

Penerapan Metode Bernyanyi “Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang

Iis Novianti¹, Sri Watini²

¹ Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia; isnovcute@gmail.com

² Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia; srie.watini@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

“ASYIK” Singing Method;
Motivation;
Early Childhood

Article history:

Received 2022-05-01

Revised 2022-07-02

Accepted 2022-09-14

ABSTRACT

This study aims to increase children's learning motivation through the application of the "ASYIK" singing method. By applying the ASYIK play learning model with the ASYIK singing method hoped that it can increase children's motivation in following the learning process. The researcher took a Class Action Research with a sample that was consisting of 20 early childhood children in PAUD ALHIKMAH Ciptamargi Village, Cilebar District, Karawang Regency. This method consists of four stages; 1) the planning, 2). action, 3). Observation, and 4) reflection. Implementation in this activity is carried out in two cycles. The results of the study were shown by an increase in children's learning motivation from pre-cyclical which was only 35% or 7 out of 20 students who looked active and focused on following the learning process and the achievement of learning motivation was still in the category of very lacking, in the first cycle, 75% or 15 out of 20 students who looked so enthusiastic and excited about the achievement of learning motivation were still in the good category, and in cycle II it became 90% or 18 of the 20 learners who looked so enthusiastic and excited and the achievement of learning motivation became an excellent category.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Iis Novianti

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia; isnovcute@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat diminati oleh anak usia dini. Anak usia dini adalah anak usia bayi sampai dengan enam tahun, hal ini juga sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 60 tahun 2013 yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah bayi yang baru lahir hingga anak-anak yang belum genap berusia enam tahun. Pada masa ini juga merupakan masa emas bagi anak atau masa-masa indah pada anak menjelang kehidupannya. Sehingga pada masa usianya ini anak lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan bermain, karena bermain merupakan dunia anak.

Kegiatan dalam bermain sendiri tanpa disadari anak melakukan kegiatan belajar sebagai stimulasi untuk perkembangan agar anak mencapai tingkat kematangan. Kegiatan ini merupakan suatu proses sosialisasi yang dilalui anak dari semenjak lahir, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak pra sekolah sampai dengan masa awal anak sekolah dasar. Anak usia dini bisa mendapatkan pembelajaran keterampilan dari kegiatan bermain, baik secara motorik, sensorik, perkembangan bahasa, sosial, kerjasama, dan juga imajinasinya. Bahkan melalui kegiatan bermain dapat dijadikan sarana untuk mengajarkan anak usia dini tentang segala sesuatunya. Noviamputra & Watini (2022) menuturkan bahwa bagi anak usia dini bermain merupakan strategi belajar yang diperoleh dari lingkungan untuk mendapatkan wawasan, pengalaman, dan keterampilan. Pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang didalamnya terdapat indikator-indikator aspek perkembangan anak serta tujuan pembelajaran secara terarah. (Watini S, 2019) juga menambahkan bahwa segala sesuatu yang terdapat disekitar kehidupan anak bisa menjadi sebuah media pembelajaran. Sehingga dengan bermain anak akan mendapatkan secara natural segala sesuatu yang mereka pelajari dari lingkungan tempat bermain anak. Selain itu juga, bermain adalah proses belajar anak tentang kehidupannya saat ini dan yang akan datang sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan sosialnya (Setyowati & Watini, 2022). Bermain juga dapat menumbuhkan sikap keberanian untuk menunjukkan eksistensi diri anak dalam belajar dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Namun, apakah di dalam bermain anak selalu memperoleh pembelajaran yang baik dan positif?. Oleh karenanya, dalam kegiatan tersebut dibutuhkan pendampingan dari pendidik agar kegiatan bermain tersebut selain menyenangkan juga bisa menjadi sarana belajar anak yang positif.

