



## **Implementasi Pembelajaran Model Asyik Terhadap Perkembangan Kemandirian Anak Kelompok B Di RA Miftahul Jannah**

Maelawati Suhardja, Sri Watini

Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas pascasarjana

Universitas Panca Sakti Bekasi

E-mail : [maelawati@gmail.com](mailto:maelawati@gmail.com), [srie.watini@gmail.com](mailto:srie.watini@gmail.com)

Kota Batam, Indonesia

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

**DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1915-1926.2022>**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak kelompok B di RA Miftahul Jannah, Jenis penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif yaitu untuk memperoleh gambaran kemandirian anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Jannah dengan metode bernyanyi dan reward “Asyik”. Metode bernyanyi dan Reward “Asyik” merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini (2020) dan sudah mendapat hak paten karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Patent No.EC00202025792) Metode bernyanyi dan reward “Asyik” digunakan ketika guru sedang mengevaluasi pembelajaran hari ini, guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan bersama “ Bagaimana belajar hari ini “Asyik” (sebanyak 4 kali) dilanjutkan dengan menirukan huruf A dengan jari berbentuk A(Aman), S(Senang), Y(Yakin dan Percaya diri) I(Inovatif), K(Kreatif) kemudian guru memberikan pertanyaan tentang materi pada hari ini dan ketika ada yang berani menunjuk tangan maka guru menunjuk anak tersebut dengan terlebih dahulu mengatakan “katakan” kemudian anak didik yang ditunjuk oleh guru berkata sambil menunjuk ke dirinya “Aku Hebat, Aku Bisa, Aku Berhasil, Yes...yes...yes!!”. Dari pengamatan peneliti disimpulkan ternyata dengan melalui metode bernyanyi, reward “Asyik” dan yel-yel “Asyik” dapat meningkatkan kemandirian anak.

**Kata Kunci:** Model Asyik, Kemandirian, RA

### **Abstract**

This study aims to increase the independence of children in group B in RA Miftahul Jannah. This type of research was carried out using a quantitative descriptive method, namely to obtain a description of the independence of children aged 5-6 years at RA Miftahul Jannah with the singing and reward method "Fun". The “Fun” singing and reward method is a new learning innovation model, which was developed by Sri Watini (2020) and has received a patent for a copyrighted work from the Ministry of Law and Human Rights of the Republic of Indonesia. The singing and reward method "Fun" is used when the teacher is evaluating today's lesson, the teacher invites the children to sing together "How is today's study "Fun" (4 times) followed by imitating the letter A with A-



shaped fingers (Safe), S (Happy), Y (Confident and Confident) I (Innovative), K (Creative) then the teacher asks questions about today's material and when someone dares to point their hand, the teacher points to the child by first saying "say" then the student appointed by the teacher said while pointing to himself "I'm Great, I Can, I Succeeded, Yes...yes...yes!!". From the researchers' observations, it was concluded that through the singing method, the reward "Fun" and yells "Fun" can increase children's independence.

**Keyword:** Fun Model, Independence, RA

## **Pendahuluan**

Kemandirian identik dengan kedewasaan, kemandirian pada anak tidak hanya untuk kehidupan anak usia dini pada saat ini saja, tetapi juga berdampak bagi masa depan anak ketika sudah dewasa sehingga ketika akan berbuat sesuatu tidak harus ditentukan atau diarahkan sepenuhnya oleh orang lain, tetapi anak akan berusaha sendiri dalam berbuat sesuatu sesuai dengan keinginannya sehingga akan sukses serta memperoleh penghargaan dan pencapaian yang positif di masa mendatang. Kemandirian menjadi penting bagi anak usia dini agar mampu menjalani kehidupan tanpa bergantung kepada orang lain. (Chairilisyah, D., 2019). Tanpa didukung sifat mandiri, anak akan sulit mencapai sesuatu secara maksimal.

