

IMPLEMENTASI MODEL ASYIK DALAM MENGENALKAN TANAMAN HIAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AZ-ZAHRO

Yani Suryani¹, Desi Dwi Jayanti², Eni Nuraeni³, Sri Watini⁴

yanisuryanineng@gmail.com¹, desiokeh@gmail.com², eni60458@gmail.com³, srie.watini@gmail.com⁴

Universitas Panca Sakti Bekasi

ABSTRAK

Kematangan perkembangan anak menjadi salah satu faktor yang dipertimbangkan dalam merancang pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat digunakan sebagai strategi dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Penerapan Model ASYIK dalam pengenalan tanaman hias anak usia dini sangatlah tepat digunakan terutama pada saat menyampaikan materi tentang lingkungan alam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana subjek pendidikan anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Az-zahro yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. Data yang dikumpulkan berupa dokumentasi dan catatan kegiatan. Penelitian ini membuktikan bahwa dalam pengenalan tanaman hias anak usia dini meningkat melalui implementasi Model ASYIK dalam mempelajari lingkungan alam. Model ASYIK adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada anak usia dini melalui langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang terstruktur secara sistematis dimulai dari kegiatan awal Kegiatan inti dan kegiatan akhir yang di dalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak) serta pemberian reward yang tepat sehingga anak termotivasi untuk berkegiatan. Implementasi Model ASYIK ini menghadirkan suasana yang menyenangkan sehingga kemampuan anak usia dini dalam mempelajari lingkungan alam terutama dalam pengenalan tanaman hias dapat meningkat terlihat dari aspek kognitif mereka yang berkembang sangat baik.

Kata kunci: Model ASYIK, Tanaman Hias, TK.

PENDAHULUAN

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini ialah suatu proses pemberian rangsangan supaya kemampuan anak mampu berkembang optimal. Pada saat inilah anak sedang mengalami masa golden age atau masa keemasan di mana sel saraf otak sedang berkembang pesat. Hal inilah yang dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Pentingnya pendidik menciptakan proses pembelajaran yang baik wajib supaya hasil belajar anak menjadi bermakna sehingga hasil belajar dapat difungsikan secara nyata dalam kehidupan keseharian anak. (Ratna & Watini, 2022). Masa Usia Dini merupakan fase fundamental dalam kehidupan anak, di masa inilah semua proses tumbuh kembangnya berlangsung dengan cepat, hendaknya seorang pendidik mampu memanfaatkan masa usia dini ini untuk mengembangkan berbagai potensi menjadi kompetensi yang harus dikuasai oleh anak di dalam kehidupannya.

Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, terlebih lagi bagi anak usia dini, sekolah menjadi rumah kedua bagi mereka, sehingga guru harus memberikan kenyamanan agar anak dapat belajar dengan lebih baik dalam suasana yang menyenangkan. (RK & Watini, 2022). Peran guru di masa kini tentu berbeda dengan peran guru sebelumnya, dahulu guru menjadi satu-satunya sumber ilmu, sehingga peran guru di dalam kelas ibarat menulis di kertas kosong, guru dapat membentuk siswanya menjadi apapun yang diinginkan. Namun di masa kini murid memiliki berbagai sumber belajar selain gurunya, sehingga peran guru bergeser menjadi seorang komunikator, dan motivator yang mendorong keluarnya potensi yang ada dalam diri siswanya. Ketika guru mampu menjalankan perannya dengan baik, maka terciptalah suasana nyaman dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak usia dini dapat berkembang dengan lebih baik.

Guru di sekolah haruslah dapat memberikan pelayanan terbaik kepada murid. Seorang guru harus dapat meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajarannya, agar anak menjadi

bersemangat untuk belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan memberikan motivasi belajar kepada siswanya, sehingga siswa diharapkan akan bersemangat dalam mengikuti proses belajar di sekolah. (Anggraini & Watini, 2022)

Salah satu motivasi yang bisa diberikan oleh guru adalah dengan menciptakan berbagai kreativitas baik dalam model, metode, maupun media yang digunakan, untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar anak. (Setyowati & Watini, 2022). Seorang guru yang baik akan senantiasa mencari dan mempelajari berbagai model, metode, maupun media yang digunakan untuk dapat memfasilitasi proses belajar anak dengan lebih baik.

