

Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward&Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang

Juli Setyowati¹, Sri Watini²

¹ Program Studi Pasca Sarjana PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi

² Pasca Sarjana PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi

e-mail: setyowatijuli6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan menggunakan model bermain “ASYIK” serta reward dan yel - yel pada anak kelompok B TK Mutiara Cemerlang di Curug Kab.Tangerang - Banten. Selain itu, hal yang ingin dicapai oleh penulis adalah dapat memotivasi anak untuk dalam melakukan kegiatan secara mandiri dan percaya diri. Bentuk penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan siklus, yang terdiri dari 4 langkah yaitu ; (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, (4) refleksi. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model bermain “ASYIK” ini, peningkatan minat belajar dan konsentrasi anak dalam menerima pelajaran dikelas meningkat. Dengan perolehan nilai ketuntasan pada 10 anak kelompok B adalah 6 anak (59%%) dan 4 anak (41%).

Kata Kunci : *Reward ASYIK, Meningkatkan Konsentrasi, Motivasi dan Percaya Diri Anak.*

Abstract

This study aims to increase the concentration of learning in children by using the "Fun" play model as well as rewards and yells for group B children at Mutiara Cemerlang Kindergarten in Curug Kab.Tangerang - Banten. In addition, what the author wants to achieve is to be able to motivate children to carry out activities independently and confidently. The form of the research is classroom action research (CAR) using a cycle, which consists of 4 steps, namely; (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection.

And the results of the study show that through this "Fun" play model, the increase in children's interest in learning and concentration in receiving lessons in class increases. With the acquisition of completeness scores in 10 children in group B were 6 children (59%%) and 4 children (41%).

Keywords: *Reward ASYIK, Increase Concentration, Motivation and Self-Confidence of Children.*

PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan berragam kecerdasan yang diberikan oleh Tuhan. Dan untuk mengembangkan kecerdasan itu, perlu adanya support dari orang disekeliling mereka agar kecerdasan anak tersebut dapat berkembang secara optimal. Kecerdasan menurut Howard Gardner merupakan kemampuan untuk memecahkan atau menciptakan sesuatu yang bernilai bagi budaya tertentu (Agus Efendi, 2005:81). David Weschler juga memberikan pengertian kecerdasan sebagai suatu kapasitas umum dari individu untuk bertindak, berpikir rasional dan berinteraksi dengan lingkungan secara efektif (Syaitul Sagala, 2021:82). Melihat begitu dalam dan luasnya arti kecerdasan bagi setiap anak, yang jika didampingi dengan baik akan mereka akan mampu mengolah berbagai informasi yang masuk kedalam diri mereka dan menjadikan ide - ide yang ada dikepala mereka berkembang sampai terbentuknya suatu perkembangan yang menyiapkan anak menjadi berbakat dan berpotensi. Inilah kenyataan yang perlu kita pikirkan bersama sebagai suatu hal yang penting bagi kita para penggiat pendidikan, untuk memahami bahwa pendidikan Paud adalah salah satu

