

Implementasi Model ASYIK dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di KB Inklusi

by Wella Martha Wulan

Submission date: 16-Jan-2023 08:42AM (UTC-0700)

Submission ID: 1993620418

File name: 29_Wella_Martha_323-355.pdf (525.53K)

Word count: 6416

Character count: 39586



Implementasi Model ASYIK dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di KB Inklusi

Wella Martha Wulan^{1✉}, Sri Watini¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.3107](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3107)

Abstrak

Penelitian ini berawal dari banyaknya masalah yang ditemukan dalam pembelajaran motorik halus. Perkembangan motorik halus berkenaan dengan koordinasi mata dan otot-otot halus, baik itu dalam cara memegang pensil yang benar, *prewriting*, mewarnai dengan rapi, menggambar bentuk bermakna, bermain Playdough, menggunting, menempel, melipat kertas, meremas, menjumput, *finger painting* dan lain sebagainya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan Model ASYIK dimana subjek penelitian adalah kelas sakura (usia 4-5 tahun) KB Inklusi Harapan Yasti Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau *action research* yang terdiri dari 2 siklus dengan desain penelitian model spiral dari Kemmis dan Taggart. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasilnya Model ASYIK dapat meningkatkan kemampuan motorik halus. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran dengan Model ASYIK anak sangat tertarik dengan kegiatan pembelajaran kreatif dan menyenangkan serta gerak dan lagu. Model ASYIK menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan mulai dari perencanaan pembelajaran hingga kegiatan akhir. Pembelajaran motorik halus yang sebelumnya dihindari anak baliknya menjadi ketagihan setelah menggunakan Model ASYIK.

Kata Kunci: *model ASYIK; anak usia dini; pembelajaran motorik halus*

Abstract

This research started from the many problems found in fine motor learning. Fine motor development with regard to eye coordination and fine muscles, both in how to hold a pencil correctly, *prewriting*, coloring neatly, drawing meaningful shapes, playing Playdough, cutting, pasting, folding paper, squeezing, pinching, finger painting and so on etc. The purpose of this study was to improve fine motor skills by using the ASYIK model where the research subjects were the Sakura class (age 4-5 years) Inclusion Harapan Yasti Family Planning Program Pekanbaru. This study used a class action research method or action research which consisted of 2 cycles with a spiral model research design from Kemmis and Taggart. Data collection techniques were carried out through observation, field notes and documentation. As a result, the FUN model can improve fine motor skills. This is because in learning with the FUN Model children are very interested in creative and fun learning activities as well as motion and songs. The ASYIK model creates a comfortable, fun learning environment starting from lesson planning to the final activity. Fine motor learning that was previously avoided by children instead becomes addictive after using the FUN Model.

Keywords: *ASYIK model; early childhood; fine motor learning*

Copyright (c) 2023 Wella Martha Wulan & Sri Watini

✉ Corresponding author :

Email address : wmarthawulan@gmail.com

Received 23 July 2022, Accepted 8 September 2022, Published 16 January 2023

Pendahuluan

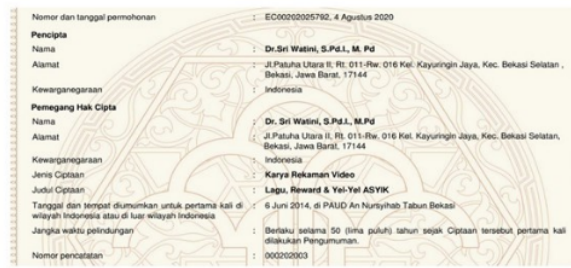
Anak merupakan generasi penerus serta aset berharga bangsa. Anak perlu dididik dari rumah, sekolah dan lingkungan sekitar sejak dini. Maju atau tidaknya suatu bangsa dimasa depan tergantung pada kualitas PAUD saat ini. Jika program PAUD sudah dilaksanakan dengan baik, tentunya akan menunjukkan hasil yang baik juga bagi bangsa di masa depan, sebaliknya gagalnya pendidikan anak usia dini ini juga merupakan kunci kemunduran bangsa (Huliyah, 2016). Keberadaan PAUD tersebut mengupayakan anak sejak dini dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan optimal, anak semakin mandiri, disiplin juga lebih cepat menerima pengetahuan baru, seperti kata pepatah belajar di waktu kecil bagai melukis diatas batu. (Wandi & Mayar, 2019). PAUD merupakan payung besar dari kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), dan taman kanak-kanak (TK). Anak usia 4-5 tahun dalam kelompok taman kanak-kanak digolongkan TK A, sedangkan anak usia 5-6 tahun dalam kelompok taman kanak-kanak digolongkan TK B serta layanan lainnya sebelum menempuh pendidikan dasar (Fauziddin, 2018). Dalam pelaksanaannya pendidikan usia dini yang berlangsung pada masa tumbuh kembang emas (golden age) meliputi pengembangan semua aspek potensi anak yaitu kognitif (intelektual), fisik motorik, sosial emosi, rasa beragama, kebiasaan atau perilaku dan berbagai keterampilan dasar lainnya (Syafaruddin, 2016).