Kemandirian merupakan kemampuan untuk melepaskan diri dari ketergantungan terhadap orang lain dalam melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya (Ali, 2016). Anak usia 5-6 tahun sebaiknya sudah terlihat mandiri dalam mengerjakan tugas di sekolah yang menjadi tanggung jawab sendiri dan dikerjakan sampai selesai.

Perkembangan kemandirian anak terjadi tidak hanya di lingkungan rumah tetapi juga di lingkungan sekolah. Guru sekolah perlu membantu anak-anak mereka menjadi mandiri. Untuk menumbuhkan kemandirian anak, guru perlu memperhatikan perkembangannya dan memilih metode dan kurikulum yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemandirian anak diharapkan dapat membantu mereka menjadi terbiasa hidup mandiri dan tumbuh menjadi pribadi yang mandiri. (Dewi, Citra, Asrori, M., dan Yuline, 2014) Namun, kenyataan di banyak sekolah menunjukkan bahwa masih ada anak-anak yang bergantung pada orang lain, dan mereka tidak mandiri. Anak usia dini merupakan periode perkembangan dari bayi hingga 6 tahun yang terjadi dalam banyak aspek perkembangan dan memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Tujuannya adalah agar kelak anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan harapan, yaitu anak yang cerdas, kreatif, inovatif dan bertaqwa, karena masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan masa depan anak (Rohmah, 2012).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan 6 (enam) aspek yaitu: agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan berdasarkan kelompok usia. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa (Fadlillah, 2014:21). Perkembangan merupakan proses yang terjadi pada tiap manusia. Pada masa ini perkembangan manusia erat kaitannya dengan kedewasaan. Perubahan yang dialami bersifat progresif serta



sistematis di dalam diri manusia. Karakteristik anak berbeda satu sama lainnya. Setiap anak memiliki perkembangan dan kecerdasan yang berbeda. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya (Mulyani, 2016:59).

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 (Watini.S 2019). Di masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulasi dari orang di sekelilingnya agar mempunyai kepribadian yang berkualitas dalam masa mendatang. Pendidikan adalah suatu proses bagaimana mengubah kehidupan seorang anak menjadi lebih baik mandiri dan bertanggung jawab.

Berdasarkan karakteristik dan kecerdasan setiap anak yang unik dan berbeda tersebut di atas, maka penulis akan menggunakan metode bernyanyi dan reward serta yel-yel “Asyik”, untuk meningkatkan perkembangan kemandirian anak kelompok B di RA Miftahul Jannah. Metode bernyanyi dan Reward “Asyik” merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini dan sudah mendapat hak paten karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan nomor registrasi 000202003 dan nomor aplikasi EC00202025792, tanggal 4 Agustus2022.

|   |   |
|---|---|
| Nomor dan tanggal permohonan  | : EC00202025792, 4 Agustus 2020   |
| <b>Pencipta</b>   |   |
| 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   |
| <b>Pemegang Hak Cipta</b>   |   |
| 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   |

Gambar. 1. Hak paten karya cipta (Sri Watini, tahun 2020)

Seperti yang dikemukakan oleh Watini, S. (2020). *“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), yang dalam bahasa Indonesia yaitu “Desain ASYIK yang merupakan desain pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah atau tata*



cara pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Benyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kompetensi anak dalam belajar. Model Bermain “ASYIK” memiliki “A” Aman (aman), “S” Senang (Happy), “Y” Yakin (Percaya diri), “I: Inovatif (Inovatif), dan “K” Kreatif (Kreatif). (Mudiyah M, Watini.S, 2021)