sarana yang dapat memberikan pelayanan terbaik bagi anak yang membutuhkan tempat untuk mengembangkan potensi mereka melalui kegiatan - kegiatan yang nantinya bisa bermanfaat hingga mereka dewasa kelak. Karena memperoleh pendidikan sejak dini adalah hak setiap anak bangsa, untuk dapat melatih diri dan mengembangkan potensinya melalui kecerdasan yang dimiliki menjadi lebih bernilai dan dapat dikembangkan sesuai dengan bakat dan talenta mereka masing - masing. Jenjang TK (Taman Kanak - kanak) adalah bagian dari pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal. Anak TK yang dipersiapkan untuk memasuki jenjang SD dengan segala kemampuan yang sudah dibekalinya dimasa TK. Dalam pendidikan anak usia dini, diupayakan pembinaan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Pemberian rangsangan ini sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohaninya, agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Howard Gardner Ph.D-Psikolog American Developmental dan salah satu professor di Harvard Graduate School of Education, Harvard University mengatakan bahwa untuk menilai kecerdasan seorang anak tidak bisa hanya dilihat dari sisi IQ-nya saja, tetapi perlu diperluas untuk melihat kecerdasan anak dari berbagai macam bidang. Selanjutnya Howard menjelaskan bahwa kecerdasan seorang anak terbagi menjadi 8 jenis kecerdasan yang meliputi : kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Sri Watini (2016:) dalam bukunya juga menulis tentang kecerdasan musik merupakan kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang didengar. Dari pendapat diatas kita dapat memahami bahwa kecerdasan musik adalah salah satu hal penting yang perlu kita kembangkan didalam diri anak Paud agar dampak dari kecerdasan musik ini dapat berkembang secara optimal. Disamping itu, kemampuan anak dalam bidang ilmu sains dan matematika dapat disejajarkan dalam diri anak. Dalam kecerdasan musik yang akan penulis kembangkan disini adalah bagaimana mengekspresikan yel - yel asyik sesuai ritme yang diajarkan untuk melatih fokus anak sehingga nantinya saat menerima pembelajaran dikegiatan inti, anak dapat berkonsentrasi secara penuh dan tidak merasa bosan. Menggunakan model bermain "ASYIK" serta reward dan yel - yel pada anak kelompok B TK Mutiara Cemerlang, dilakukan diawal kegiatan pembelajaran (introduction) saat anak akan memulai aktivitasnya disekolah. Menggunakan yel - yel atau bermain tepuk dengan menggunakan kalimat yang memotivasi dipercaya akan membangkitkan konsentrasi pada anak sehingga selanjutnya anak akan siap menerima tugas yang diberikan oleh guru. "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes.." dengan kalimat motivasi ini, anak akan merasa mampu untuk melakukan segala kegiatan yang ada, sehingga waktu yang tadinya membosankan bagi anak, akan menjadi sangat singkat karena menyenangkan untuk mengikuti setiap kegiatan yang disediakan oleh guru. Reward Yel - yel yang dikumandangkan oleh anak setiap harinya diawal pembelajaran adalah salah satu cara yang efektif digunakan bagi anak paud, dan dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan metode bermain "ASYIK". Dari uraian diatas dapat dikembangkan beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan Reward dalam Model Desain Bermain" Asyik"?
2. Apa yang dapat dihasilkan dari Model Desain Bermain "ASYIK"?
3. Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran?
4. Bagaimana meningkatkan konsentrasi belajar pada anak ?

METODE PENELITIAN

Ada banyak cara untuk memotivasi anak didik dalam meningkatkan konsentrasi belajar mereka, salah satunya dengan menggunakan reward Asyik saat memulai aktivitas pembelajaran dipagi hari. Dimana melalui rangsangan dan penguatan diawal dengan kalimat positif seperti "Aku Bisa,Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes.." melalui reward dan model bermain asyik, anak - anak akan mendapatkan motivasi dan semangat dalam melakukan kegiatan.

Dimana pemberian motivasi yang mereka dapat akan bertahan sepanjang hari bagi anak, untuk tetap berpikir positif dan melakukan kegiatan dengan nyaman dan gembira. Dan bukan hanya itu saja, melainkan dapat membangkitkan semangat belajar, serta membangun rasa percaya diri pada anak didik.

Sedangkan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak usia dini, seorang guru perlu menggunakan strategi dalam pembelajaran, atau lebih familiar dengan istilah model pembelajaran.

1. Model Menurut Para Ahli :

Abdul Majid, (2013); Model dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.

Arifin, (2011) ; Model atau konstruksi merupakan ulasan teoritis tentang suatu konsepsi dasar

Arends (1997) ; Istilah model pembelajaran mengarah pada pendekatan tertentu terhadap instruksi yang terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, dan sistem pengelolaan secara keseluruhannya.

Adi (2000) ; Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Menurut Penulis :

Dari beberapa pendapat ahli diatas tentang definisi model pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual atau konsep dasar yang menggambarkan tentang pola urutan/ alur dari pembelajaran yang akan mempermudah dalam menyusun dan mengelola kelas.

Untuk itu dalam menentukan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Kesenambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran akan mempermudah seorang pendidik dalam penyusunan model pembelajaran secara menyeluruh. Ketika keduanya sudah sinkron dan penggambaran keseluruhannya sudah jelas, penyusunan strategi dan metode pembelajaran bisa menjadi lebih mudah dan terarah.