Kegiatan pembelajaran anak usia dini harus bersifat holistik integratif, artinya dapat mengembangkan keenam aspek perkembangan anak secara bersamaan. Enam aspek yang dikembangkan pada anak usia dini tidak bisa dipisahkan. (Wahyuningrum & Watini, 2022). Oleh karena itu kegiatan pengembangan pada anak usia dini bersifat holistik integratif, secara terpadu mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Bermain bagi perkembangan dalam kehidupan anak usia dini sangatlah banyak manfaatnya. Manfaat bermain adalah dalam rangka mengembangkan aspek fisik motorik, sosial, emosional atau kepribadiannya, kognitif ketajaman penginderaan serta keterampilan berolahraga dan menari. Guru sebagai pendidik mempunyai peran penting dalam menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai akhlak, moral maupun sosial sehingga guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa. (Muawanah & Watini, 2022). Kembali lagi peran guru sebagai teladan menjadi sangat penting untuk mengajarkan nilai-nilai akhlak, moral maupun sosial, karena anak usia dini tidak pandai mendengarkan, namun mereka tidak pernah gagal dalam meniru tingkah laku orang disekitarnya.

Berbagai cara dilakukan oleh seorang pendidik untuk membantu anak didiknya mengembangkan seluruh potensinya. Setiap pendidik memiliki banyak metode untuk membantu menstimulasi setiap aspek perkembangan anak didiknya. Cara yang dilakukan bisa saja berbeda atau sama untuk setiap aspek perkembangan dan setiap anak bisa saja mendapatkan stimulasi yang sama atau berbeda untuk setiap aspek perkembangannya. Oleh karenanya beragam model dan metode pembelajaran dapat dipilih untuk diaplikasikan oleh pendidik dalam memenuhi kebutuhan anak agar tercapai perkembangan yang diharapkan. (Rahakbauw & Watini, 2022). Salah satu cara guru dalam memberikan motivasi adalah dengan memberikan penghargaan atau pujian (reward) yang dapat disampaikan dalam bentuk benda/hadiah, maupun dalam bentuk kata-kata yang menyenangkan hati anak.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan semangat belajar, yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh pendidik dapat dicapai. Ada banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, di antaranya dengan memberikan reward kepada siswa, sehingga Implementasi reward Asyik dapat meningkatkan rasa percaya diri pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan reward ASYIK. (Ika Prastika, Riyani Ratna Ningsih, Singgih Sugiarti & Sri Watini, 2023). Anak usia dini akan merasa sangat senang jika diberikan sebuah penghargaan, karena akan menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa “diterima” oleh lingkungan sekitar. Ketika hal itu terjadi anak akan tumbuh dan berkembang dengan lebih baik, karena kebahagiaan yang muncul dari dalam hati mereka, sehingga semua kegiatan pembelajaran akan mereka lakukan secara sukarela dan bersemangat. Tujuan dari pemberian reward adalah memotivasi anak agar mau meraih prestasi dan melakukan segala hal dengan lebih baik lagi.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu jenjang bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini. TK merupakan bagian

dari Pendidikan Anak Usia Dini di jalur formal. Di Pendidikan Taman Kanak-kanak mempunyai dua kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun dalam kelompok kelas TK A dan usia 5-6 tahun dalam kelas kelompok B. Dalam regulasi atau kebijakan di Indonesia anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Di TK ini anak-anak akan diberikan rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak-anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya sesuai dengan tujuan TK berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0486/U/92 tentang Taman Kanak-kanak, adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak, pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. (Makhayah & Watini, 2021). Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bermain adalah kodrat anak, yang mampu memberikan kebahagiaan dan anak akan lebih mudah untuk membangun pengetahuan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Setiap anak adalah unik. Guru harus mampu melayani karakter dan kebutuhan belajar anak dengan segala keunikannya.