Metode bernyanyi dan reward “Asyik” digunakan ketika guru sedang mengevaluasi pembelajaran hari ini, guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan bersama “ Bagaimana belajar hari ini “Asyik” (sebanyak 4 kali) dilanjutkan dengan menirukan huruf A dengan jari berbentuk A(Aman), S(Senang), Y(Yakin dan Percaya diri) I(Inovatif), K(Kreatif) kemudian guru memberikan pertanyaan tentang materi pada hari ini dan ketika ada yang berani menunjuk tangan maka guru menunjuk anak tersebut dengan terlebih dahulu mengatakan “katakan” kemudian anak didik yang ditunjuk oleh guru berkata sambil menunjuk ke dirinya “Aku Hebat, Aku Bisa, Aku Berhasil, Yes...yes...yes!!..Dengan menggunakan metode bernyanyi, reward dan yel yel “Asyik” ini akan memotivasi anak-anak yang tadinya malu-malu dan takut untuk menjawab pertanyaan dan mengungkapkan sesuatu di depan teman-teman dan gurunya menjadi percaya diri dan berani menjawab setiap pertanyaan apapun yang ditanyakan oleh guru dan mengemukakan apa yang ingin disampaikan dengan lantang dan berani.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis tindakan kelas, penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak kelompok B RA Miftahul Jannah melalui penerapan metode bernyanyi, reward dan yel-yel “Asyik”. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Miftahul Jannah dengan jumlah anak 16 yang terdiri 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berdasarkan hasil refleksi, maka akan ditentukan apakah tindakan sudah tuntas atau belum, dan jika hasil peningkatan masih belum mencapai ketuntasan maka memungkinkan untuk melakukan perencanaan tindakan lanjutan. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B, adapun dasar pertimbangan pemilihan lokasi penelitian tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan masih kurangnya kemandirian anak dalam pembelajaran, pertimbangan lainnya adalah karena peneliti adalah pengajar di kelompok B. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi yang diharapkan data yang dihasilkan valid, selanjutnya data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan prosentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan (Suharsimi, 2013) adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

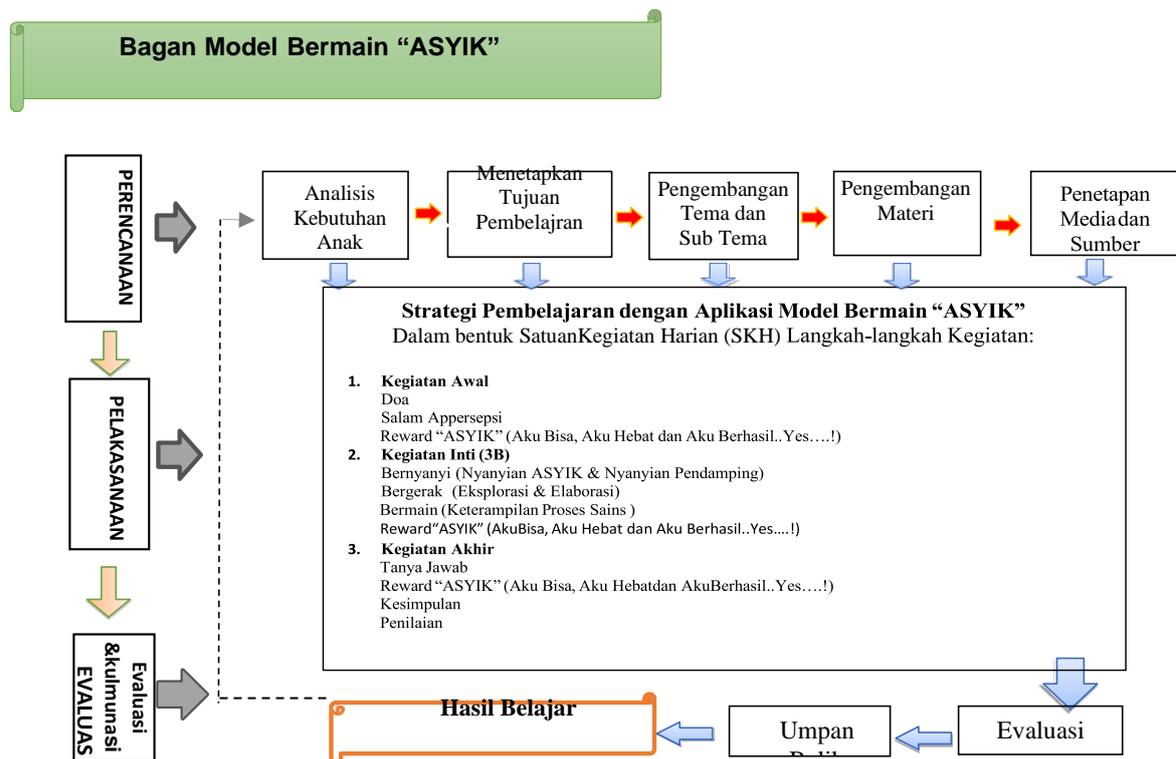
Keterangan: P: Prosentase  
f: Jumlah yang diperoleh  
N: Total