3. Model Pembelajaran "ASYIK"

Adapun Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran melalui metode bermain 'asyik', dengan menggunakan reward dan yel - yel yang bertujuan untuk membangkitkan semangat anak, percaya diri anak sekaligus konsentrasi pada anak saat memasuki kegiatan inti. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak, serta memotivasi mereka dalam memulai kegiatan pembelajaran setiap harinya. Karena pada dasarnya anak perlu suasana belajar yang nyaman dan asyik untuk dapat mencapai perkembangan yang ingin diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian *Reward*

Reward berasal dari Bahasa Inggris yang berarti hadiah, ganjaran, penghargaan, atau imbalan. Menurut Djamarah (2008) *reward* (hadiah) adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang - kenangan/ cinderamata. Hadiah yang diberikan bisa berupa apa saja tergantung keinginan si pemberi. Bentuk *reward* lain bisa juga diberikan sesuai dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang yang pantas mendapatkannya. Sedangkan Leman (2000) menambahkan bahwa *reward* adalah suatu bentuk penghargaan yang diberikan pada individu ataupun kelompok bila mereka memang sudah berhasil melakukan suatu keunggulan pada bidang tertentu yang dikuasainya. Didukung oleh pendapat Sastrohadiwiryono (2009) yang menjelaskan bahwa *reward* adalah suatu bentuk imbalan atas jasa yang diberikan oleh pihak perusahaan pada para pegawai atau tenaga kerjanya.

Setelah mempelajari pengertian *reward* tersebut dapat kita simpulkan bahwa *reward* adalah segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan bagi setiap

orang (anak didik) karena telah berbuat baik, berprestasi, atau menghasilkan nilai terbaik dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Yang tentunya harapan si pemberi (guru) setelah pemberian tersebut akan muncul keinginan dari anak didik tersebut untuk lebih bersemangat dalam belajar/ melakukan kegiatan.

Reward dalam Model Desain Bermain “Asyik”

Reward dalam Model Desain Bermain “Asyik”, menurut Sri Watini adalah reward yang khas berupa kata - kata “Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!” dan diucapkan oleh peserta didik dan guru hanya mengawali dengan kalimat “Katakan”. Reward ini bertujuan untuk memunculkan motivasi dan semangat belajar pada anak secara internal. Reward ASYIK memberikan hasil yang luar biasa dalam mendorong semangat pada anak yang luar biasa dibandingkan reward datang dari orang lain atau lingkungannya.(Watini, Sri, Desain Model ASYIK untuk Anak Usia Dini,Cahaya Pustaka Bandung, 2016). Reward (penghargaan) menurut Skinner dalam Aswan Zain dan Syaiful Bakhri Djamarah merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Dan didalam aplikasi Model Desain Bermain “ASYIK”, terdapat reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak, berupa kata - kata “ Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!”, yang nantinya akan memunculkan motivasi baru secara langsung dalam diri anak didik.

Model menurut Abdul Majid, 2013 dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model atau konstruksi merupakan ulasan teoritis tentang suatu konsepsi dasar (Arifin,2011). Dan model yang dimaksudkan dalam penulisan ini ialah Model Pembelajaran. Yang menurut Dewey dalam Joyce dan Well mendefinisikan model pembelajaran sebagai “a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material” artinya bahwa model adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran (Abdul Majid, 2013). A model of teaching is a way of building a nurturant and stimulating ecosystem within which the student learn by interacting with its components (Bruce R. Joyce, Bruce R Joyce, 2015). Untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.899 1514 | Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2021 ini akan menjadi salah satu referensi bagi para pendidik karena sangat mempengaruhi pada kualitas hasil belajar anak. Model ini dapat menjadi acuan dalam proses perencanaan pembelajaran, mengkolaborasikan komponen kurikulum, merancang materi dan bahan ajar, strategi teknik dan taktik serta rancangan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan dan konsentrasi belajar pada anak. Dalam jurnal Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood,The essence of ASYIK Play Model according to (Arifn, 2011), “Model is a theoretical review about basic concept.” (Majid, 2013), “Model is a conceptual framework used as manual in performing an activity. The activities intended in this research is educational activities. Gagne and Brigga cited in (Majid, 2013) stated that,” Education is a series of event (events) affecting learning process to make it easy.” It means that teaching model leads to a certain educational approach including its purpose, syntax environment and management system. According to Dewey (1916) in the journal written by Bruce Joyce, Marsha Well and Emily Calhoun (2009), a model of teaching is a description of a learning environment, including our behavior as teachers when that model is used. Intinya adalah dalam manajemen pendidikan khususnya di PAUD perlu menerapkan prinsip bermain sambil belajar. Karena bermain bagi anak pada hakikatnya adalah proses belajar tentang kehidupannya. Anak dapat mempelajari tentang proses kehidupannya pada masa sekarang dan yang akan datang, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya. The one used in this research is the model of “Bermain ASYIK” “Bermain ASYIK” is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HaKI from Ministry of Law