Menurut Syaodih dalam (Watini, 2020c), Taman Kanak-kanak (TK) adalah lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak usia dini sehingga dapat berkembang secara wajar sebagai seorang anak. Pendidikan Anak Usia Dini khususnya Taman Kanak-kanak adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh kepribadian anak sebagaimana yang dikemukakan oleh Anderson (1993) dalam “Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality” artinya bahwa pendidikan usia dini khususnya Taman Kanak-kanak memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Tentunya implementasi model, strategi, pendekatan dan metode ini harus disesuaikan dengan keunikan yang dimiliki anak, sehingga guru harus mampu menguasai dan dapat mengimplementasikan beberapa model, strategi, pendekatan dan metode secara bersamaan. (Noviampura & Watini, 2022). Kemampuan guru dalam memilih cara yang tepat untuk mengembangkan anak, tentunya tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memahami anak didiknya, melalui karakter, minat, gaya dan kesiapan belajar anak yang berbeda-beda.

Tanaman pada hakikatnya juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber sandang pangan dan obat. Tanaman dan tumbuhan sendiri dapat diartikan sebagai sebuah organisme yang termasuk ke dalam kerajaan Plantae dengan ciri dan karakteristik yang beragam. Bibit yang bermutu menjadi sebuah kunci guna memperoleh tanaman yang mampu memberikan hasil yang optimal. Tanaman hias adalah tanaman yang memiliki fungsi utama sebagai penghias. Dengan maksud memberi nilai keindahan agar dapat dinikmati secara virtual. Tetapi, nilai keindahan menurut setiap orang bisa saja berbeda karena setiap orang mempunyai nilai tersendiri dalam menentukan keindahan sebuah tanaman. (Putri & Mariana, 2022)

Tanaman hias atau dalam Bahasa ilmiahnya Ornamental Plants merupakan tanaman bunga atau daun yang memiliki bentuk dan warna yang indah. (Lusita et al., 2022). Tanaman Hias Beberapa anggota keluarga Malvaceae dibudidayakan sebagai tanaman hias karena bunganya yang indah. Kembang sepatu, dengan bunganya yang besar dan berwarna-warni, adalah contoh yang terkenal. Spesies hias populer lainnya termasuk lavatera, abutilon, dan hollyhock (Alcea). Penggunaan Obat dan Tradisional: Beberapa tanaman dalam keluarga Malvaceae memiliki khasiat obat dan telah digunakan dalam pengobatan tradisional. Misalnya, tanaman marshmallow (*Althaea officinalis*) telah digunakan untuk meredakan sakit tenggorokan dan batuk. Akar dari spesies tertentu, seperti *Alcea rosea*, telah digunakan sebagai demulcent dan ekspektoran. (Putri & Mariana, 2022). Selain bermanfaat untuk keindahan, tanaman hias ternyata

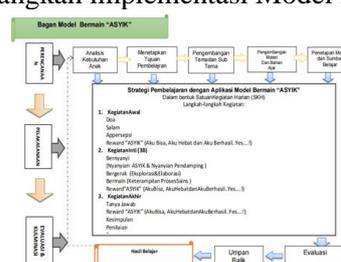
juga dapat memberikan manfaat bagi kesehatan. Oleh karena itu sangat penting menumbuhkan rasa cinta dan peduli lingkungan pada anak sejak dini, ketika kita menjaga alam, maka alam pun akan menjaga kita.

Perkembangan dan kemampuan kognitif, akan mengaktifkan dan mengembangkan daya berfikir anak dalam melihat dunia, melihat lingkungan-nya dan bagaimana menggunakan apa yang mereka pelajari . Bagian dari kemampuan perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir logis, kemampuan berpikir dan bernalar secara logis, dalam memecahkan masalah, menilai, melakukan tindakan atau respon terhadap suatu masalah atau kejadian, sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan anak, dengan melakukan penalaran, berfikir secara logis adalah salah satu faktor keberhasilan suatu keputusan, reaksi atau respon terhadap suatu kejadian, tentu hal ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan kognitif berpikir logis tersebut akan berkembang pesat dan optimal apabila anak mendapatkan stimulasi, latihan pengayaan yang tepat, dengan menggunakan media atau sarana pembelajaran yang sesuai dengan stimulasi dalam memaksimalkan kemampuan berpikir logis anak. Salah satu metode atau kiat yang dapat dilakukan guru untuk menstimulasi aspek perkembangan berpikir logis anak adalah memanfaatkan media bahan alam sebagai media pembelajaran seperti mengamati pohon, bunga hewan bangunan dan benda lain yang ada di sekitar lingkungan anak (Rosmauli & Watini, 2022). Pembelajaran kontekstual dengan benda nyata membantu anak untuk lebih memahami proses belajarnya.

