengandung beberapa konsep antara lain senang dalam melakukan, tidak terpaksa, semangat, termotivasi, tidak monoton baik tema, materi, topik-topik yang dibahas, tidak membosankan, fun dan menikmati (enjoy). Dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat membangkitkan anak untuk bergembira dan semangat dalam melakukan kegiatan belajar tanpa keterpaksaan. Keadaan senang, gembira merupakan suatu perasaan yang positif, nyaman, karena terpenuhi kebutuhannya. Kondisi senang gembira melahirkan perasaan pada anak karena terpenuhinya kebutuhan jasmani (makan & minum), keadaan yang sehat, memperoleh kasih sayang, mendapatkan kesempatan untuk bergerak (bermain secara leluasa) dan memiliki serta memilih mainan yang disukainya.

c). Hakikat Yakin dan Percaya Diri (Y)

Y (Yakin & Percaya Diri) memiliki arti bahwa dengan (MB”A) memberikan kesempatan pada anak untuk selalu mencoba dan melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas bermain dalam rangka rangka memperoleh berbagai informasi atau jawaban-jawaban yang ia inginkan dengan penuh tanggung jawab, berani mengambil resiko, mampu memecahkan masalah yang dihadapi dan pada akhirnya memiliki keyakinan kebenaran akan ilmu yang ia cari dan memiliki keberanian untuk bertanggung jawab pada apa yang ia lakukan dengan penuh percaya diri dan membentuk karakter positif dalam jiwanya. Menurut Thantaway (2005), percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan.

d). Hakikat I (Inovatif)

“I” memiliki kepanjangan kata inovatif yang di dalamnya bermakna inovatif untuk guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan inovatif bagi anak selama proses belajar dan sesudahnya. Contoh inovatif bagi guru adalah bagaimana merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, bervariasi baik dari segi metode, media, kegiatan dan yang lainnya dalam rangka mengakomodir setiap anak yang memiliki ragam karakteristik dan gaya belajar yang berbeda (learning style) seperti audio, visual dan kinestetik. Inovatif bagi anak adalah bagaimana selama proses pembelajaran dapat memotivasi anak untuk mengemukakan banyak ide, banyak pendapat, banyak pertanyaan, banyak keinginan, banyak perubahan dalam dirinya, memancing keingintahuannya untuk belajar sangat besar, serta inovatif dalam hasil belajarnya dalam bentuk proses, produk serta kegiatannya. Inovatif di dalam kegiatan belajar ini bagaimana menghasilkan suatu perubahan baru yang luar biasa sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih memiliki nilai dan lebih berguna serta lebih baik. Dalam hal ini setelah anak belajar dalam proses dan cara yang inovatif maka akan terjadi perubahan yang luar biasa berupa peningkatan



prestasi hasil belajar anak. Campbell menyatakan inovatif adalah sesuatu yang menarik, mengejutkan, belum ada sebelumnya, aneh dan luar biasa.

e). Hakikat K (Kreatif)

“K” memiliki kepanjangan kata kreatif, yang memiliki makna bagaimana guru mampu merancang kegiatan pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam mengembangkan kecakapan dalam berpikir dan tindakannya. Utami Munandar menyatakan bahwa kreatif dalam diri seseorang terdiri dari empat P yaitu kreatif pribadinya, press atau pendorong dalam hal ini berupa (motivasi intrinsik) kreatif dalam prosesnya serta kreatif dalam hasil atau produknya. Oleh sebab itu dalam Model Bermain “ASYIK” (MB”A) ini merupakan upaya menciptakan, merekayasa proses pembelajaran yang dapat menjadikan anak lebih kreatif baik dari segi pribadinya, motivasinya, proses belajarnya dan hasil belajarnya. Adapun ciri atau karakteristik dalam pengembangan Metode Bermain “ASYIK” (MB”A) adalah memiliki prosedur atau langkah-langkah pembelajaran yang khas dengan simbol 3B yang di dalam proses pembelajaran itu selalu mengkolaborasikan kegiatan (Bermain, Bernyanyi dan Bergerak). Bernyanyi, Bergerak dan Bermain dalam Aplikasi Model Bermain “ASYIK” Persepsi “ASYIK” ini diharapkan akan memberikan dampak pada bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, yakin dan akan meraih kesuksesan dalam belajar.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, pelaksanaan kegiatan dibagi dua siklus yaitu siklus I dan siklus ke II. Akan tetapi Observasi sudah mulai dilakukan sebelum metode bernyanyi “Asyik” diterapkan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat membandingkan proses sebelum dan sesudah metode ini diterapkan. Observasi sebelum diterapkan metode bernyanyi “Asyik” dinamakan kegiatan Pra-Siklus, berdasarkan pra-siklus diketahui tingkat ketercapaian kelas terkait semangat belajar anak adalah 25% atau 5 dari 21 anak.