and Human Right of Republic of Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00201808876, dated 12 April 2018. Watini & Effendy (2018) argues that, "Design ASYIK which is a design of learning, especially in early childhood through the step or learning procedures are structured systematically starting from the initial activities, core activities and end activities in which there are elements 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Singing, Playing and Moving) as well as having unique singing, yells and rewards in order to develop the child's competence in learning. The "ASYIK" Playing Model has an "A" Aman (safe), "S" Senang (Happy), "Y" Yakin (Confident), "I: Inovatif (Innovative), and "K" Kreatif (Creative). Selain reward dan yel - yel, anak - anak di TK Mutiara Cemerlang Curug juga melakukan pembiasaan memulai kegiatan dengan bernyanyi. Karena bernyanyi merupakan salah satu cara yang perlu diterapkan dalam pembelajaran anak TK agar lebih cepat mengingat pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Karena anak biasanya lebih mengingat dengan mudah apa yang sudah dipelajari, baik didengar, dilihat, dan dilakukan pada kegiatan bermainnya sehari - hari melalui bernyanyi. Bernyanyi juga merupakan bagian dari seni yang eksperif yang dapat meningkatkan kreativitas anak didik. Salah satu kegiatan seni yang paling disukai oleh anak TK adalah bernyanyi. Karena tidak semua anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara verbal atau tertulis, karena di usia TK ini, daya tangkap anak masih terbatas. Sehingga melalui kegiatan bernyanyi, anak - anak diharapkan dapat memahami dan memaknai pesan moral yang disampaikan, yang akhirnya dapat berpengaruh pada karakter dan kepribadian mereka. Kegiatan bernyanyi juga dapat digunakan dalam segala suasana, baik diawal pembelajaran, pertengahan atau inti pembelajaran, maupun pada akhir pembelajaran. Melalui kegiatan bernyanyi, seluruh aspek pengembangan dapat dikembangkan, diantaranya adalah ; (1) Mengembangkan kecakapan hidup; (2) Mengembangkan kemampuan berbahasa; (3) Ekspresi dan emosional anak; (4) hubungan Sosial. Bernyanyi menurut Sri Watini, merupakan salah satu cara anak dalam mempelajari lingkungannya. Bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam rangka mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata - kata. (Hapidin, Winda, Opcit).

Dalam penelitian ini, penulis mengambil contoh tema kendaraan diudara dan menggunakan salah satu indikator dari tiap - tiap indikator yang ada di Model Bermain "ASYIK", yaitu : 1) A2 Anak tidak mengalami kecemasan dan ketegangan, 2) S2 Anak semangat dalam melakukan kegiatan, 3) YP8 Anak memiliki percaya diri yang tinggi, dan 4) K7 Anak memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini.

Table 1. Indikator Model Bermain "ASYIK"

No	Indikator		
1	Aman	A2	Anak tidak mengalami kecemasan dan ketegangan
2	Senang	S2	Anak bersemangat dalam melakukan kegiatan
3	Yakin dan Percaya Diri	YP 8	Anak memiliki percaya diri yang tinggi
4	Inovatif	I 3	Anak banyak memiliki keinginan
5	Kreatif (pribadi, press, proses, produk)	K 7	Anak memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar

1. Perencanaan

Diawal kegiatan, guru melakukan penyambutan kepada anak didepan gerbang sekolah dengan menyapa anak dan menanyakan kabarnya hari ini. Kemudian anak mencuci tangan, melepas sepatu dan menyimpan tasnya diloker yang sudah disediakan.