Guru harus dapat mendesain dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai kebutuhan, menyenangkan dan menarik. Pembelajaran yang dikelola baik sesuai kebutuhan dan karakteristik anak, dapat mengoptimalkan potensi kecerdasan jamak yang dimiliki anak sejak dini. Proses pembelajaran merupakan sarana untuk menstimulasi potensi kecerdasan anak. Oleh karena itu, pemilihan metode, strategi, media dan pendekatan dalam proses pembelajaran harus sesuai tema dan materi pembelajaran. Salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. (Anida & Eliza, 2020). Pendekatan saintifik tidak diartikan sebagai belajar sains tetapi menggunakan proses saintifik dalam kegiatan belajar.pembelajaran dengan pendekatan saintifik dilakukan dalam suasana yang menyenangkan karena melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan penuh pada anak untuk mencoba dan menemukan sendiri pengetahuannya. (Munawaroh & Retyanto, 2016). Pendekatan Saintifik sebaiknya di fasilitasi dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan ketertarikan anak terhadap sains, salah satu model pembelajaran yang dapat di terapkan yaitu dengan menggunakan model bermain Asyik.

Model bermain ASYIK merupakan pembaharuan dari model pembelajaran yang diciptakan oleh ibu Sri Watini dan sudah terdaftar hak ciptanya atau HAKI di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Nomor registrasi 000106443 dan Nomor aplikasinya EC 00201808872 tanggal 4 Agustus 2020 dan juga pertama kalinya di umumkan di seluruh wilayah Indonesia bahkan luar Indonesia pada tanggal 4 Agustus 2020 di kota Bekasi. (Widiastuti et al., 2023).

Berikut adalah bagan langkah-langkah implementasi Model ASYIK :



Gambar 1. Bagan Langkah-langkah Implementasi Model ASYIK

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif Deskriptif. Penelitian ini dilakukan di TK Az-zahro, Kab. Purwakarta, kelompok B, usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober-November 2023. Data dikumpulkan melalui observasi dan Dokumentasi. Materi yang diberikan kepada peserta didik adalah tentang pengenalan tanaman hias. Data analisis secara kualitatif mendeskripsikan hasil implementasi model ASYIK pada pembelajaran mengenal tanaman hias dan bagian-bagian tanaman hias.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu kilas peristiwa pada masa sekarang.

”Metode Deskriptif adalah metode yang membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidik. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan deskriptif kualitatif yang akan memberikan data-data atau dokumen secara lengkap, teratur, bertahap, dan berkesinambungan sehingga mampu memberikan informasi yang valid, dapat dipercaya, autentik dan bisa dibuktikan kebenarannya.

Teknik pengumpulan data menggunakan interviu atau wawancara, observasi dan dokumentasi. Interviui atau wawancara yang sering dikenal dengan interviui lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Ada beberapa bentuk menurut Arikunto antara lain 1). interviui bebas (inguided interview), 2). interviui terpimpin (guided interview), 3). interviui bebas terpimpin. Interviui bebas merupakan interviui atau wawancara yang menanyakan apa saja namun masih tetap fokus pada akar permasalahan. Pada jenis interviui ini pewawancara tanpa menggunakan acuan berupa sederetan pertanyaan-pertanyaan. Interviui terpimpin (guided interview) merupakan bentuk interviui dengan menggunakan sederetan ada pertanyaan yang berkaitan dengan data yang akan dikumpulkan dengan pertanyaan yang lengkap dan terstruktur. Sedangkan interviui bebas terpimpin yaitu kombinasi antara interviui bebas dan interviui terpimpin. (Watini, 2020a)

