

**IMPLEMENTASI MODEL ASYIK DALAM MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR ANAK USIA DINI DI PAUD AL-IKHLAS**

**Dyah Khoirunnisa<sup>1</sup>, Isyfan Rizqi Wahyunanda<sup>2</sup>, Sri Watini<sup>3</sup>**

dyahkhoirunnisa14@gmail.com<sup>1</sup>, isyfanrizqiw@gmail.com<sup>2</sup>, srie.watini@gmail.com<sup>3</sup>

Universitas Panca Sakti Bekasi<sup>123</sup>

**ABSTRAK**

Perkembangan yang pesat terjadi pada tahapan anak usia dini. Dibutuhkan pengetahuan dan strategi dalam menyusun pembelajaran agar perkembangan dan potensi anak dapat tergali dengan maksimal. Minat belajar memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pengembangan potensi anak. Meningkatkan minat belajar anak dapat dilakukan dengan menciptakan suasana belajar dimana anak merasa senang dan bahagia, salah satunya dengan penggunaan Model “ASYIK” dimana dalam penerapannya menggunakan nyanyian yang terdapat motivasi di dalamnya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di PAUD AL – IKHLAS Joglo Kembangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi Model “ASYIK” dalam meningkatkan minat belajar anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif yang merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Berdasarkan penelitian bahwa Model ASYIK memiliki beberapa poin penting dalam pengembangan pada minat belajar anak. Hal tersebut dapat dinilai berdasarkan beberapa indikator yaitu tumbuhnya rasa senang dan semangat, menciptakan rasa ketertarikan dan minat untuk mengikuti kegiatan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, aktif berpartisipasi dalam kegiatan, serta memberikan perhatian penuh dalam mengikuti kegiatan.

**Kata Kunci:** Model ASYIK, Minat Belajar Anak, Anak Usia Dini.

## PENDAHULUAN

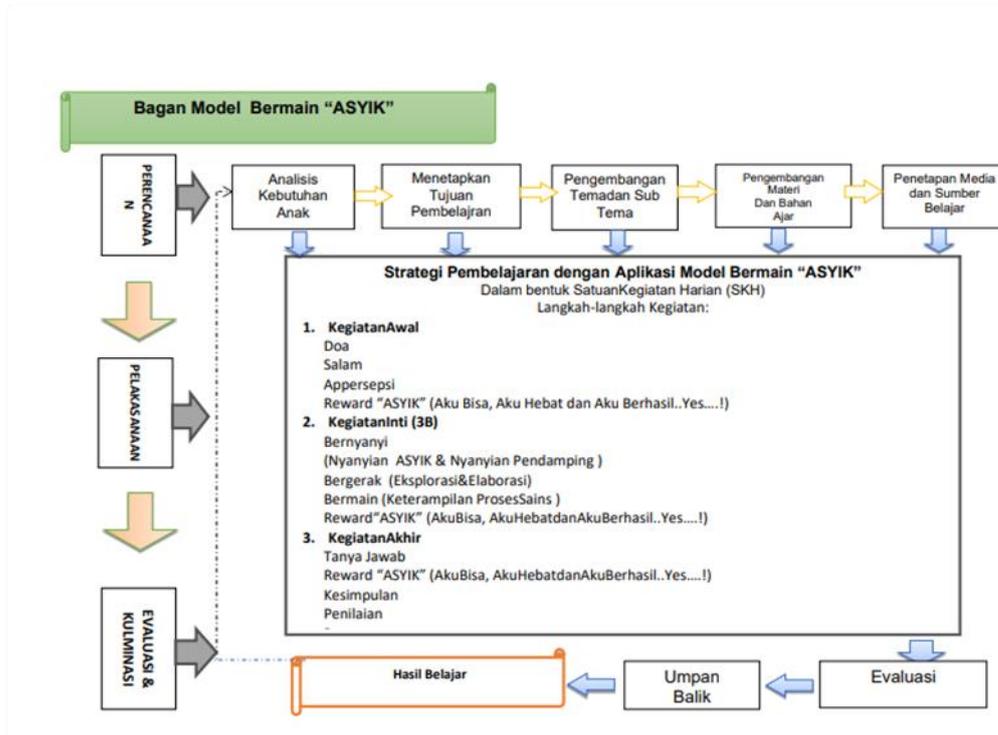
Anak usia dini mencakup rentang waktu pertumbuhan dan perkembangan anak, dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga sekitar usia enam tahun. Fase ini sangat penting karena berfungsi sebagai dasar untuk pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak. Selama tahap ini, peran interaksi dengan lingkungan dan pengasuhan sangat penting. Anak usia dini, yang mencakup rentang usia 0 hingga 6 tahun, sangat penting bagi semua orang karena perkembangan pesat keterampilan fisik, motorik, dan bahasa mereka (Nurfaidah & Watini, 2023). Selain itu, anak – anak mengalami perkembangan sosial, emosional, dan kognitif di samping tiga bidang pertumbuhan ini (Arianty & Watini, 2022). Salah satu faktor yang diyakini berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak adalah minat mereka dalam belajar (Rahayuliana & Watini, 2022). Sesuai Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional, anak – anak antara usia 0 dan 6 diklasifikasikan sebagai anak usia dini. Namun, ada pendapat yang berbeda mengenai definisi sebenarnya dari “anak usia dini”. Demikian pula, Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membatasi istilah “anak usia dini” untuk anak – anak berusia 0 – 6 tahun, termasuk yang berada dalam pengasuhan orang tua, Tempat Pendidikan Al-Quran (TPA), Kelompok Bermain (KB), anak – anak sekolah di rumah, dan Taman Kanak – kanak (TK) (Febianti, 2018). Anak usia dini mengacu pada anak – anak yang mengalami perkembangan fundamental yang cepat yang akan membentuk kehidupan masa depan mereka (Juairiyah & Watini, 2022). Dalam rentang usia 0 – 6 tahun, anak usia dini mewakili makhluk sosiokultural dengan kepribadian yang unik, menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dasar (Kurniati & Watini, 2022). Perkembangan fisik, motorik, dan bahasa mereka yang cepat memiliki dampak pada masa depan mereka (Lifah, 2023).