1. Siklus – I

Pelaksanaan siklus-I dilakukan 3 kali pertemuan yaitu hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 6,7 dan 8 Juni 2022, kegiatan tindakan kelas dilakukan 4 tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

a). Perencanaan, Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dengan tema “Alam Semesta”, Sub-tema “benda-benda langit” dan topik “Bulan”. Selain itu peneliti merancang gerakan-gerakan bermakna untuk mengiringi lagu “Asyik”, menyiapkan kartu huruf bertuliskan huruf a, s, y, p, d, i dan k. Peneliti juga menyiapkan handphone untuk merekam kegiatan dan buku saku untuk catatan observasi

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

- Kegiatan Pembukaan (30’)
 - * Penerapan SOP
 - * Doa Salam
 - * Tanya jawab tentang bulan
 - * Menyanyi lagu “nama - nama bulan”
 - * Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!)



- * Menjelaskan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain
- Kegiatan Inti (3B) (60')
 - * Bernyanyi “nyanyian ASYIK” dan menyebutkan nama-nama bulan
 - * Bergerak mencari kartu huruf a, s, y, p, d, i dan k.
 - * Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!)
- Recalling
 - * Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 - * Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain
 - * Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Kegiatan Penutup (30')
 - * Menanyakan perasaan hari ini
 - * Tanya jawab kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - * Permainan apa yang paling disukai
 - * Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!)
 - * Menginformasikan kegiatan untuk esok
 - * Penerapan SOP penutupan

b). Pelaksanaan

Guru piket menyambut anak di gerbang sekolah, bersalaman dan menatap wajah anak dengan senyuman. Anak-anak meletakkan tas di loker yang sudah disediakan. Bagi anak yang berangkat sebelum jam masuk, dipersilahkan untuk bermain di halaman. Pukul delapan kurang limabelas menit, guru piket membunyikan tamborin sambil menyanyikan lagu “ayo berdiri membuat barisan”, anak-anak berbaris di halaman melakukan gerakan motorik kasar, gerak dan lagu lonceng berbunyi, lagu RA Al Islam dan ikrar pagi, lalu masuk kelas diawali dengan mengucapkan doa, masuk kelas dan cuci tangan bergiliran. Sepatu diletakkan masing-masing di rak sepatu yang disediakan.

Guru menyanyikan lagu “ayo berdiri membuat lingkaran” sebagai perintah bahwa anak-anak duduk melingkar (circle time), seperti biasa guru menawarkan pada anak yang berani memimpin doa, dan melakukan doa sebelum belajar bersama-sama. Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada anak yang mau bercerita tentang pengalaman (morning time), setelah itu, guru menerangkan tema yang akan dipelajari yaitu “tema alam semesta”, dengan sub tema benda-benda langit, topik yang dibahas adalah “bulan”. Anak-anak diajak bertanya jawab tentang bulan. Lalu guru mengajarkan anak-anak bernyanyi tentang nama-nama bulan, anak-anak menirukan. Guru memberi contoh untuk mengucapkan yel-yel dan reward



“ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!) dengan gerakan tangan, lalu anak menirukan dan mengulang bersama-sama. Selanjutnya guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain. Perkembangan awal setelah dikenalkan yel-yel dan reward “Asyik” adalah : 1). Anak senang dan gembira, tidak cemas dan tegang. 2). Anak siap melakukan kegiatan inti dan berani melakukan kegiatan-kegiatan yang baru. 3). Percaya diri dalam melakukan kegiatan dan berani menghadapi tantangan. 4). Anak semakin bersemangat belajar dan betah disekolah.