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang telah terkumpul dengan rapi diberikan pengkodean agar memudahkan dalam melakukan pengelompokan ataupun identifikasi. Adapun masing-masing pengkodean tersebut adalah 1). Catatan Wawancara disingkat (CW) , Catatan Dokumentasi (CD) dan Catatan Lapangan (CL). Penelitian ini dilaksanakan di TK Az-zahro, Purwakarta pada tahun 2023. (Watini, 2020b).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Guru tentang model pembelajaran ASYIK

Desain model pembelajaran ASYIK dibuat secara khusus bagi anak usia dini dengan berbagai tahapan pembelajaran secara sistematis A= Aman S= Senang Y= Yakin I= Inovatif K= Kreatif. Dalam implementasi model ASYIK pada kegiatan disekolah yaitu dengan mengamati tanaman hias secara langsung. Guru menjelaskan macam-macam tanaman hias kemudian anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengasosiasi melalui kegiatan menyiram dan mencatat pertumbuhan tanaman hias. Kegiatan ini sangat relevan dengan kehidupan nyata anak, dimana mereka menemukan berbagai jenis tanaman hias di sekitar lingkungan rumah dan sekolah. CW.1.

TK Az-Zahro mengajak anak untuk mengamati tanaman hias secara langsung, dan membuat karya dari hasil pengamatan anak terhadap tanaman hias tersebut. (CD.1, CL.1).

Berdasarkan pada temuan CW.1, CD.2, CL.2 maka implementasi Model Pembelajaran ASYIK sangat mudah dipraktikkan dengan tahapan pembelajaran secara sistematis yang dimulai

dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang memuat elemen 3B (bernyanyi, bermain dan bergerak) serta mempunyai nyanyian, yel-yel dan penghargaan berupa hadiah dalam pengembangan kompetensi anak untuk belajar, selanjutnya TK Az-zahro telah menerapkan kegiatan yang menyenangkan melalui kegiatan mengenalkan tanaman hias, melalui model pembelajaran yang menggambarkan implementasi model ASYIK. Mengenalkan tanaman hias dengan media nyata sangat sesuai dengan cara belajar anak yang sedang berada pada masa pra-operasional konkret, sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan pada CW.1, CD. 1, CL.1 Piaget membagi tahap pra-operasional menjadi dua tahap lainnya, yaitu:

Fungsi simbolik (usia 2 hingga 4): Anak-anak mengembangkan representasi mental dari objek di dunia sekitar mereka selama subtahap ini. Ini termasuk representasi objek yang saat ini tidak ada. Persepsi memainkan peran penting dalam kemampuan anak untuk memecahkan masalah selama periode perkembangan ini.

Pemikiran intuitif (usia 4 hingga 7): Anak-anak mulai lebih mengandalkan logika daripada hanya persepsi saja di subtahap ini. Kemampuan mereka untuk memecahkan masalah lebih logis, tetapi mereka mungkin tidak mampu menjelaskan bagaimana mereka berpikir atau mengapa mereka berpikir seperti itu.

Piaget percaya bahwa permainan pura-pura dan eksperimen anak-anak membantu mereka memperkuat skema baru yang mereka kembangkan secara kognitif. Ini melibatkan asimilasi dan akomodasi, yang menghasilkan perubahan dalam konsepsi atau pemikiran mereka. Saat anak-anak maju melalui tahap praoperasional, mereka mengembangkan pengetahuan yang mereka perlukan untuk mulai menggunakan operasi logis pada tahap berikutnya. (Anida & Eliza, 2020)

Implementasi Strategi Pembelajaran Model ASYIK

Pelaksanaan Kegiatan

Filosofi yang mendasari penyelenggaraan Pembelajaran Model ASYIK di TK Az-Zahro ditinjau berdasarkan pada, segi kebutuhan anak, perkembangan anak, bahan materi dan bahan kajian tentang anak serta segi kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan sarana prasarana.