Pembelajaran bagi anak usia dini tentu berbeda dengan pembelajaran bagi anak sekolah jenjang selanjutnya. Belajar sambil bermain yang dilakukan harus benar-benar sesuai dengan kondisi anak usia dini. Tenaga pendidik harus memiliki motivasi, strategi, inovasi, dan kreatifitas yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar mengajarnya. Terkadang anak merasa jenuh dan lelah jika harus dipaksakan belajar sesuai dengan rencana kegiatan harian yang sudah disusun oleh tenaga pendidik. Hal ini dipengaruhi oleh faktor berupa dorongan dari peserta didik untuk belajar. Menurut (Yunita & Watini, 2022) 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. Bermain juga merupakan sarana belajar anak yang bisa diperoleh melalui panca indera dan anak juga merupakan peniru ulung terhadap apa yang mereka alami, baik yang dilihat maupun yang mereka rasakan.

Maka dari itu, sangat diperlukan langkah inovatif yang dilakukan seorang guru atau pendidik agar dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Model, metode, dan motivasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Langkah-langkah tersebut bisa dilakukan dengan mengembangkan model serta metode pembelajaran yang dilakukan disaat proses kegiatan. (Yulia, 2020) berpendapat bahwa para tenaga pendidik dituntut untuk membuat metode pembelajaran secara efektif dan kreatif agar peserta didik dapat memahaminya. Model dan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan.

Pengaruh dari motivasi belajar tersebut terlihat berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada proses pembelajaran anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang, beberapa anak terlihat jenuh dan kurang semangat setelah melakukan kegiatan main. Kurangnya motivasi belajar peserta didik mempengaruhi hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Hanya 35 % atau hanya 7 dari 20 peserta didik yang terlihat aktif mengikuti proses pembelajarannya. Model pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik sebelumnya adalah model pembelajaran konvensional. Banyak diantara peserta didik justru kehilangan fokus belajar mereka dan justru malah asik bermain sendiri dan tidak terkoordinir.

Berdasarkan permasalahan tersebut, akhirnya peneliti berinisiasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan inovasi model pembelajaran sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui metode bernyanyi "ASYIK". Adapun model ini memiliki kelebihan

sebagai model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dengan cara bermain yang menyenangkan (Watini, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti memberikan judul penelitian ini dengan "Penerapan Metode Bernyanyi "ASYIK" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang" Penjelasan Teoritik terkait judul penelitian di atas adalah sebagai berikut.

Pertama, Model Pembelajaran "ASYIK". Model pembelajaran merupakan suatu konsep yang dibuat sebagai panduan dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Joyce & Weil dalam (Rusman, 2018:144) menuturkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah konsep yang bisa digunakan dalam membentuk suatu rencana pembelajaran jangka panjang, mempersiapkan bahan-bahan pembelajaran, dan sebagai pedoman pembelajaran. Sehingga dalam prakteknya agar pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan apa yang menjadi target capaiannya dibutuhkan juga model pembelajaran yang sesuai.

Beberapa model pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan (Mulyati, 2019:285). Salah satunya adalah pengembangan model pembelajaran Bermain "ASYIK", Model bermain "ASYIK" menurut (Watini, 2020:2) dalam *Journal of Physics* menjelaskan bahwa bermain ASYIK "is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HaKI from Ministry of Law and Human Right of Republic of Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876, dated 12 April 2018."

Model pembelajaran baru sebagai inovasi pembelajaran yang sudah diberikan 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, 2020:02). Model ini dapat digunakan para tenaga pendidik sebagai salah satu model pembelajaran.

Model pembelajaran bermain "ASYIK" ini memperkenalkan kita kepada model pembelajaran bermain sambil belajar yang dirancang khususnya pada pembelajaran anak usia dini dengan kosep pembelajaran yang terstruktur didalam proses pembelajarannya dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang didalamnya terdapat unsur bernyanyi, bermain dan bergerak (Watini & Efendy, 2018).

Istilah ASYIK menurut Watini (2018) mengandung makna tersendiri berdasarkan kepanjangannya, yaitu; "A" Aman yang memiliki pengertian bahwa tema, materi, media, fasilitas, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran sudah diseleksi dengan aman sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman. "S" Senang dalam arti pembelajaran tidak dilakukan dengan terpaksa, melainkan dengan rasa senang atau *enjoy*. "Y" Yakin dan Percaya Diri, artinya bahwa dalam pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan mereka dalam menggali informasi atau jawaban yang mereka inginkan dengan penuh tanggung jawab, dengan berani dan mampu memecahkan masalah sehingga memiliki keyakinan akan kebenaran ilmu yang mereka cari serta dapat menumbuhkan sikap percaya diri. "I" Inovatif yang bermakna bahwa tenaga pendidik mampu merancang kegiatan pembelajarannya secara inovatif bagi anak baik selama proses belajar atau pun sesudahnya. "K" Kreatif memiliki arti bahwa guru mampu mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir maupun tindakannya.