- **Praktek Bernyanyi “ASYIK”**

Dalam melaksanakan kegiatan inti bernyanyi “nyanyian ASYIK”, guru mengenalkan lirik dari lagu “ASYIK” sebagai berikut:

- * Guru mengucapkan kalimat tanya dengan nyanyian “bagaimana belajar hari ini? anak-anak menjawab “ASYIK”
- * Guru mengucapkan kalimat tanya dengan nyanyian “bagaimana belajar hari ini? Anak-anak menjawab “ASYIK”
- * Guru mengucapkan kalimat tanya dengan nyanyian “bagaimana kita belajar hari ini?”
- * Guru mengucapkan kalimat tanya dengan nyanyian “bagaimana belajar hari ini? Anak-anak menjawab “ASYIK”
- * Lalu guru mengucapkan yel-yel diiringi dengan gerakan lagu adalah sebagai berikut:
- * A = Aman, dua ibu jari dan dua jari telunjuk membentuk huruf “A”
- * S = Senang, jari telunjuk membentuk huruf “S”
- * Y = Yakin & Percaya Diri , dua jari membentuk huruf “Y” dan posisi tangan menggenggam dengan semangat
- * I = Inovatif , ibu jari membentuk huruf “I”
- * K = Kreatif, jari telunjuk dikolaborasikan dua jari tangan kanan telunjuk dan jari tengah
- * Lalu guru mengucapkan kalimat tanya dengan nyanyian “bagaimana belajar hari ini? Anak-anak menjawab “ASYIK” sambil mengepal jari-jari tangan.
- * Guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Asyik” sambil bertepuk tangan.

Dalam melaksanakan kegiatan bernyanyi “ASYIK” ini guru melakukan beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Tahapan itu adalah :

- 1). Mendengarkan

Anak diarahkan untuk mendengarkan dan menyimak lagu “ASYIK” yang dinyanyikan oleh guru, guru melakukannya 2-3 kali .

- 2). Menirukan

Setelah anak mendengarkan, guru mengajak anak untuk menirukan syair 2-3 kali tanpa dinyanyikan



3). Menyanyi bersama

Setelah itu lalu guru mengajak anak untuk menyanyi bersama-sama dan diulang berkali-kali.

- Kegiatan selanjutnya adalah mencari kartu yang bertuliskan “Aman, Senang, Yakin dan Percaya diri, Inovatif dan Kreatif.” Anak-anak bergerak sambil bernyanyi lagu “Asyik”, ketika mengucapkan kata “Aman” anak yang memegang kartu bertuliskan kata “Aman” menunjukkan tulisan itu dengan kedua tangan, begitu juga selanjutnya, bila anak-anak mengucapkan kata Senang, Yakin dan Percaya diri, Inovatif dan Kreatif, anak-anak yang memegang kartu bertuliskan kata-kata tersebut diminta untuk menunjukkan kartu tersebut.
- Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!) diulang-ulang kembali ketika anak berhasil melakukan kegiatannya.
- Di akhir kegiatan inti guru melakukan recalling, anak-anak merapikan alat-alat yang digunakan, diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain dan guru memberikan penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan hari ini, tanya jawab kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, permainan apa yang paling disukai dan melakukan Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!) lagi. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan untuk esok lalu menerapkan SOP penutupan.

c. Pengamatan atau Observasi

Dalam melakukan pengamatan atau observasi, guru kelompok dan guru pendamping berkolaborasi dan bergantian melakukan pengamatan sejak kegiatan awal berlangsung hingga selesai. Kegiatan anak dalam bernyanyi “Asyik” direkam dan didokumentasikan, sehingga setiap anak tidak lepas dari pengamatan agar perkembangan dan tingkat keberhasilan dalam penguasaan bernyanyi “Asyik” teramati oleh guru.

Teknik perekaman dilakukan tanpa sepengetahuan anak, agar kegiatan berjalan normal tanpa dibuat-buat. Hal ini dimaksudkan agar pengumpulan data dapat dilakukan secara autentik dan objektif, sehingga hasil pengamatan adalah mencerminkan keadaan yang sesungguhnya, keantusiasan anak dalam mengikuti kegiatan belajar terlihat jelas. Dengan demikian guru dengan mudah dapat menyimpulkan hasil pengamatan secara objektif.

d). Refleksi

Refleksi kegiatan dilakukan bersama-sama antara guru kelompok dan guru pendamping, diskusi hasil pengamatan dari 21 orang anak kelompok B. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus-I yang nilai ketercapaian 65% (14 orang dari 21 anak). Setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi pada siklus-I akan dilakukan rencana perbaikan pada siklus-II



3). Siklus –II.