Setiap tahapan penerapan Model pembelajaran ASYIK memiliki bahan atau kajian yang fokus untuk dipelajari. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran diusahakan anak melakukan kegiatan belajar terfokus. Setiap kegiatan belajar di catat agar bisa dievaluasi untuk tahap selanjutnya. Kegiatan lapangan di catat dalam kode (CW.2), (CD2) (CL.2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TK ISLAM AZ-ZAHRO

SEMESTER/BULAN/MINGGU: I/Oktober/XII

KELAS: B/5-6 Tahun

TOPIK/SUB TOPIK/SUB-SUB TOPIK: Tanaman Hias/Tanaman Hias

Senin, 16 Oktober 2023

1. Kegiatan Pembukaan (07.30-08.00)

- Berdoa
- Menanyakan kabar, mengabsen
- Bercakap-cakap tentang topik "Tanaman Hias"
- Menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.
- Reward ASYIK

2. Kegiatan Inti (08.00-09.00)

Kegiatan Inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan saintifik, yakni anak mengamati, menanya,

mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut:

➤ **Kegiatan 3B**

***Bernyanyi**

- Menyanyikan lagu ASYIK dan lagu Lihat Kebunku

***Bergerak (Eksplorasi dan Elaborasi)**

- Gerakan Tanaman Hias tertiuip angin

- Menyiram Tanaman Hias di halaman sekolah

***Bermain (Keterampilan, Proses Sains)**

- Observasi Tanaman Hias (anak mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi pemahamannya tentang tanaman hias)

- Membuat catatan hasil pengamatan Tanaman Hias (anak mengomunikasikan pemahamannya)

***Reward ASYIK**

3. Kegiatan Penutup (10.45-11.00), meliputi:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar.
- Reward ASYIK

4. Penilaian Pembelajaran

Asesmen Formatif: Observasi/Pengamatan, Catatan Anekdotial

Asesmen Sumatif: Hasil Karya, Foto Berseri, Rubrik

Tahap pelaksanaan kegiatan, diawali dengan baris berbaris di depan kelas, berdoa, salam, kemudian anak-anak diajak untuk bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema yang akan mereka pelajari (apersepsi). Saat peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya diberikan apresiasi dengan menggunakan reward `ASYIK` (Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!).

Reward dalam Model Desain Bermain” Asyik”, 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. Reward merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengubah perilaku seseorang (anak didik) untuk melakukan pengulangan belajar sehingga hasilnya menjadi benar. Dan didalam aplikasi Model Desain Bermain “ASYIK”, terdapat reward yang khas dan diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak, berupa kata -kata “ Aku Bisa, Aku Hebat, dan Aku Berhasil. Yes!”, yang nantinya akan memunculkan motivasi baru secara langsung dalam diri anak didik. Metode “Reward Asyik” merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini, yang telah mendapat hak paten karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Kurniati & Watini, 2022).

Desain Model 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 di dalamnya terdapat unsur 3B Bernyanyi, Bermain dan Bergerak (Bernyanyi, 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).

Kegiatan inti melibatkan kegiatan yang Aman artinya anak dapat belajar dengan tenang tanpa takut melakukan kesalahan. Senang dimana anak memiliki minat dan perhatian terhadap

kegiatan dan materi yang dipelajari dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan yaitu bernyanyi, bergerak, bermain. Yakin dan Percaya diri memperlihatkan anak yang bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan melalui kegiatan mengeksplorasi kehidupan binatang. Inovatif, yaitu anak memiliki keinginan yang sangat besar terhadap sesuatu yang dipelajari melalui aktivitas menonton, mengamati binatang secara langsung dan memberi makan binatang. Kreatif artinya anak memiliki banyak imajinasi melalui aktivitas kreasi dengan berbagai media, menghitung gambar, melakukan gerakan sesuai dengan jenis binatangnya dan lain sebagainya. Bagi peserta didik yang berhasil menuntaskan kegiatan diberikan apresiasi reward `ASYIK` (Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!).

Kegiatan akhir dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab dengan reward `ASYIK` (Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!) kemudian menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran berkaitan dengan hasil belajar dan umpan balik serta evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Pada pelaksanaan kegiatan peserta didik mengeksplorasi media dengan menghadirkan tanaman yang asli ke kelas atau melalui video yang ditayangkan.



Gambar 2. Kegiatan Awal CD.1



Gambar 3. Kegiatan Apersepsi CD. 1

A = Aman mengandung pengertian tema yang di pilih, materi yang di pelajari, fasilitas yang mendukung serta media atau alat yang di gunakan. Sekaligus kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran, sumber belajar semua dalam kondisi aman.