**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

Model bermain asyik adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang tersruktur secara sistematis di mulai dari kegiatan awal kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian yel-yel dan reward yang has Seperti yang digambarkan dalam bagan model bermain asyik (Watini, 2016).



**Bagan 1**  
**Skema Model Bermain "Asyik"**

Hasil penelitian sebelum dilakukan tindakan penerapan metode bernyanyi reward dan yel-yel "Asyik" maka para peneliti telah mengamati kemandirian anak-anak. Hal ini mencerminkan keberanian anak untuk menjawab pertanyaan dan mengungkapkan



keinginannya. Berdasarkan pra siklus diketahui tingkat ketercapaian kelas terkait kemandirian anak 35% atau 6 anak dari 17 anak.

## 1) Siklus I

Pelaksanaan siklus satu ini terdiri dari 3 kali pertemuan senin, selasa, Rabu, tanggal 10-12 Januari 2022, Proses kelas terdiri dari empat fase:

### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema Binatang, Sub tema Binatang air, sub-sub tema ikan laut merancang gerakan-gerakan bermakna untuk penyampaian materi dan menyiapkan ikan yang masih hidup, serta satu lembar observasi kemandirian anak.

### b. Pelaksanaan

Kegiatan penerapan metode bernyanyi, reward dan yel-yel “Asyik”, dilaksanakan pada akhir pemberian materi, setelah anak selesai mengerjakan tugas. Seperti yang dikemukakan oleh Watini, S. (2020). *“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), yang dalam bahasa Indonesia yaitu “Desain ASYIK yang merupakan desain pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah atau tata cara pembelajaran yang terstruktur secara sistematis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Benyanyi, Bermain dan Bergerak) serta memiliki nyanyian, yel-yel dan penghargaan yang unik untuk mengembangkan kompetensi anak dalam belajar. Model Bermain “ASYIK” yang memiliki kepanjangan “A” Aman (aman), “S” Senang (Happy), “Y” Yakin (Percaya diri), “I: Inovatif (Inovatif), dan K "Kreatif (Kreatif). Watini.S (2016). Guru menyanyikan lagu bagaimana belajar hari ini anak-anak menjawab “Asyik” dilakukan sebanyak 4 kali kemudian dilanjutkan dengan reward “Asyik” yaitu guru mengucapkan “katakan” pada anak murid lalu anak menyahut dengan semangat “Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil, Yess!!!!. Dilanjutkan dengan yel-yel A(Aman), S(Senang), Y(Yakin dan Percaya diri) I(Inovatif), K(Kreatif) Saat anak menyanyikan lagu “Asyik” kemudian mengucapkan reward “Asyik” dan mengucapkan yel-yel “Asyik” peneliti akan mengamati langsung dari kemandirian anak. Selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 5 menit berisi tanya jawab tentang pembelajaran materi yang telah disampaikan.*

**c. Observasi**, tahap ini dilakukan dengan tahap tindakan/pelaksanaan. Guru mengamati kemandirian anak di dalam pembelajaran, semangat anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Adapun hasil pengamatan pada



siklus 1 diperoleh data bahwa nilai ketercapaian kemandirian anak 11 anak tercapai secara prosentase ketercapaian.