Kedua, Bernyanyi ASYIK. Bernyanyi dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi anak usia dini dalam belajar. Bernyanyi sering dijumpai disetiap tema pembelajaran pada anak usia dini untuk membantu proses stimulasi perkembangan anak. Menurut (Sinaga, 2018) bahwa bernyanyi merupakan serangkaian aktivitas atas ungkapan yang diekspresikan melalui melodi dalam sebuah nyanyian. Maksudnya adalah dengan bernyanyi kita dapat mengekspresikan isi hati kita dan menuangkannya dalam melodi nyanyian tersebut. Bernyanyi dapat juga diartikan menggambarkan suasana perasaan atau keadaan seseorang melalui lagu.

Bernyanyi adalah satu teknik atau cara untuk menyampaikan kesan dan pesan melalui syair, biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan (Fatmawati, Sulaeman, & Pramanik, 2020). Nyanyian yang dimaksud merupakan nyanyian yang berhubungan dan

atau bertemakan materi-materi yang akan disampaikan, dikemas sedemikian rupa menjadi sebuah nyanyian yang menyenangkan.

Setiap kegiatan belajar pendidik menggunakan tema agar anak memperoleh aspek-aspek perkembangannya secara terarah. Penggunaan tema dalam setiap pembelajaran anak usia dini bukanlah tujuan utama dari proses pembelajaran tersebut melainkan untuk memperoleh wawasan yang luas serta menghantarkan perkembangan anak hingga mencapai tingkat kematangan (Setyaningsih & Watini, 2022). Bernyanyi dapat dijumpai dalam setiap tema pembelajaran agar anak lebih mudah memahami pembelajaran sehingga dapat menghantarkan anak mencapai tingkat kematangannya.

Selain itu, melalui kegiatan bernyanyi, peserta didik lebih mudah memahami serta memaknai mengembangkan rasa percaya diri anak (Anisah, Siti & Alam, 2021). Jadi, dapat disimpulkan bahwa bernyanyi adalah perasaan atau ekspresi yang diungkapkan melalui lagu dengan pola nada serta melodi yang tersusun dan sistematis serta mengandung sebuah pesan dalam setiap syairnya.

Bernyanyi merupakan bagian kegiatan dari bermain yang dapat dijadikan sebagai metode dalam memotivasi peserta didik belajar. Menurut Ilmi (2020) "Bernyanyi merupakan salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak." Kegiatan tersebut merupakan bagian dari kegiatan bermain yang dapat dijadikan sebagai metode dalam memotivasi peserta didik belajar. Prayudha, J., & Malik, (2021) juga menuturkan bahwa melalui penerapan metode bernyanyi dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membuat suasana pembelajaran di kelas lebih kondusif. Hal ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam belajar.

Pada pembelajaran ini, peneliti menerapkan metode bernyanyi "ASYIK" untuk meningkatkan motivasi belajar pada Anak Usia Dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang yaitu bagian dari model pembelajaran yang dikembangkan oleh Dr. Sri Watini, S.Pd.I., M.Pd. yang mana didalam model pembelajaran ini terdapat lagu, reward, dan yel-yel ASYIK. (Feka & Watini, 2022) menuturkan bahwa model bermain asyik (lagu, yel-yel, dan reward asyik) memiliki nilai dalam memotivasi belajar anak karena permainannya yang penuh dengan kegembiraan dan semangat sehingga anak berantusias dalam melakukan kegiatan main. Berikut ini adalah lirik lagu dan gambar terkait hak cipta dari pengembangan model bermain ASYIK dengan menggunakan nyanyian "ASYIK". Lirik lagu bernyanyi ASYIK yaitu: Bagaimana belajar hari ini (ASYIK), bagaimana belajar hari ini (ASYIK). bagaimana belajar hari ini (ASYIK), "A" aman "S" Senang, "Y" Yakin dan percaya diri "I" Inovatif "K" Kreatif, Bagaimana belajar hari ini? (ASYIK)" (Watini, 2020a).