Gambar 4. Kegiatan Inti CD.1

S = Senang yang memiliki makna senang, yang mengandung beberapa konsep anatar lain senang dalam melakukan kegiatan tidak merasa terpaksa semangat melakukan kegiatan monoton pada tema, materi, topik yang di bahas tidak membuat anak merasa bosan, untuk membangkitkan rasa gembira dan semangat anak dalam melakukan kegiatan belajar perlu dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan.



Gambar 5. Kegiatan Inti CD. 1

Y = Yakin dan percaya diri, memberikan kesempatan pada anak untuk selalu mencoba dan juga melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas bermain dalam rangka mendapatkan jawaban atau informasi yang di inginkan dengan penuh tanggung jawab, berani mengambil risiko serta mampu memecahkan masalah yang di hadapi.



Gambar 6. Kegiatan Inti CD. 1

I = Inovatif memiliki kepanjangan kata inovatif dimana guru dalam merancang kegiatan pembelajaran harus inovatif bagi anak selama proses belajar dan sesudahnya, dalam merancang pembelajaran yang menarik perhatian anak, serta bervariasi, dengan menggunakan metode dan media guru harus melakukan inovasi baik di dalam memberikan pembelajaran atau dalam merancang pembelajaran,



Gambar 7. Kegiatan Inti CD. 1

K = Kreatif memiliki kepanjangan kata kreatif yang artinya memiliki makna bagaimana seorang guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang kreativitas anak dalam mengembangkan bakat kecakapan dalam berpikir tindakannya. (Hulukati & Watini, 2022).



Gambar 8. Kegiatan Akhir CD. 1

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, kondisi kemampuan kognitif anak melalui mengamati tanaman hias pada 15 anak di TK Az-Zahro Kab. Purwakarta dengan menggunakan penilaian sebagai berikut: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan kemampuan anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 anak, kemampuan anak mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak, kemampuan anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak, dan belum ada anak dengan kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB).

Karena belum mencapai persentase keberhasilan maka dilakukan observasi lagi pada kegiatan yang sama, pada temuan pada CW.2, CD.2, dan CL.2 dengan strategi tutor sebaya, guru mengajak anak untuk bermain di dalam kelompok dan saling bekerja sama dalam melakukan kegiatan mengamati dan membuat catatan hasil pengamatan tanaman hias.

Hasil observasi kedua yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan Model ASYIK, jumlah anak yang belum berkembang (BB) sudah tidak ada, kemampuan mulai berkembang sebanyak 3 anak, kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 9 anak dan kemampuan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan kelulusan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai macam cara baik dengan model, model atau media, (Aulia Umami, Nina Kurniah, 2016) peneliti yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dengan Model ASYIK.

KETERLIBATAN ANAK

Keterlibatan anak dengan diterapkannya Model ASYIK lebih optimal dalam meningkatkan kecerdasan kognitif yang ada baik terlibat secara fisik, mental maupun sosial-emosionalnya. Setiap kegiatan anak nampak lebih antusias dan semangat. Anak-anak selalu ingin belajar dan bersemangat bekerja sama dalam kelompok. Anak melakukan proses pembelajaran dengan menyenangkan dan hasil yang diinginkan juga akan baik (CW.3, CD.3, CL.3),

PERAN GURU DALAM IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ASYIK

Peran Guru dalam implementasi Model ASYIK di TK Az-Zahro antara lain sebagai fasilitator, motivator dan coach. Guru memberi inspirasi awal dengan berbagai media, membagi kelompok, memberikan pertanyaan yang berisi penguatan dari kegiatan pengamatan yang dilakukan anak bersama teman kelompoknya. (CW.4, CD.4, CL.4)

KETERLIBATAN ORANG TUA



Gambar 9. Keterlibatan Orang Tua

Keterlibatan orang tua dalam implementasi Model ASYIK di TK Az-Zahro antara lain sebagai fasilitator, dan motivator. Orang tua memfasilitasi anak untuk melakukan kegiatan mengenalkan tanaman hias di rumah, dan memotivasi anak untuk merawat tanaman hias yang ada di lingkungan rumah. (CW.5, CD.5, CL.5)