#### **d. Refleksi**

berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang nilai ketercapaiannya hanya 71% (12 anak dari 17), setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi di siklus 1 rencana perbaikan pada siklus II meliputi penyampaian kembali pada anak terkait aturan dan prosedur pelaksanaan metode bernyanyi “Asyik”, Reward “Asyik”, dan yel-yel “Asyik” pada siklus 1 untuk meningkatkan kemandirian anak pada siklus 1 anak sifatnya hanya menirukan apa yang di lakukan guru, dan pada Siklus 2 selain anak menirukan guru selanjutnya anak melakukan tanpa bimbingan guru, guru menugaskan beberapa anak yang dianggap paling mampu menirukan gerakan dan penjelasan guru ke depan kelas untuk memotivasi anak yang belum mampu agar berani tampil dan maju ke depan.

### **2) Siklus II**

Pelaksanaan siklus ke dua terdiri dari 3 kali pertemuan yakni hari senin, selasa dan Rabu tanggal 24-26 Januari 2022, Proses kelas terdiri dari empat fase:

#### **❖ Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Binatang, Sub tema: Ikan, Sub-sub tema: Ikan hias merancang gerakan-gerakan bermakna untuk menyampaikan materi, dan menyiapkan lembar observasi kemandirian anak.

#### **❖ Pelaksanaan**

Kegiatan penerapan metode bernyanyi “Asyik”, reward “Asyik” dan Yel-yel “Asyik” dilaksanakan pada pemberian materi pembelajaran pagi selama 50 menit dari pukul 08.00-09.05 Wib. Kegiatan dimulai dengan pemberian hafalan, hadis dan doa-doa pilihan. Kemudian guru memberikan penjelasan materi tentang macam-macam ikan hias. Setelah itu guru menginformasikan kegiatan bermain yang dilakukan yakni anak-anak melakukan gerakan seperti ikan berenang, guru mengucapkan “Katakan” kepada seluruh peserta didik didalam kelas kemudian seluruh anak menyahut dengan penuh semangat menunjuk ke diri nya “Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil Yess!!!. Kegiatan ini diulang sebanyak 3 kali agar anak merasa yakin dan percaya diri dengan melakukan gerakan yang dicontohkan oleh guru. Selanjutnya pada kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit berisi tanya jawab tentang pembelajaran materi pagi dengan diawali metode bernyanyi “Asyik”, dilanjutkan dengan reward”Asyik” dan yel-yel “Asyik” Jika banyak anak-anak menyahut dengan semangat yel-yel dan reward “Asyik” berarti bisa disimpulkan peserta didik senang dan bersemangat sehingga akan timbul keberanian dan Kemandirian anak dalam melaksanakan pekerjaannya.