2. Pelaksanaan

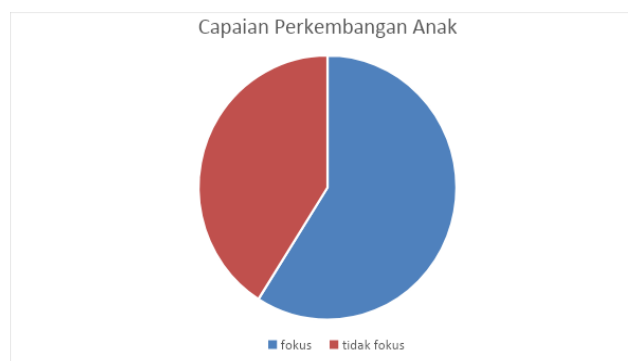
Setelah semua anak duduk dalam lingkaran (circle time), guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa dan yang lain mengikutinya. Kemudian guru memberi contoh untuk memulai mengucapkan yel - yel dan reward "ASYIK", lalu anak akan meniru contoh dari guru, dan akhirnya mengulangnya bersama - sama. Dalam kegiatan awal ini, anak - anak diharapkan; *pertama*: tidak mengalami kecemasan dan ketegangan, melainkan enjoy dan nyaman saat berada disekolah, *kedua*: anak diharapkan mau dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan, *ketiga*: anak diharapkan memiliki rasa percaya yang tinggi dalam mengucapkan yel -yel dan reward "ASYIK", dan yang *keempat*: diharapkan anak akan memiliki motivasi yang tinggi dalam menerima pelajaran dalam kegiatan inti.

3. Pengamatan /observasi

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas TK B untuk mengamati anak didik mulai dari awal proses kegiatan berlangsung hingga kegiatan pembelajaran selesai. Setiap anak tak lepas dari pengamatan, untuk melihat tingkat keberhasilan dari model tindakan kelas yang digunakan oleh peneliti. Adapun pengamatan dilakukan tanpa diketahui oleh anak, dalam artian dilakukan saat pembelajaran berlangsung secara normal atau mengalir seperti biasa, tanpa dibuat - buat. Sehingga hasil pengamatan adalah murni dari ketertarikan dan minat anak didik itu sendiri. Anak yang antusias, yang hanya dia, atau bahkan yang menyimak tapi masih malu - malu untuk mengikuti kegiatan ini, sangat terlihat jelas oleh peneliti.

4. Refleksi

Ditahap ini merupakan tahap inti setelah selesai pembelajaran, dan setelah pengamatan/observasi tuntas dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Diskusi yang berlangsung antara peneliti dengan guru kelas, menghasilkan penilaian kepada anak kelompok B dengan ketuntasan kepada 6 anak 59% dan 4 anak 41%. Dengan kata lain, tingkat keberhasilan cukup memuaskan. Adapun keinginan penulis untuk lebih memaksimalkan model bermain "ASYIK" ini perlu ditingkatkan melalui pembiasaan dalam setiap kegiatan sebelum masuk, menjelang tema berlangsung, dan sebelum menutup kegiatan, agar semakin signifikan dan termotivasi anak - anak yang belum mengikuti dengan lebih baik.



Gambar 1. Hasil Capaian Menggunakan Reward Model "Asyik"

SIMPULAN

Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak, setiap anak juga berhak mendapat kesempatan yang sama dalam mengeksplorasi apa yang ada dalam benaknya saat dia berada disekolah. Dengan menggunakan strategi yang tepat, anak didik akan mendapatkan apa yang mereka butuhkan. Dan tugas kita sebagai pendidik adalah menyiapkan apa yang mereka butuhkan.

Melalui reward dan model bermain asyik, ada 4 hal yang dapat dilihat dari perkembangan kecerdasan anak didik di TK Mutiara Cemerlang, yaitu : (1) anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman, (2) anak dapat berekspresi secara spontan dan

terkonsep. (3) membawa dampak belajar yang menyenangkan bagi anak, (4) waktu yang Panjang akan terasa pendek bagi anak/ betah berada disekolah.