Menurut Fadillah (2012) dalam Khairi (2018) menyatakan bahwa, “anak adalah ayah dari manusia” yakni masa kanak – kanak memiliki dampak mendalam pada perkembangan kepribadian masa dewasa individu. Dengan meninjau pernyataan Fadillah yang disebutkan di atas, menjadi jelas bahwa pertumbuhan seorang anak selama tahun – tahun formatif mereka akan berdampak pada masa dewasa mereka. Pengalaman yang diperoleh selama masa kanak-kanak menjadi tertanam dalam diri anak, meskipun secara tidak langsung. Akibatnya, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami seluk-beluk anak usia dini untuk secara efektif mengawasi semua aspek perkembangan anak.

Program pendidikan anak usia dini biasanya disajikan dalam format yang menyenangkan dan interaktif. Anak – anak tidak hanya belajar, tetapi mereka juga terlibat dalam permainan. Tujuannya adalah agar semua aspek pembelajaran berhasil dicapai, memastikan bahwa anak – anak benar – benar memahami apa yang diajarkan kepada mereka (Octaberlina & Asrifan, 2021). Anak usia dini pada dasarnya berpusat di sekitar permainan, sehingga proses pembelajaran itu sendiri juga dilakukan melalui permainan. Model Bermain “ASYIK” adalah pendekatan ideal untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan ini. Model ini menggabungkan Experiential Learning Theory (ELT) dan Pembelajaran Terpadu untuk menciptakan kerangka kerja yang komprehensif. Model Bermain “ASYIK” mengikuti pendekatan sistematis, memanfaatkan urutan aktivitas terstruktur yang berkembang dari awal hingga akhir. Model ini mencakup tiga elemen penting yang dikenal sebagai 3B: BERNYANYI, BERMAIN, dan BERGERAK. Selain itu terdapat lagu, yel – yel, dan reward khusus yang dimasukkan (Astuti & Watini, 2022).

