

STIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ASYIK ANAK DIDIK KELAS B TK NEGERI 2 BUTON

Suarti¹, Sri Watini²

^{1,2}Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi,
Universitas Pancasakti Sakti Bekasi
E-mail: artisuarti0@gmail.com¹

Info Artikel	Abstrak
Article History: Received: 12 Mar 2023 Revised: 25 Mar 2023 Accepted: 04 Apr 2023	<i>Jurnal ini bertujuan untuk menyajikan salah satu model pembelajaran, yaitu ASYIK (Aktif, Sosial, Yakin & Percaya Diri, Inovatif, Kreatif) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik di TK Negeri 2 Buton. Model pembelajaran ASYIK ini diharapkan mampu meningkatkan antusias anak didik dalam proses pembelajaran karena bukan hanya mengutamakan penghafalan konsep pembelajaran melainkan dalam prosesnya melibatkan anak didik untuk aktif, sosial, inovatif, dan kreatif. Model pembelajaran ini sangat sesuai digunakan pada jenjang Taman Kanak-kanak karena memegang prinsip bermain sambil belajar. Anak didik akan lebih meningkat kognitifnya bila pembelajaran disajikan dengan anak didik berperan aktif dalam proses pembelajarannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan kualitatif, penulis dapat memahami, mengamati, menganalisis, dan mengkaji lebih akurat berkenaan dengan stimulasi kemampuan kognitif anak melalui model pembelajaran ASYIK.</i>
Keywords: Peningkatan Kemampuan Kognitif, Model Asyik	

1. PENDAHULUAN

Usia anak yang berada pada jenjang sekolah Taman Kanak-Kanak merupakan usia bermain. Pada usia ini, keinginan anak-anak untuk bermain masih sangat tinggi walaupun mereka berada di sekolah bahkan di dalam kelas sekalipun. Kebanyakan guru juga masih berfokus pada kegiatan hafalan konsep pembelajaran sehingga anak didik tidak memahami apa yang dipelajari, tetapi hanya menghafalkan. Oleh karena itu, guru harus bisa memadukan dan mengarahkan keaktifan anak didik ke dalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan melibatkan anak didik untuk turut serta aktif di dalam prosesnya. Agar jiwa sosialnya pun bisa meningkat.

Model pembelajaran ASYIK menjadi salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan pada Taman Kanak-Kanak karena menekankan prinsip bermain sambil belajar. Bermain bagi perkembangan anak memiliki peran penting dalam mengembangkan motorik, kognitif, afektif, bahasa, dan kemampuan sosialnya.

Bermain adalah cara anak untuk belajar, karena itu, penting bagi guru untuk merancang lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat dan perhatian anak, serta melibatkan unsur-unsur bermain dan belajar.

Model bermain ASYIK adalah suatu rancangan pembelajaran yang memiliki 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). Model ASYIK ini memiliki kepanjangan “A” Aman, “S” Senang, “Y” Yakin dan Percaya Diri, “I” Inovatif, dan “K” Kreatif.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini sering digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat deskripsi, gambaran, mengenai model pembelajaran ASYIK untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak. Model pembelajaran ASYIK ini sangat sesuai diterapkan pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak karena mengusung prinsip bermain sambil belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Model Pembelajaran ASYIK

Kehidupan anak sangat erat dengan bermain. Cara anak belajar adalah dengan bermain. Model pembelajaran ASYIK ini adalah memiliki prinsip bermain sambil belajar. Model ini juga merupakan prosedur pembelajaran yang terstruktur dan sistematis dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang di dalamnya terdapat unsur 3B (Bermain, Belajar, dan Bergerak). ASYIK memiliki kepanjangan Aman, Senang, Yakin dan Percaya Diri, Inovatif, dan Kreatif.

Bernyanyi, Bermain, dan Bergerak dalam Model Pembelajaran ASYIK

Model pembelajaran ASYIK ini diharapkan akan memberikan dampak bahwa belajar itu senang, nyaman, seru, gembira, termotivasi, tertantang, percaya diri, dan yakin akan meraih kesuksesan dalam belajar.

a. Bernyanyi

Bernyanyi bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada-nada dan kata. Pada anak usia dini, kegiatan bernyanyi memiliki lirik lagu yang disesuaikan dengan tema atau topik yang dipelajari. Dalam model ini, menggunakan dua judul nyanyian. Nyanyian yang pertama dengan judul ASYIK dan nyanyian yang kedua menggunakan judul sesuai tema. Adapun lirik lagu bernyanyi ASYIK adalah sebagai berikut:

Bagaimana belajar hari ini? ASYIK (3x)
A (Aman) S (Senang) Y (Yakin dan Percaya Diri) I (Inovatif) K (Kreatif)
Bagaimana belajar hari ini? ASYIK

Kegiatan bernyanyi ASYIK ini diiringi gerakan: membentuk huruf A dengan dua ibu jari dan dua jari telunjuk (sambil mengucapkan kata Aman), S membentuk huruf S dengan jari telunjuk (sambil mengucapkan kata Senang), Y membentuk huruf Y (sambil mengucapkan kata Yakin dan Percaya Diri, posisi tangan menggenggam dengan semangat), I membentuk huruf I dengan ibu jari (sambil mengucapkan kata inovatif), K membentuk huruf K dengan jari telunjuk dikolaborasikan dua jari tangan kanan telunjuk dan jari tengah (sambil mengucapkan kata Kreatif).