Keterlibatan orang tua dalam Pendidikan anak, akan menjadikan anak memiliki rasa percaya diri dan memotivasi anak dalam belajar, memunculkan kesadaran dan tanggung jawab pada diri anak sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan belajar pada diri anak. Guru pertama bagi anak adalah orang tua yang berperan dalam mengoptimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak, dengan memberikan dukungan, arahan, masukan, dan juga memfasilitasi kebutuhan anak untuk mencapai cita-citanya.(Nurbaiti & Yaswinda, 2021). Keselarasan pola asuh dan stimulasi yang berkesinambungan dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Model ASYIK melalui kegiatan pengenalan Tanaman hias dapat meningkatkan motivasi belajar anak pada aspek kognitif anak usia dini. Mengenal lingkungan alam berarti menggunakan sumber belajar berbasis alam meliputi seluruh benda yang ada di alam yang dapat dipelajari dan dimanipulasi anak dengan alat inderanya. Media lingkungan alam ini pun merupakan media yang konkret sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga perkembangan aspek kognitif anak semakin berkembang baik sesuai dengan tahapan usianya. Model ASYIK sendiri dapat membuat kegiatan lebih menyenangkan karena suasana yang dihadirkan nyaman dengan melibatkan aktivitas bernyanyi, bermain dan bergerak serta pemberian reward yang tepat sehingga anak termotivasi untuk berkegiatan dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A., & Watini, S. (2022). IMPLEMENTASI REWARD ASYIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI PAUD NURUL ISLAM PANDEGLANG. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(<https://doi.org/10.46306/jas.v1i2>), 121–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jas.v1i2.15>
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>
- Aulia Umami, Nina Kurniah, D. (2016). PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN ESTAFET. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1 (1), 15–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.1.1.15-20>
- 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>
- Ika Prastika, Riyani Ratna Ningsih, Singgih Sugiarti, D. A., & Sri Watini. (2023). Implementasi “Reward Asyik” untuk meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di KB Bunga Rampai. *Lmu PendidikanJIIP (Jurnal Ilmiah*, 6, 3904–3908. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1558>
- 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), 1873–1892. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Lusita, M. D., Chandra, Y. I., & Orlando, E. (2022). Penerapan Model Rapid Application Development dalam Membangun Aplikasi E-Commerce Tanaman Hias di Toko Anak Tanam Berbasis Web. *Jurnal Information System*, 2(1), 68–78.
- Makhiyah, A., & Watini, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom pada Masa Pandemi dalam Pengembangan Aspek Kognitif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4238–4246.
- Muawanah, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di RA Al-Fikri Kota Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1905–1914. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1905-1914.2022>
- Munawaroh, H., & Retyanto, B. D. (2016). Implementasi pendekatan saintifik pada pembelajaran cinta lingkungan pendidikan anak usia dini (paud) di kabupaten wonosobo. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 13–24.
- Noviampura, F. H., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2806–2812. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.782>
- Nurbaiti, N., & Yaswinda, Y. (2021). Hubungan Pembelajaran Sains dan Keterlibatan Orang Tua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Anakku Sayang Kecamatan X Koto Singkarak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1795–1802.
- Putri, G. N., & Mariana, N. (2022). Perancangan Potensi Pemilihan Bibit Tanaman Obat Keluarga Dan Tanaman Hias Dengan Metode AHP Guna Menentukan Minat Masyarakat. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 6(2), 848–862.
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd. *Jurnal Buah Hati*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i1.1696>
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737–1746. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628–632. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.467>
- Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JIIP-Jurnal*

- Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(3), 888–894.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- 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.
- 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. (2020a). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, s110-123.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Watini, S. (2020b). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, s110-123.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Watini, S. (2020c). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4), 042055.
- Widiastuti, R., Fadliyah, N. N., Fitriawati, S., Rahma, A. F., & Watini, S. (2023). Implementasi Model “ASYIK” dalam Menumbuhkan Semangat Belajar pada Kelompok B di RA PUSPA PERTIWI Lubang Buaya. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 3932–3938.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2113>