Lingkungan belajar yang diciptakan oleh Model “ASYIK” menarik, mendukung minat dan kesenangan anak, menantang, dan hidup (Widiastuti & Watini, 2022). Istilah ASYIK adalah singkatan dari huruf “A” yang mewakili “Aman,” yang berkaitan dengan

pemilihan topik, bahan, penggunaan media yang diperlukan, ketersediaan fasilitas, jenis kegiatan, dan sumber daya yang sesuai dengan peraturan keselamatan dalam standar proses pembelajaran PAUD. Huruf “S” adalah “Senang”, yang dalam Model “ASYIK” mencakup berbagai ide seperti menemukan kegembiraan dalam kegiatan, tidak terpaksa, bergairah dan termotivasi, menghindari kebosanan, serta senang dan enjoy. Huruf “Y” adalah singkatan dari “Yakin dan Percaya Diri,” yang berhubungan dengan penerimaan diri, memiliki kepercayaan diri dan integritas tinggi, serta percaya pada kemampuan sendiri. Huruf “I” mewakili “Inovatif,” yang dalam konteks Model “ASYIK” berarti bahwa pembelajaran dapat menarik dan dapat mengakomodasi gaya belajar anak yang berbeda dengan memperkenalkan sesuatu yang baru dan luar biasa. Terakhir, huruf “K” melambangkan “Kreatif.” Aspek kreatif dari Model “ASYIK” mengacu pada kemampuan guru untuk menginspirasi peserta didik untuk berpikir dan bertindak kreatif (Watini, 2020).



Gambar 1. Skema Model Bermain ASYIK

Model “ASYIK” yang dibuat oleh Sri Watini merupakan inovasi dalam pembelajaran model baru dan telah menerima paten atau HaKi dari Kemenkumham Republik Indonesia. Paten memiliki nomor registrasi 000106443 dan nomor aplikasi EC00201808876, dan dikeluarkan pada 12 April 2018. Model ini mendorong anak – anak untuk mengeksplorasi dan mengelaborasi lingkungan bermain dengan kehidupannya (Watini, 2016). Watini & Efendy (2018) berpendapat bahwa Model “ASYIK” memotivasi anak – anak secara internal, mengarah pada hasil luar biasa yang dihasilkan sendiri dan dihargai oleh orang lain. Penerapan Model ini mencakup penghargaan dalam bentuk kata – kata dengan karakteristik unik, seperti “Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil. Yes!” Kata-kata ini dikaitkan dengan elemen 3B (Setyowati & Watini, 2022). Jika pembelajaran menarik dan menyenangkan, itu menandakan bahwa proses pembelajaran selaras dengan karakteristik anak usia dini dan diharapkan untuk menumbuhkan minat anak untuk memperoleh pengetahuan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, perlu memiliki minat belajar yang kuat dan dukungan untuk pendidikan. Slameto (2010) dalam Charli et al. (2019) menyatakan bahwa, minat adalah adalah suatu rasa lebih menyukai dan rasa ketertarikan. Menurut

Tauvani (2008) dalam Nasution et al. (2023) menyatakan bahwa, ada tiga hal yang dapat memicu minat yaitu faktor dorongan internal, motivasi eksternal, dan emosi internal. Pembelajaran anak usia dini sangat bergantung pada minat, yang memainkan peran penting dalam pendidikan anak-anak prasekolah (Mulyati, 2019). Minat anak dalam belajar dipengaruhi oleh dukungan keluarga, pengalaman belajar yang positif, dan penggunaan media yang tepat. Minat belajar mengacu pada kecenderungan yang mendalam terhadap subjek atau kegiatan tertentu (Febriyona et al., 2019). Seorang anak yang tertarik untuk belajar secara alami akan mencurahkan lebih banyak perhatian pada bidang minat mereka.

Upaya dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan minat belajar memainkan peran penting dalam perkembangan intelektual anak. Sangat penting bagi guru untuk menginspirasi anak – anak dan menumbuhkan minat belajar mereka, memastikan bahwa mereka bahagia dalam berbagai kegiatan dan memperoleh keterampilan penting tanpa rasa paksaan (Yelta, 2023). Akibatnya, minat belajar ini secara signifikan berdampak pada pendidikan anak usia dini, karena anak-anak yang memiliki minat dalam belajar cenderung mencurahkan perhatian yang lebih besar pada mata pelajaran yang mereka pelajari. Ini menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang ilmu yang dipelajari, daripada hanya melewatinya, dan memungkinkan anak-anak untuk menerapkan pengetahuan baru mereka dalam kehidupan sehari – hari mereka.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif di PAUD Al-Ikhlas Kota Jakarta Barat. Deskriptif adalah teknik penelitian yang digunakan dalam studi kualitatif dan kuantitatif. Ini adalah jenis penelitian unik yang bertujuan untuk memberikan penggambaran komprehensif dan terperinci dari fenomena sosial dengan menggambarkan berbagai variabel, fakta, keadaan, dan situasi sosial khusus untuk subjek penelitian. Ini dicapai melalui penyelidikan menyeluruh dan interpretasi fakta (Nazir (2005) dalam Watini, 2019).

Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan melalui pemahaman dan eksplorasi (Wahyuningrum & Watini, 2022). Objek atau subjek yang diselidiki diperiksa dalam hal sikap dan perilakunya, memanfaatkan lingkungan alamiah serta peneliti sebagai alat utama untuk pengumpulan data (Wahab dalam Sudarto et al., 2023). Peneliti akan mendeskripsikan kegiatan bermain yang terkait dengan tema tanaman sayur menggunakan Model ASYIK. Penelitian berlangsung dari 6 November 2023 hingga 20 November 2023, di PAUD Al – Ikhlas Kecamatan Kembangan, Kota Jakarta Barat. Sumber data primer untuk penelitian ini adalah anak Kelompok B, yang terdiri dari 31 anak, 14 anak laki-laki dan 12 perempuan. Sumber data sekunder yaitu kegiatan bermain dengan tema taman bermain dan foto-foto kegiatan. Pengumpulan data untuk penelitian ini melibatkan observasi lapangan, wawancara, dan analisis dokumentasi foto menggunakan Catatan Wawancara (CW), Catatan Dokumentasi (CD), dan Catatan Lapangan (CL). Semua metode ini digunakan untuk mendukung tujuan penelitian, implementasi Model ASYIK dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan dari Catatan Wawancara, Catatan Dokumentasi, dan Catatan Lapangan, penerapan Model “ASYIK” memerlukan konsep dan prosedur yang dikembangkan dengan baik. Hal ini karena tujuan penerapan Model “ASYIK” adalah untuk membantu anak-anak atau peserta didik dalam mempraktikkan responsivitas secara aktif dan cepat terhadap semua instruksi yang diberikan oleh guru mereka. Misalnya, ibu

guru menantang seorang anak untuk menyanyikan lagu dan datang ke depan kelas, setelah itu guru memberi reward kepada anak seperti yang ada di buku Model “ASYIK” karena berhasil menyelesaikan tantangan. Kemudian, ibu guru berkata kepada anak itu, “Katakan???” dan anak itu menjawab, “Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil!!! Yes!! Yes!! Yes!!”. Ucapan tersebut berfungsi sebagai reward atas keberanian anak untuk tampil.

Selain reward didalam Model Pembelajaran “ASYIK” juga terdapat lagu “ASYIK” seperti:

Bagaimana belajar hari ini? ASYIK,,

A,, Aman

S,, Senang

Y,, Yakin dan Percaya Diri!!!

I,, Inovatif

K,, Kreatif

Bagaimana belajar hari ini??? ASYIK!!!



Gambar 2. Bernyanyi lagu ASYIK sebelum memulai kegiatan menumbuhkan semangat belajar (CD. 1)

Bernyanyi merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan pendidik dalam pembelajaran di PAUD. Karena biasanya anak lebih mudah mengingat apa yang sudah dipelajari, baik didengar, dilihat, dan dilakukan pada kegiatan bermainnya sehari – hari melalui bernyanyi. Selain itu bernyanyi juga merupakan bagian dari seni yang eksperif yang dapat meningkatkan kreativitas anak didik. Karena tidak semua anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara verbal atau tertulis, karena pada anak usia dini, daya tangkap anak masih terbatas. Dengan bernyanyi juga dapat menumbuhkan rasa senang yang tentunya berpengaruh terhadap minat anak dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Hasibuan & Watini (2022) yang menyatakan bahwa, Bernyanyi adalah sarana di mana anak-anak dapat memperoleh pengetahuan baru. Selain itu, bernyanyi dapat berfungsi sebagai teknik untuk menanamkan antusiasme, inspirasi, dan menghidupkan kembali perhatian pada anak-anak yang mungkin kehilangan fokus, mengalami kelelahan, atau terlihat bosan dalam mengikuti kegiatan.