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

Gambar 1. Hak Cipta Bernyanyi "ASYIK"

Ketiga, Motivasi. Motivasi merupakan dorongan mental yang berasal dari pribadi seseorang dengan ditandai timbulnya afektif/perasaan serta reaksi untuk melakukan tindakan yang mengarah pada suatu perilaku yaitu perilaku belajar agar tercapainya suatu tujuan yaitu pemenuhan kebutuhan belajar yang memuaskan (Arianty & S. Watini, 2022). Jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti sebuah pelajaran tentu dia akan lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajarannya. Maka dari itu, dengan terbentuknya motivasi pada anak maka akan terbentuk pula potensi yang ada dalam diri anak tersebut. Tentu saja peran pendidik sangat penting dalam pembentukan potensi anak. Sebagai fasilitator serta motivator maka pendidik harus mampu

mengoptimalkan potensi anak agar tercapainya kehidupan yang merdeka bagi anak, hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh KH.Dewantara (Watini, 2021). Selain itu, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan batin, dorongan hati, emosi atau keinginan yang menggerakkan seseorang ke tindakan tertentu (Tohari, Mustaji & Bachri, 2019). Seperti halnya seseorang peserta didik yang giat belajar dengan tekun siang dan malam karena terdorong memiliki keinginan untuk mendapatkan prestasi yang baik dan memuaskan di sekolahnya. Dorongan yang kuat dalam belajar maka akan diperoleh tujuan dari hasil belajar yang memuaskan serta menyenangkan. (Farida, 2021) juga menuturkan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan yang mendorong seseorang untuk menggapai sesuatu. Mereka yang termotivasi akan terus semangat dalam berusaha untuk menggapai apa yang diinginkannya. Adapun (Susanti, 2020) menambahkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang sangat mendasar sehingga seseorang bergerak melakukan sebuah proses serta dapat mempertahankan perilakunya sampai pada puncak tujuannya. Motivasi juga hendaknya dimiliki oleh anak usia dini dalam proses pembelajarannya. Dengan adanya motivasi tersebut anak usia dini akan lebih konsisten dan tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bersama gurunya.

Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal (Purwanti, 2018). Maka dari itu, bernyanyi ASYIK dapat menjadi salah satu metode untuk meningkatkan motivasi karena dapat menjadikan suasana belajar menjadi ceria dan menyenangkan sehingga akan mendorong siswa bergerak melakukan kegiatan belajar. (Kastanja & Watini, 2022) menuturkan bahwa metode pembelajaran bernyanyi ASYIK yang diberikan kepada anak akan memperindah suasana kegiatan belajar mengajar sehingga akan tercipta rasa percaya diri anak dalam melakukan kegiatan. Kegiatan belajar yang ASYIK dan menyenangkan akan membuat suasana belajar semakin ceria dan dapat meningkatkan semangat belajar anak.

(Wibawati & Watini, 2022) menambahkan bahwa kepercayaan diri sangat penting bagi anak ketika mereka berada di kahalayak umum, agar mereka berani tampil dihadapan umum baik saat proses belajar sosialisasi di lingkungannya maupun saat melakukan aktivitas. Dalam hal ini jika anak sudah memiliki rasa percaya diri maka akan membangun motivasi pula terhadap anak untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan baik dan menyenangkan.

Menurut Worrel dan Stiwill (Sutiah, 2020) Indikator seorang peserta didik memiliki motivasi belajar terdiri dari: bersungguh-sungguh menunjukkan minat, mempunyai perhatian dan rasa ingin tahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar, berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan belajar, dan terus bekerja sampai tugas-tugas tersebut terselesaikan

2. METODE

Peneliti mengambil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode yang digunakan dalam penelitian ini. (Watini, 2019) menuturkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian tindakan dalam bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu termasuk dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktek sosial atau pendidikan, pemahaman mereka mengenai kegiatan kegiatan praktek pendidikan, dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek.