Seperti halnya Siklus-I, Pelaksanaan siklus-II dilakukan 3 kali pertemuan yaitu hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 13,14 dan 15 Juni 2022, kegiatan tindakan kelas juga dilakukan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan Refleksi.

a). Perencanaan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) siklus-II dengan tema “Alam Semesta”, Sub-tema “Gejala Alam” dan topik bahasan “Pelangi”. Selain itu peneliti merancang gerakan-gerakan bermakna untuk mengiringi lagu “Asyik” dan lagu “Pelangi”, menyiapkan kartu bertuliskan Aman, Senang, Yakin dan Percaya Diri, Inovatif dan Kreatif. Peneliti juga menyiapkan handphone untuk merekam kegiatan dan buku saku untuk catatan observasi

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

- Kegiatan Pembukaan (30’)
 - * Penerapan SOP
 - * Doa Salam
 - * Tanya jawab tentang bulan
 - * Menyanyi lagu “Pelang-pelagi”
 - * Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!)
 - * Menjelaskan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain
- Kegiatan Inti (3B) (60’)
 - * Bernyanyi “ASYIK” dan menyebutkan gejala-gejala alam seperti : hujan, petir, awan, pelangi, dan lain-lain.
 - * Bergerak mencari kartu yang bertuliskan “Aman, Senang, Yakin dan Percaya diri, Inovatif dan Kreatif
 - * Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!)
- Recalling
 - * Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 - * Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain
 - * Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Kegiatan Penutup (30’)
 - * Menanyakan perasaan hari ini
 - * Tanya jawab kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - * Permainan apa yang paling disukai
 - * Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!)
 - * Menginformasikan kegiatan untuk esok



* Penerapan SOP penutupan

b). Pelaksanaan

Seperti biasa guru piket menyambut anak di gerbang sekolah, bersalaman dan menatap wajah anak dengan senyuman. Anak-anak meletakkan tas di loker yang sudah disediakan. Bagi anak yang berangkat sebelum jam masuk, dipersilahkan untuk bermain di halaman. Pukul 7.45 Wib, guru piket membunyikan tamborin sambil menyanyikan lagu “ayo berdiri membuat barisan”, anak-anak berbaris di halaman melakukan gerakan motorik kasar pada pelaksanaan siklus –II ini setelah gerak dan lagu lonceng berbunyi dilakukan dengan menyanyikan lagu “Asyik”, baru dilanjutkan dengan lagu RA Al Islam dan ikrar pagi, lalu masuk kelas diawali dengan mengucapkan doa, masuk kelas dan cuci tangan dengan antrian. Sepatu diletakkan masing-masing di rak sepatu yang disediakan.

Guru menyanyikan lagu “ayo berdiri membuat lingkaran” sebagai perintah bahwa anak-anak duduk melingkar (circle time), seperti biasa guru menawarkan pada anak yang berani memimpin doa., dan melakukan doa sebelum belajar bersama-sama. Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada anak yang mau berbagi cerita dengan teman-temannya. Sebelum guru menerangkan tema yang akan dipelajari, terlebih dahulu guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi “Asyik” dan mengucapkan yel-yel serta reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!) dengan gerakan tangan, lalu anak menirukan dan mengulang bersama-sama. Selanjutnya guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.

Praktek Bernyanyi “ASYIK”

Pada siklus-II ini, bernyanyi “Asyik” dilakukan lebih sering daripada siklus-I, Kegiatan bernyanyi “Asyik” sudah dilakukan pada berbaris sebelum masuk kelas dan juga saat circle Time dalam kelas sebelum masuk kegiatan inti. Pada kegiatan inti di siklus-II, kegiatan belajarnya adalah mencari kartu yang bertuliskan “Aman, Senang, Yakin dan Percaya diri, Inovatif dan Kreatif” sambil bernyanyi. Anak-anak bergerak sambil bernyanyi lagu “Asyik”, ketika mengucapkan kata “Aman” anak yang memegang kartu bertuliskan kata “Aman” menunjukkan tulisan itu dengan kedua tangan, begitu juga selanjutnya, bila anak-anak mengucapkan kata Senang, Yakin dan Percaya diri, Inovatif dan Kreatif, anak-anak yang memegang kartu bertuliskan kata-kata tersebut diminta untuk menunjukkan kartu yang dipegangnya

- Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!) diulang-ulang kembali ketika anak berhasil melakukan kegiatannya.
- Di akhir kegiatan inti guru melakukan recalling, anak-anak merapikan alat-alat yang digunakan, diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain dan guru memberikan penguatan pengetahuan yang didapat anak



- Pada kegiatan penutup guru menanyakan perasaan hari ini, tanya jawab kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, permainan apa yang paling disukai dan melakukan Reward “ASYIK” (Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil..Yes....!) lagi. Selanjutnya guru menginformasikan kegiatan untuk esok lalu menerapkan SOP penutupan.

d. Pengamatan atau Observasi

Kegiatan pengamatan atau observasi pada siklus-II guru kelompok dan guru pendamping berkolaborasi pengamatan sejak kegiatan awal berlangsung hingga selesai. Pada siklus-II anak-anak terlihat antusias saat kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat reaksi anak saat guru memberikan instruksi, mereka langsung cepat tanggap.

d). Refleksi

Peneliti membandingkan rekaman siklus-I dan siklus-II, lalu melakukan observasi dan penilaian Refleksi kegiatan dilakukan bersama-sama antara guru kelompok dan guru pendamping, diskusi hasil pengamatan siklus-II menunjukkan ketercapaian tindakan, dimana nilai ketercapaian adalah 90% (18 orang dari 21 anak). Sesuai taraf ketercapaian bahwa metode bernyanyi “Asyik” merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan semangat belajar anak.



Poto 2. Anak bernyanyi “ASYIK” dan bermain huruf.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa meningkatkan semangat belajar pada anak usia 5-6 tahun anak melalui metode bernyanyi



“ASYIK” cukup memberikan hasil yang memuaskan, selain anak-anak bersemangat menghafal lagu, anak-anak juga sangat berbergairah untuk belajar. Hal ini disebabkan karena metode bernyanyi “ASYIK” sangat menyenangkan. Selain metode bernyanyi itu menyenangkan, anak-anak juga merasa mendapat penguatan, pujian dan sanjungan melalui reward “Asyik” Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil “. Anak semakin bersemangat dalam berekspresi. Anak menjadi yakin dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bernyanyi “ASYIK” dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun di RA Al Islam Petalabumi.

Referensi

1. Yunita, Watini Sri. (2022) Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui TV Sekolah.
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/729/674>
2. Watini, Sri, Viola T Devana (2021), Teori Kuantum Baru yang Sesuai Sains dan Teknologi dengan Kaidah Ilmu Islam, <https://adijournal.org/index.php/abdi/article/view/450>
3. Hidayati Tuti, Watini Sri (2022) Implementasi Atik dalam meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A melalui Kegiatan menari di TK Anak Bangsa Rawajati Pancoran
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/479/393>
4. Watini, Sri. Effendy, 2018. The Playing Method ASYIK Based on Multiple Intelligence in Learning Science Process at The Early Childhood Education Program (PAUD) Age 5-6 Years
<https://www.macrothink.org/journal/index.php/jse/article/view/12108>
5. Ridwan dan Awaluddin, A.F (2019), *Penerapan Metode Bernyanyi dalam meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Raodhatul Athfal*. Didaktik Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol.13, No.1, Juni 2019
6. Watini, S. Lagu Reward & Yel-Yel Asyik (HKI EC00202025792, 4 Agustus 2020)
7. Arianty, Watini, Sri (2022) *Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman*.
<http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/515>
8. Watini, Sri. (2016). Modul Bermain Asyik untuk anak Usia Dini
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
9. Setyowati, J & Watini, Sri (2022), Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain “Asyik” (Reward & Yel-Yel “Asyik) di TK Mutiara Cemerlang.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
10. Watini, Sri. (2019) Strategi Pembelajaran Nilai-Nilai Agama di Raudhatul Athfal Assu’Ada Cijerah Bandung.
<https://jurnal.kopertais1.or.id/alim/article/view/120>
11. Watini, Sri (2019) Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi



<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/190>

12. Mulyati, E, Watini, Sri (2022), Implementasi Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi menggunakan bahan loostpart di TK Mutiara Setu
<http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/478/391>

13. Italiana, F. Watini, Sri (2022) Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru.
<http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/486>

14. Pardede, R. Watini Sri (2021) Damak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>

15. Palupi, R. Watini Sri (2022) Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak usia Dini melalui Permainan tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan

<http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/466/385>