Selanjutnya, selama masa kanak–kanak, terutama pada anak usia dini, individu cenderung mencari imbalan untuk kegiatan dan perkembangan perilaku mereka. Oleh karena itu, reward “katakan???” Aku bisa, Aku hebat, Aku berhasil Yes!!! Yes!!! Yes!!!” sangat menguntungkan bagi anak-anak di usia dini. Dalam penelitian ditemukan bahwa peserta didik semakin meningkatnya semangat serta perasaan senang yang timbul saat bernyanyi lagu “ASYIK” serta mendapatkan reward.



Gambar 3. Pemberian Reward “ASYIK” (CD.4)

Model “ASYIK” terbukti sangat bermanfaat bagi pertumbuhan sosial dan emosional anak. Model pembelajaran ini menggabungkan sistem penghargaan dan konsekuensi, yang bertujuan untuk membiasakan anak dengan apa yang sesuai dan apa yang tidak ada di lingkungan mereka. Akibatnya, anak menjadi lebih sadar akan tindakan mereka dan secara aktif menghindari perilaku negatif apa pun. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Model “ASYIK” telah menunjukkan bahwa tidak hanya meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif mereka di kelas. Alih – alih pasif, anak-anak menjadi peserta proaktif yang dengan bersemangat menanggapi pertanyaan dan dengan antusias menyelesaikan tugas, menciptakan rasa persaingan yang sehat. Dengan demikian, Model “ASYIK” memastikan bahwa pembelajaran tidak pernah membosankan atau monoton bagi anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Asti et al. (2023) menyatakan bahwa, Pemberian reward ASYIK dapat menciptakan perasaan sukacita dan meningkatkan dorongan anak untuk menumbuhkan motivasi belajar.

#### RPPH dengan aplikasi Model “ASYIK”

Tema/ Sub Tema : Tanaman Sayur/ Kangkung

Kelompok : B

Semester/ Minggu : I/ II

Hari/ Tanggal : Rabu, 08 November 2023

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi, Media, dan Sumber Belajar	Penilaian
<ul style="list-style-type: none"> <li>- KS. 6 Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> <li>- Ksport. 1 Bertanggungjawab dengan kegagalan dan memperbaiki dengan bijak dalam memperoleh kebenaran</li> </ul>	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbaris</li> <li>- Ikrar pagi</li> <li>- Pengecekan kebersihan dan kerapihan diri</li> <li>- Berdoa</li> <li>- Tahfidz</li> </ul>	<p><b>Materi 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa sebelum belajar</li> <li>- Surat Al-Lahab</li> <li>- Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan</li> <li>- Performanc e (unjuk kerja)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- KS. 10 Menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh dalam rangka mengekspresikan</li> </ul>	<p><b>Kegiatan Inti dan reward “ASYIK”</b></p> <p><b>Bernyanyi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi dengan gerakan lagu “ASYIK”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nyanyian “ASYIK”</li> <li>- Nyanyian tema sayur-sayuran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Performanc e (unjuk kerja)</li> <li>- CD. 1</li> </ul>