Peneliti mengambil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada upaya meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di lembaga PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang dengan menerapkan metode bernyanyi ASYIK. Dalam penelitian ini, sampel yang dijadikan subjek penelitian terdiri dari 20 orang anak atau keseluruhan anak didik di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. Teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *sampling jenuh* yang merupakan salah satu teknik dalam kelompok *non-probability sampling*. "Pengambilan sampel dengan *sampling jenuh (exhaustive sampling)* digunakan jika populasinya kecil, seperti bila sampelnya kurang dari tiga puluh ($n < 30$) maka anggota populasi tersebut diambil seluruhnya" (Wahab, 2021).

Model proses dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart dalam (Watini, 2019) terdiri dari perencanaan (*Planning*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, dimana sesudah langkah ke-4 atau *reflecting*, lalu kembali langkah ke-1 atau membuat *planning* kembali dan seterusnya. Adapun pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini berlangsung dalam dua siklus.

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yang dikemukakan berdasarkan rumus oleh Sudjiono (Reski, 2021) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan untuk perhitungan pencapaian secara klasikal:

P = Persentase

f = Frekuensi (jumlah anak berdasarkan pencapaian kategori)

n = Jumlah anak atau sampel

NNo	Taraf Capaian Motivasi Belajar	Kategori
1.1	84%-100%	Sangat Baik
22	68%-83%	Baik
33	52%-67%	Cukup
44	36%-51%	Kurang
55	20%-35%	Sangat Kurang

Tabel 1. Target Capaian Tindakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus atau sebelum diterapkannya metode bernyanyi ASYIK yang dilakukan pada proses pembelajaran anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang, beberapa anak terlihat jenuh dan kurang semangat. Kurangnya motivasi belajar peserta didik mempengaruhi hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Banyak diantara peserta didik justru kehilangan fokus belajar mereka dan justru malah asik bermain sendiri dan tidak terkoordinir. Hanya 35 % atau 7 dari 20 peserta didik yang terlihat aktif dan fokus mengikuti proses pembelajarannya. Sehingga pada tahap pra siklus ini capaian motivasi belajar masih dalam kategori **sangat kurang**. Penjelasan siklus sebagai berikut.

a. Siklus I

Tahapan pelaksanaan siklus 1 meliputi: *pertama*, perencanaan (*Planning*). Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan diri sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, yakni persiapan tertulis diantaranya, membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar observasi, dan lembar tingkat pencapaian perkembangan anak. *Kedua*, pelaksanaan Tindakan (*Action*). Pada tahap ini, metode bernyanyi "ASYIK" diterapkan pada saat kegiatan akhir setelah anak selesai mengerjakan tugas. Kegiatan ini diawali dengan mempersiapkan peserta didik dengan duduk secara melingkar dan dipandu oleh tenaga pendidik untuk bernyanyi bersama dengan metode bernyanyi "ASYIK". Dengan panduan tenaga pendidik tersebut kemudian secara bergilir peserta didik merespon satu persatu nyanyian "ASYIK" tersebut. *Ketiga*, pengamatan (*Observation*). Dalam proses pengamatan,

peneliti mengamati, memperhatikan pola perilaku dan semangat peserta didik dalam menyanyikan lagu "ASYIK" dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. *Keempat*, Refleksi (*Reflection*). Peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama pertemuan pada siklus I. Setelah melakukan observasi data dengan merefleksikan atau menganalisis tingkat motivasi anak selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode bernyanyi "ASYIK", maka adanya perubahan kondisi hasil perkembangan anak didik tersebut terlihat bahwa dari 20 peserta didik, sekitar 15 anak yang terlihat begitu antusias dan bersemangat, sementara sisanya hanya sekedar mengikuti dan tidak terlalu fokus. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peningkatan motivasi terlihat dari capaiannya 75% dengan kategori **baik**.