Lembaga TK adalah salah satu wadah yang menyediakan sarana bermain untuk anak - anak dengan maksud agar anak - anak tidak hanya memperoleh kesempatan bermain yang menyenangkan, tetapi juga dapat memotivasi anak untuk percaya diri dalam melakukan hal - hal yang disenangi tanpa ada paksaan dari orang lain. Karena anak usia dini adalah masa dimana mereka mengalami perkembangan otak yang sangat pesat dan perlu dikembangkan secara optimal melalui pemberian stimulus yang tepat. Disinilah peran kita sebagai guru untuk dapat memberikan stimulus yang berkesinambungan, agar mencapai hasil maksimal bagi anak didik kita. Melalui stimulasi yang tepat, anak didik dapat memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi diri mereka melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang dimaksud disini adalah kegiatan bermain kreatif, dan dapat mengekspresikan diri, salah satunya melalui kegiatan seni dengan cara bernyanyi, bermain tepuk, atau mengucapkan yel - yel penambah semangat mereka. Karena melalui kegiatan seni, anak - anak dapat melakukan hal - hal yang menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pancasakti Bekasi dan Ibu Sri Watini yang sudah memfasilitasi, membimbing dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperoleh. Kiranya ilmu ini dapat bermanfaat dikemudian hari khususnya dikalangan pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- BP Paud dan DIKMAS D.I. Yogyakarta. (2019, desember 9). *Mengapa PAUD Penting Bagi Perkembangan Anak?* Retrieved from <https://paudikmasdiy.kemdikbud.go.id/artikel/mengapa-paud-penting-bagi-perkembangan-anak/>
- SIHOMBING, L. B. (2013). *SUATU PENDEKATAN STRATEGI DAN METODE PENDIDIKAN SENI MELALUI KEGIATAN BERNYANYI SEBAGAI ASPEK - ASPEK PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI*. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7089>:
- Watini, S. (2016, Oktober 3). *Modul Model Bermain ASYIK untuk Anak Usia Dini*. Retrieved from <https://scholar.google.co.id/citations?user=DJH2VfgAAAAJ&hl=id>:
- Watini, S. (2020). *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood*. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>:
- Watini, S. (2020). *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood*. *Journal Of Physics : Conferens Series*. Retrieved from *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood*: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>
- Watini, S. (2021). *Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Taman Kanak - kanak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/899/pdf>:
- Watini, S. (2014). *Lagu, Reward dan Yel-yel ASYIK*. Nomor : 000202003
- bab.La. (2022). *"reward" bahasa Indonesia terjemahan*. Retrieved from <https://www.babla.co.id/bahasa-inggris-bahasa-indonesia/reward>: <https://www.babla.co.id/bahasa-inggris-bahasa-indonesia/reward>
- Ibnu. (2021, November 12). *Reward Adalah Apresiasi Berharga Untuk Karyawan, Ini Cara Memberikannya!* Retrieved from <https://accurate.id/marketing-manajemen/reward-adalah/>: <https://accurate.id/marketing-manajemen/reward-adalah/>
- Nur Endah Wilujeng, F. U. (2015). *Pengaruh Pemberian Reward*. Retrieved from <http://repository.ump.ac.id/52/3/BAB%20II.pdf>: <http://repository.ump.ac.id/52/3/BAB%20II.pdf>
- Partiyastini, D. A. (2021, 7 18). *Bimbingan belajar dengan menerapkan metode ice breaker*. Retrieved from <https://kkn.undiksha.ac.id/index.php/blog>:

- <https://kkn.undiksha.ac.id/index.php/blog/bimbingan-belajar-dengan-menerapkan-metode-ice-breaker#>
- Salma. (2021, April 13). *Pengertian, Ciri, dan Jenis Model Pembelajaran yang Perlu Diketahui*. Retrieved from <https://penerbitdeepublish.com/model-pembelajaran/>: <https://penerbitdeepublish.com/model-pembelajaran/>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Edisi 1 Ce). Prenada media.
- Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>