<p>diri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- KM. 2 Dapat menyanyi sesuai dengan tinggi rendahnya nada</li> <li>- KN. 2 Dapat mengenali dan membedakan berbagai jenis tanaman sayur</li> <li>- KK. 9 Menyukai olah raga</li> <li>- KS.3 Membiasakan bersyukur baik dengan ucapan maupun perbuatan</li> <li>- KS.10 Berbicara sopan saat menyampaikan pendapat/pertanyaan</li> <li>- KS.11 Berperilaku santun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi lagu sayur-sayuran</li> </ul> <p><b>Bergerak :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Senam bersama</li> <li>- Mengamati tanaman sayur yang ada di sekitar RPTRA</li> </ul> <p><b>Bermain :</b> (Keterampilan proses sains)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati bagian dari tanaman</li> <li>- Menanam bibit kangkung</li> <li>- Mengelompokkan jenis sayuran hijau</li> </ul> <p>(Keterampilan motorik)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain bowling angka</li> <li>- Berlari mengelompokkan benda sesuai ukuran</li> </ul> <p>Reward “ASYIK” Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan perasaan</li> </ul>	<p><b>Materi 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga kesehatan diri</li> <li>- Nama-nama sayuran</li> </ul> <p><b>Materi 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis sayuran hijau (kangkung, sawi)</li> </ul> <p><b>Materi 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian dari tanaman (akar, batang, daun)</li> <li>- Cara merawat tanaman</li> <li>- Mengelompokkan jenis sayur</li> </ul> <p>Media :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bibit kangkung</li> <li>- Polybag</li> <li>- Tanah</li> <li>- Gambar sayur kangkung, sawi</li> </ul> <p><b>Materi 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal ukuran (besar, sedang, kecil)</li> <li>- Mengenal angka 1-10</li> <li>- Menghitung benda</li> </ul> <p>Media :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bowling</li> <li>- Kertas angka</li> <li>- Flashcard angka</li> <li>- Bentuk geometri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Performance (unjuk kerja)</li> <li>- Performance (unjuk kerja)</li> <li>- Hasil karya</li> <li>- Performance (unjuk kerja)</li> <li>- CD. 3</li> <li>- CD. 4</li> </ul>
--	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recalling kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>- Evaluasi</li> <li>- Penyampaian kegiatan esok hari</li> </ul>		
- KS. 6 Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	<b>Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyanyi lagu ila liqo</li> <li>- Doa naik kendaraan</li> <li>- Doa selesai kegiatan</li> </ul>		



Gambar 3. Penerapan Model ASYIK dengan kegiatan bermain bowling angka (CD. 3)



Gambar 4. Mengamati Bagian dari Tanaman dengan Model ASYIK (CD. 2)

Dari Catatan Dokumentasi ditemukan adanya peningkatan minat belajar pada peserta didik di PAUD AL-IKHLAS yang dipicu motivasi eksternal dari pembelajaran Model ASYIK, serta emosi internal yaitu perasaan senang yang timbul dari bernyanyi “ASYIK” serta afirmasi positif yang terkandung dalam reward “ASYIK” sehingga timbul perasaan percaya diri, aktif mengikuti pembelajaran, serta ketertarikan dan minat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan.

Tabel. 2 Capaian Pembelajaran berdasarkan Indikator Hakikat Model Bermain ASYIK (Watini, 2016)

<b>Model ASYIK</b>	<b>Indikator Capaian Pembelajaran</b>
Hakikat Aman (A)	Anak mengikuti kegiatan dengan tenang tanpa adanya rasa takut atau cemas. Mendengarkan serta mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dari awal hingga akhir pembelajaran.
Hakikat Senang (S)	Tumbuhnya rasa senang dan semangat pada diri anak. Tercipta rasa ketertarikan serta minat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan. Terpacu dengan afirmasi positif yang terdapat pada reward “ASYIK”. Ikut serta aktif dalam pembelajaran
Hakikat Yakin dan Percaya Diri (Y)	Anak menunjukkan ketulusan dan tidak menunjukkan tanda-tanda kecanggungan saat mengikuti kegiatan. Anak mempunyai tekad untuk mencoba dan tidak mudah menyerah, terus berusaha untuk berhasil menyelesaikan kegiatan. Selain itu, anak secara konsisten menunjukkan kepercayaan pada kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas.
Hakikat Inovatif (I)	Anak terlihat semangat untuk menanyakan tentang tantangan apa pun yang mungkin dia hadapi, tumbuhnya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh . Selain itu, anak mampu menciptakan cara sendiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Hakikat Kreatif (I)	Anak menunjukkan antusias dan mandiri untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka memandang proses belajar sebagai bentuk pekerjaan yang dapat dipamerkan secara efektif. Selain itu, anak-anak memiliki pendekatan unik mereka dalam menyelesaikan tantangan atau memperbaiki kesalahan.