Gambar 2. Kegiatan Bernyanyi "ASYIK" Siklus I

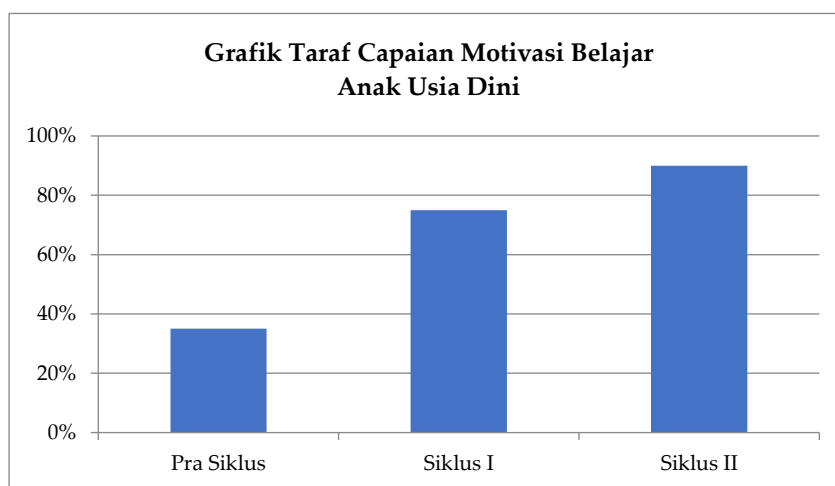
b. Siklus II

Tahapan dalam siklus II meliputi: *Pertama*, perencanaan (*Planning*). Seperti halnya pada siklus I, pada tahap ini peneliti mempersiapkan diri sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, yakni persiapan tertulis diantaranya, membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar observasi, dan lembar tingkat pencapaian perkembangan anak. *Kedua*, pelaksanaan Tindakan (*Action*). Pada tahap ini, metode bernyanyi ASYIK diterapkan pada saat kegiatan akhir setelah anak selesai mengerjakan tugas. Kegiatan ini diawali dengan mempersiapkan peserta didik dengan duduk secara melingkar dan dipandu oleh tenaga pendidik untuk bernyanyi bersama dengan metode bernyanyi ASYIK. Dengan panduan tenaga pendidik tersebut kemudian secara bergilir peserta didik merespon satu persatu nyanyian "ASYIK" tersebut. *Ketiga*, pengamatan (*Observation*). Dalam proses pengamatan, peneliti mengamati, memperhatikan pola perilaku dan semangat peserta didik dalam menyanyikan lagu "ASYIK" dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. *Keempat*, refleksi (*Reflection*). Peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama pertemuan pada siklus II. Setelah melakukan observasi data dengan merefleksikan atau menganalisis tingkat motivasi anak selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode bernyanyi ASYIK, maka adanya perubahan kondisi hasil perkembangan anak didik. Pada siklus II ini terlihat bahwa dari 20 peserta didik, sekitar 18 anak yang terlihat begitu antusias dan bersemangat atau bertambah tiga orang dibandingkan pada siklus I, sementara sisanya hanya sudah mulai tertarik namun belum bisa mengikuti temannya bernyanyi dengan baik. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peningkatan motivasi terlihat dari capaiannya 90% dengan kategori sangat baik.



Gambar 3. Kegiatan Bernyanyi ASYIK Siklus II

Berdasarkan hasil capaian motivasi belajar di atas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang sebagaimana ditunjukkan pada grafik berikut ini:



Grafik 1. Taraf Capaian Motivasi Belajar

Berdasarkan grafik di atas menjelaskan bahwa sebelum diterapkannya metode bernyanyi ASYIK capaian yang diperoleh adalah Hanya 35 % atau 7 dari 20 peserta didik yang terlihat aktif dan fokus mengikuti proses pembelajarannya. Sehingga pada tahap pra siklus ini capaian motivasi belajar masih dalam kategori **“Sangat Kurang”**. Setelah diterapkannya metode bernyanyi ASYIK pada siklus I terlihat adanya perubahan kondisi hasil perkembangan anak didik tersebut, dari 20 peserta didik, sekitar 15 anak yang terlihat begitu antusias dan bersemangat, sementara sisanya hanya sekedar mengikuti dan tidak terlalu fokus. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peningkatan motivasi terlihat dari capaiannya 75% dengan katagori **“Baik”**. Pada siklus II ini terlihat bahwa dari 20 peserta didik, sekitar 18 anak yang terlihat begitu antusias dan bersemangat atau bertambah tiga orang dibandingkan pada siklus I, sementara sisanya hanya sudah mulai tertarik namun belum bisa mengikuti temannya bernyanyi dengan baik. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peningkatan motivasi terlihat dari capaiannya 90% dengan kategori **“Sangat Baik”**.