❖ **Observasi**

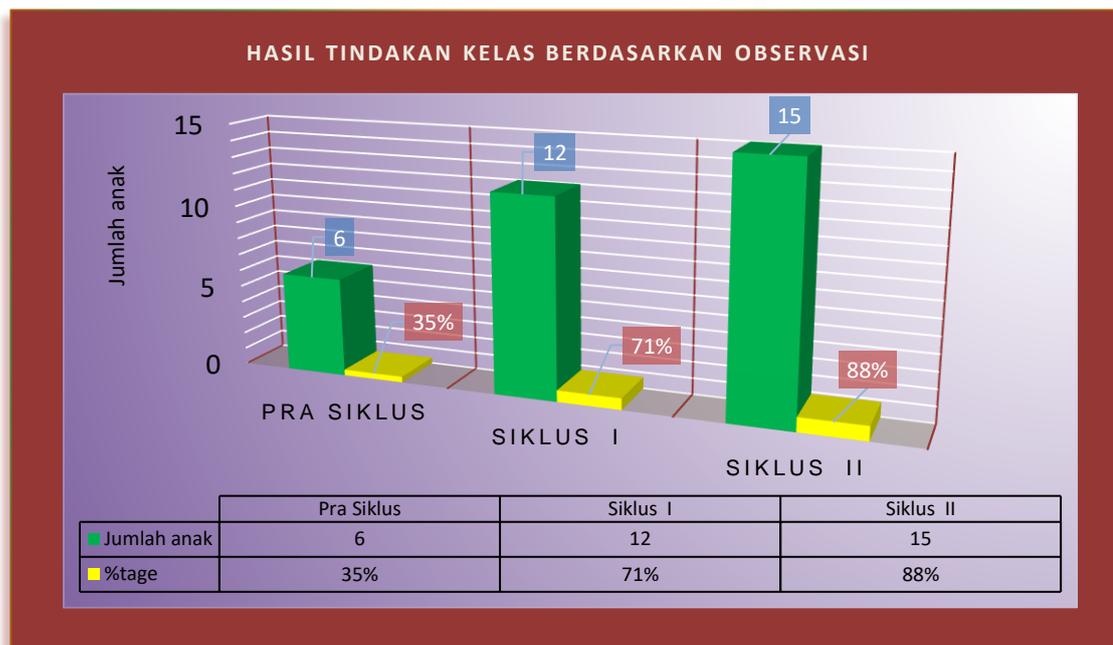
Pada pelaksanaan Siklus II ini anak terlihat lebih antusias saat kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan reaksi ketika guru memberikan intruksi mereka langsung tanggap dan lebih yakin dan percaya diri.

❖ **Refleksi**

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II nilai ketercapaian tindakan sebesar 88% (15 anak dari 17 peserta didik), perhitungan ini didasarkan pengamatan penelitian pada siklus 2 terdapat 15 anak yang merespon ketika menerapkan “yel-yel” Reward Asyik. Maka sesuai dengan taraf ketercapaian tindakan sebesar 75%-100% maka ketercapaian motivasi termasuk kualifikasi sangat baik yang berarti pemberian tindakan metode bernyanyi, reward dan yel-yel “Asyik” dapat meningkatkan kemandirian anak. Hasil tindakan kelas berdasarkan observasi menunjukkan adanya peningkatan kemandirian anak dari siklus pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana di tunjukkan pada gambar.

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa skor integritas kelas mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya., siklus I dan siklus II, sebelum diberikan tindakan metode bernyanyi”Asyik”, reward “Asyik” Watini.S (2014) dan yel-yel”Asyik” skor motivasi belajar anak 35%, selanjutnya setelah diberikan tindakan metode bernyanyi, reward dan yel-yel “Asyik” naik menjadi 71% pada siklus I dan setelah dilakukan perbaikan dari hasil refleksi pelaksanaan siklus I maka skor ketuntasan kelas anak menjadi 88% pada Siklus II, maka sesuai dengan taraf pencapaian tindakan bahwa skor 75%-100% berada pada kualifikasi sangat baik dan pelaksanaan tindakan dinyatakan mencapai kemajuan. Arianty, & Watini, S.(2022)

Grafik 1: Hasil tindakan kelas berdasarkan Observasi





Gambar 1: Anak bernyanyi “Asyik”