Lagu “ASYIK” dapat membuat anak – anak kembali antusias bersemangat dan fokus ketika suasana di kelas mulai terasa tidak menarik. Hal tersebut terbukti bahwa setelah anak-anak selesai menyanyikan lagu “ASYIK”, tingkat energi dan kegembiraan mereka mulai kembali. Awalnya, beberapa anak mungkin tidak tertarik dan mengantuk, tetapi setelah guru memancing dengan menyanyikan lagu “ASYIK” di awal syair, mereka kembali menjadi semangat bahkan beberapa anak mengungkapkan keinginan untuk menyanyikan lagu itu lagi sendiri (Novianti & Watini, 2022). Persepsi “ASYIK” ini diharapkan dapat menciptakan dampak positif pada pengalaman belajar, membuatnya menyenangkan, nyaman, mendebarkan, memotivasi, menantang, dan menanamkan kepercayaan diri. Pada akhirnya, itu akan mengarah pada hasil pembelajaran yang sukses dan optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Hulukati & Watini (2022) yang menyatakan bahwa, bermain adalah suatu kebutuhan yang diperlukan agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model “ASYIK” memiliki beberapa poin penting dalam pengembangan minat belajar anak. Hal tersebut dapat dinilai berdasarkan beberapa indikator yaitu, menumbuhkan rasa senang dan semangat, menciptakan rasa ketertarikan mengikuti kegiatan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, aktif berpartisipasi dalam kegiatan, serta memberikan perhatian penuh dalam mengikuti kegiatan. Model “ASYIK” yang di dalamnya terdapat metode bernyanyi yang dalam dunia anak usia dini bernyanyi dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar anak. Melalui bernyanyi dapat menumbuhkan perasaan senang dan bahagia pada diri anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kesadaran tanpa disuruh, serta menjadikan anak aktif berpartisipasi. Sehingga anak lebih menghayati setiap pembelajaran, lebih bermakna dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Minat belajar pada diri seorang anak akan berpengaruh pada pusat perhatian, karena dorongan atau rangsangan yang didapat membuat anak mau melakukan pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Dorongan atau rangsangan tersebut dapat berupa perasaan senang, bahagia dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939–944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Asti, D., Maryani, E., HS, E., Harlina, H., Novita, N., Arif, S., & Watini, S. (2023). Implementasi Reward Asyik Membangun Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Bina Tunas Bangsa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 3709–3917. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2083>
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Febianti, Y. N. (2018). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PEMBERIAN REWARD AND PUNISHMENT YANG POSITIF. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123. <https://doi.org/10.25278/jj71.v17i1.326>
- Hasibuan, D. A. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Bernyanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Ra Cahaya Dita, Bintan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3328–3333. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.874>
- Hulukati, Z., & Watini, S. (2022). Implementasi Model “ASYIK” dalam Meningkatkan Semangat Belajar pada Kelompok B TK Negeri Pembina Mimika. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3503–3509. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.866>
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan Nonformal, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/view/87>
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Lifah, M. (2023). Pengelolaan pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(02), 97. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v7i02.361>
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim | Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Nasution, F., Nasution, N., Ramadhania, A. N., Amanda, P. R., & Auliah, A. (2023). HAKIKAT PEMBELAJARAN MICRO. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 153–163. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/Khatulistiwa/article/view/1913>
- Novianti, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi “Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 399–408. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/129>
- Nurfaidah, N., & Watini, S. (2023). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(3), 304–313. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.3.2023.3148>
- Octaberlina, L. R., & Asrifan, A. (2021). Multiple intelligences in basic school learning (p. 13). *OSF PREPRINTS*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/5gvay>
- Rahayuliana, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1659–1666. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>
- 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. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
- Sudarto, S., Rahmawati, S., & Watini, S. (2023). Implementasi Model ASYIK dalam mengembangkan kecerdasan musikal melalui kegiatan bermain angklung pada anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 206–216. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/57754>
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>
- Watini, S. (2016). Modul Model Bermain “ASYIK” untuk Anak Usia Dini. In *Modul*

- Bermain “ASYIK” untuk Anak Usia Dini. (p. 79). Cahaya Ilmu.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Watini, S. (2020). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4), 10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- 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. <https://doi.org/10.5296/jse.v8i1.12108>
- Widiastuti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model “Asyik” Dalam Meningkatkan Konsentrasi Bermain Angklung Di TK Tadika Puri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2063. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022>
- Yelta, S. (2023). PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR ANAK. *TA’LIM JOURNAL : Journal of Educational Sciences and Teacher Training*, 11(1), 28–35. <https://doi.org/10.58795/talim.v11i1.300>