Bagaimana belajar hari ini? ASYIK

b. Bergerak

Bergerak dalam model ini memiliki dua unsur kegiatan yaitu eksplorasi dan elaborasi. Kegiatan eksplorasi merupakan suatu kegiatan penjelajahan, pencarian dengan tujuan menemukan sesuatu. Elaborasi merupakan kegiatan dalam rangka mengerjakan sesuatu dengan tekun, cermat,

hati-hati, dan teliti.

c. Bermain

Kegiatan bermain merupakan suatu yang khas bagi anak usia dini dalam belajar tentang hakikat dirinya dengan lingkungannya.

Hasil

Penerapan model pembelajaran ASYIK pada anak didik Kelas B TK Negeri 2 Buton pada proses pembelajaran mengundang antusias anak. Menyiapkan yel-yel dan bernyanyi menambah semangat anak dalam pembelajaran.

Tujuan diterapkan model pembelajaran ASYIK adalah untuk menstimulasi atau merangsang kemampuan kognitif anak. Penelitian ini peneliti lakukan pada rentang waktu Oktober 2021 sampai Januari 2022. Kegiatan awal

Sebelum memulai proses belajar, peneliti atau dalam hal ini bertindak sebagai guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan meminta anak-anak untuk berdoa sesuai keyakinan masing-masing. Setelah berdoa, peneliti menanyakan kabar anak-anak agar anak merasa diperhatikan oleh guru. Dengan memberikan pertanyaan seputar diri anak, diharapkan anak dapat lebih santai dalam menghadapi proses pembelajaran yang akan diikuti.

Setelah itu, peneliti menanyakan tentang pembelajaran, apa yang anak-anak ketahui tentang huruf, apakah sudah bisa menuliskan nama sendiri, dan pertanyaan-pertanyaan lain yang dapat memancing anak untuk aktif. Setelah itu, peneliti mengajarkan anak untuk menyanyikan lagu ASYIK.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, diawali dengan menyanyikan sekali lagi lagu ASYIK, setelah itu dilanjutkan dengan menyanyikan lagu pendamping, pada pembelajaran hari ini lagu yang peneliti pilih adalah lagu tentang huruf karena fokus pembelajaran hari ini tentang pengenalan huruf.

Setelah kegiatan bernyanyi, peneliti menyiapkan alat peraga huruf kemudian meminta anak-anak menyusun sesuai abjad, di sinilah kegiatan eksplorasi dimulai, kegiatan mencari-cari huruf yang tepat untuk dipasang. Elaborasi juga terdapat pada kegiatan ini karena anak-anak mengerjakan dengan teliti dan cermat.

Setelah anak-anak menyusun huruf sesuai abjad, selanjutnya adalah kegiatan bermain masih dalam tema pengenalan huruf. Peneliti menyiapkan potongan kertas yang berisi masing-masing satu huruf sesuai jumlah anak, kemudian meminta anak-anak untuk memilih satu huruf dan menempelkannya ke dada. Setelah masing-masing anak memegang satu huruf, kemudian permainan dimulai. Anak-anak akan bersusun secara acak, kemudian setelah aba-aba, anak-anak akan berpindah tempat sesuai huruf yang tertempel di dada masing-masing agar membentuk huruf sesuai abjad.

2. Kegiatan akhir

Setelah bermain menyusun huruf selesai. Masuk pada kegiatan akhir. Peneliti bertanya kepada anak-anak bagaimana pengalaman belajar hari ini, apakah sudah mengetahui susunan huruf sesuai abjad? Setelah melakukan tanya-jawab, peneliti meminta anak-anak menyanyikan lagi lagu ASYIK diakhir kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Bermain adalah cara anak untuk belajar. Menyiapkan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur bermain anak merupakan salah satu hal yang harus dipersiapkan oleh guru. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam menyiapkan bahan ajar agar anak-anak tidak merasa bosan dan terbebani dalam mengikuti proses belajar. Model pembelajaran ASYIK menjadi salah satu model yang sesuai digunakan guru untuk proses pembelajaran sebab di dalam model ini terdapat tiga unsur bernyanyi, bergerak, dan bermain yang notabene adalah kebiasaan dan kegemaran anak-anak.

Penerapan model pembelajaran ASYIK pada anak didik kelas B TK Negeri 2 Buton sangat efektif. Anak-anak merasa bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Pertama kali model ini

diterapkan, anak-anak sudah mulai bisa mengenal susunan huruf sesuai abjad.

5. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah yang telah mendukung dalam penelitian Model ASYIK untuk anak didik pada kelas B di TK Negeri 2 Buton. Terima kasih juga diucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fardiah, Murwani, Santosa, dan Dhieni, Nurbiana. 2020. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta*. 4 Issue 1 (2020) Pages 133-140.
- [2] Syukron Aziz Al Mubarak, Aly Ahmad dan Amini. 2020. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto*. 4 Issue 1 (2020) Pages 77-89.
- [3] Tatminingsih, Sri. 2019. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPPT*. 3 Issue 1 (2019) Pages 183-190.
- [4] Watini, Sri. 2016. Model Bermain ASYIK Untuk Anak Usia Dini. Bandung: Cahaya Ilmu Bandung.