Adanya peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui penerapan metode bernyanyi **“ASYIK”** ini, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran bernyanyi **“ASYIK”** dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat peningkatan motivasi belajar anak usia dini melalui penerapan metode bernyanyi ASYIK dibuktikan dengan adanya peningkatan capaian motivasi belajar dari pra siklus yang hanya 35% atau 7 dari 20 peserta didik yang mencapai kategori sangat baik menjadi 75% atau 15 dari 20 peserta didik yang mencapai kategori sangat baik pada siklus I dan kemudian semakin meningkat menjadi 90% atau 18 dari 20 peserta didik yang mencapai kategori sangat baik. Jadi, kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa metode bernyanyi ASYIK dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang.

REFERENSI

- Anisah, Siti & Alam, S. K. (2021). Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di Ra Assanuusyiyah. *Jurnal Ceria*, 4(4).
- Arianty, S. W. (2022). Implementasi "Reward Asyik" Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B Di Tk Yapis Ii Baiturrahman. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(3).
- Farida, N. (2021). Fungsi Dan Aplikasi Motivasi Dalam Pembelajaran. *Education And Learning Journal*, 2(2), 118–125.
- Fatmawati, R., Sulaeman, O., & Pramanik, N. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Bernyanyi Terhadap Kemampuan Mengingat Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Waladuna:Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2).
- Fauzia Herli Noviamputra, S. W. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Model Bermain Asyik Di Ra. Al Miffa. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(8).
- Frida Feka, & S. W. (2022). Penerapan Rewardasyik Dalam Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Tebak Huruf Di Paud Uma Kandung Tambarangan. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(8).
- Ilmi, A. F. (2020). Media Nyanyian Dalam Penguasaan Kosa Kata Baru Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Rendah Madrasah Ibtidayah. *Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 20(1), 80–101.
- Juli Setyowati, S. W. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Model Bermain "Asyik" (Reward&Yel-Yel "Asyik") Di Tk Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 Tk Negeri Pembina Nasional. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7), 2614–8854.
- Kurnia Ary Wibawati, S. W. (2022). Implementasi Rewardasyik Dalam Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Kelompok B Di Tkaisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(8).
- Loilatu, S. H., Mukadar, S., Kasmawati, K., & Hentihu, V. R. (2021). Strategi Belajar Mengajar Dengan Menerapkan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Di Sd Alhilaal Samalagi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 65–73. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V1i2.1036>
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Journal Of Islamic Education*, 1(2), 277–294.
- Nasution, I., & Syarifuddin. (2005). *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian (Cet-8)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prayudha, J., & Malik, A. A. (2021). The Implementation Of Singing Method To Increase Student Interests In Learning At Tk Negeri Pembina Lebong. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 2(4), 33–42.
- Purwanti, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

- Sasmi, W. Y., Johan, R. S., & Hendripides. (2017). The Influence Of Learning Motivation And Learning Outcomes On The Interest To Continue Studies To College In The Students Of Class Xii Smk Negeri 5 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 6.
- Setyaningsih, D., & Watini, S. (2022). Pengaruh Tv Sekolah Terhadap Pemahaman Tema Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2624–2627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.736>
- Sinaga, T. (2018). Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya Dasar-Dasar Teknik Bernyanyi Opera. *Jurnal Seni Dan Budaya*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.24114/gondang.v2i2.11284>
- Susanti, D. L. S. S. P. M. P. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi: Menyajikan Pentingnya Motivasi Dalam Pembelajaran*. 240.
- Sutiah. (2020). *Teori Belajar Dan Pembelajaran [Theory Of Learning And Learning]*. 193.
- Tohari, H., Mustaji, & Bachri, B. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1–13.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Watini, S. (2020a). Implementation Of Asyik Play Model In Enhancing Character Value Of Early Childhood. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1477(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- Watini, S. (2020b). Pengembangan Model Atik Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512–1520. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- 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>
- Yulia, H. (2020). Learning To Prevent The Spread Of Pandemic Corona Virus In Indonesia. *Eternal (English Teaching Journal)*, 11(1), 48–56.
- Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Tv Sekolah. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603–2608. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729>