### Kesimpulan

Kartini dan Deli (Irene, 2007: 10) yang mengatakan bahwa Kemandirian adalah kemauan mengerjakan kebutuhannya. Setyo Utomo (2005: 7) Kemandirian diartikan sebagai komponen kepribadian yang mendorong anak untuk mengarahkan dan mengatur tindakannya serta memecahkan masalah tanpa bantuan siapa pun. Makna kemandirian adalah keadaan jiwa anak, yang dapat memilih norma dan nilai bagi keputusannya sendiri serta dapat mempertanggungjawabkan segala tindakannya. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa kemandirian adalah suatu tindakan yang berasal dari dalam diri anak agar ia dapat menemukan jalan keluar dari masalah yang dia hadapi, memiliki inisiatif, tanggung jawab, tekun, percaya diri, mampu mengerjakan sesuatu tanpa bantuan dari orang lain, mampu berinteraksi dengan orang lain, merasa puas dengan usahanya, ada kontrol diri, memungkinkan untuk bertindak bebas, mampu melakukan tindakan secara tepat, mengarahkan tingkah laku ke arah kesempurnaan dan bersikap eksploratif. Pendidik yang mengajak bernyanyi, memberikan pujian dengan penuh cinta, serta mengajak mengucapkan yel-yel kepada anak-anak meskipun pada kenyataannya anak-anak belum menguasai dalam melakukan latihan akan memberikan semangat kemandirian bagi anak-anak dibandingkan dengan pengajar yang suka menawarkan analisis kepada anak-anak. (Agustina, 2021). Peningkatan kemandirian



anak melalui penerapan metode bernyanyi, reward dan yel-yel “Asyik” dalam kualifikasi sangat baik dan dinyatakan berhasil dengan skor pencapaian ketuntasan kelas 88% pada siklus II, naik dari skor ketuntasan 71% pada siklus I dan 35% pada pra siklus. Melalui reward dan model bermain asyik anak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan nyaman, anak dapat berekspresi dengan spontan dan terkonsep, membawa dampak belajar yang menyenangkan bagi anak, waktu yang Panjang akan terasa pendek bagi anak / betah berada di sekolah. Setyowati, J., & Watini.S. (2022).

#### Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Implementasi metode bernyanyi, reward dan Yel-yel “Asyik” untuk Meningkatkan kemandirian Anak Kelompok B di RA Miftahul Jannah.

#### Daftar Pustaka

- Arianty, & Watini, S.(2022) *Implementasi Reward Asyik untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B di TK Yapis II baiturrahman*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.
- Chairilisyah, D. (2019). Analisis kemandirian anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(01), 88-98.
- Dewi, Citra,. Asrori, M., dan Yuline. 2014. *Analisis Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Pontianak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran: 3 (10).
- Hewi, La. 2015. *Kemandirian Usia Dini di Suku Bajo*. Jurnal Pendidikan Usia Dini: 9(1):76-81.
- Illahi, Sri Rahayu. 2016. *Analisis Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bhakti Bunda Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru*. Universitas Riau.
- Martinis, Yamin dan Sannan, Jamilah Sabri. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.
- Mudiyah, M., & Watini, S. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak melalui Media Boneka Jari pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4258-4265.
- Rahma, Siti., Utami, Dwi Ade dan Hapidin. 2016. *Kemandirian anak usia 5-6 tahun di komunitas lingkungan pemulung*. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*: 11(1).
- Rohmah, Tuti. 2012. *Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Practical Life Kelompok-A di Ra Al-Ikhlas Medokan Ayu Rungkut Surabaya*. Surabaya: UNESA.
- Setyowati, J., & watini.s, (2022). *Meningkatkan konsentrasi belajar anak melalui model bermain”asyik” (reward & yel-yel “asyik”) di tk mutiara cemerlang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2065-2072.
- Watini, S. (2016, Oktober 3). *Modul Model Bermain ASYIK untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Cahaya Ilmu Bandung
- Watini. S (2019). *Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini*: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>



- Watini, S. (2020) (Kemenkumham Lagu Reward & Yel-Yel Asyik 2020 HKI EC00202025792, No registrasi 000202003, 4 Agustus 2020) atas nama Sri Watini.
- Watini, S. (2020). *Implementation of asyik play model in enhancing character value of early childhood*. Journal of Physics: Conference Series, 1477(4), 042055. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- Watini, S. (2020). *Implementation 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: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>



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>