Merujuk dari tujuan pendidikan anak usia dini tersebut, tugas besar bagi pendidik PAUD untuk membantu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan tersebut. Dimana pendidik PAUD harus membina dan memberikan stimulus yang tepat dalam pembelajaran dini sejak usia 0-6 tahun. Pendidik PAUD harus menyiapkan bekal untuk peserta didik siap menjajaki Pendidikan berikutnya (Setyowati & Watini, 2022). Pada guru terdapat peranan strategis untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan, kreatifitas anak usia dini yang merupakan cerminan karakter bangsa dimasa depan. Guru diharapkan kreatif menggunakan variasi dan berbagai pendekatan dalam pembelajaran akan melahirkan siswa kreatif (Sartika & Erni Munastiwi, 2019).

Permasalahan dalam pembelajaran motorik halus adalah poin besar yang akan dikaji dalam penelitian ini. Banyak ditemukan kasus anak belum mampu memegang pensil yang benar, mewarnai tanpa keluar garis, menggambar bermakna, meremas, menggunting, menempel, melipat kertas, bermain playdough dan lain sebagainya. Permasalahan dalam motorik halus dapat mempengaruhi aspek perkembangan lain (Fitriani & Adawiyah, 2018). Lolita Indraswari menjelaskan semua permasalahan dalam pembelajaran motorik halus itu berhubungan dengan keterampilan koordinasi otot-otot halus seperti jari-jari tangan dengan mata (Astini et al., 2017). Dalam tahapan usia 4-5 tahun, anak sudah mampu menggambar bentuk bujur sangkar dan segitiga dengan rapi tapi dilapangan anak masih belum mampu memegang pensil dengan benar (Damayanti & Aini, 2020). Ketidakmatangan motorik halus tersebut akan menghambat keberhasilan anak dalam berkreasi seperti berhasil menggunting dengan lurus, bisa menggambar bermakna, mewarnai dengan rapi, menjahit, menganyam, dan sebagainya sehingga perlu dilakukan inovasi agar kemampuan motorik halus dapat berkembang optimal (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Peneliti telah melakukan observasi awal pada hari Kamis, 5 Mei 2022 yang menunjukkan bahwa di KB Inklusi Harapan Yasti Pekanbaru khususnya di kelompok usia 4-5 tahun (kelas Sakura) anak belum matang dalam pembelajaran motorik halus, diketahui 6 dari 8 orang anak belum mampu memegang pensil dengan benar, tekanan saat menulis terlalu lembut atau terlalu kuat sampai hampir merobek kertas, belum mampu dalam menjemput dan mengacungkan jempol. Anak masih kesulitan mengontrol gerakan jari-jari tangan mereka. Dari segi pendidik, tentunya dapat menjadi perhatian menemukan metode yang tepat agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat. Maka dalam penelitian ini, akan dideskripsikan implementasi model ASYIK untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

ASYIK yang dimaksudkan adalah singkatan dari aman, senang, yakin, inovatif dan kreatif, yaitu pembelajaran akan diolah secara ASYIK mulai dari rencana pembelajaran, kegiatan awal, inti dan akhir dengan prinsip pembelajaran menyenangkan, dimodifikasi dengan kegiatan bernyanyi, bermain, bergerak dan yel-yel atau reward. Model ini mengembangkan kompetensi anak, membangkitkan semangat, kepercayaan diri, konsentrasi dan memotivasi belajar pada pembelajaran anak usia dini (Muawanah & Watini, 2022). Model bermain ini diciptakan oleh Dr. Sri Watini, S.Pd.I, M.Pd yang saat ini sudah dibukukan dan dibuat rekaman video dengan hak cipta sudah dipatenkan No : EC00202025792 tanggal 4 Agustus 2020. No. Pencatatan 000202003 (lihat gambar 1).



Gambar 1. Hak Cipta Lagu, Reward dan Yel-Yel Asyik

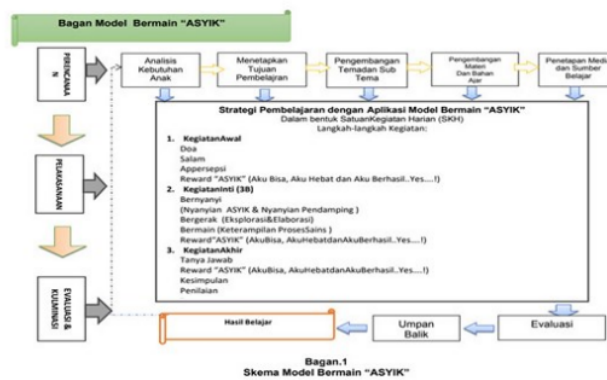
Model pembelajaran adalah kunci utama acuan guru dalam memberikan transfer ilmu bagi peserta didik. Model pembelajaran yang tepat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dan penentu berhasilnya tujuan pembelajaran tersebut tercapai atau tidak oleh guru (Hasibuan & Watini, 2022). Model ASYIK, yaitu pembelajaran dengan menggunakan reward dan yel - yel melalui gerak dan lagu. Dalam penerapan model ASYIK guru bukan satu-satunya sumber informasi, siswa dapat mengembangkan kreatifitas dan menunjukkan inovasinya dalam belajar, guru hanya memfasilitasi agar lingkungan belajar tetap kondusif, menyenangkan dan aman bagi siswa. Di tahap ini anak adalah peniru ulung, sehingga pengajaran menyenangkan, gerak dan lagu pada model ASYIK lebih mudah diterapkan (Feka et al., 2022; Rohmawati & Watini, 2022). Senada dengan pernyataan ini, Anne Gracia juga menyatakan hal serupa anak usia dini sangat peniru dan mengenali dunia sekitar, mereka memerlukan *role model* dan kegiatan yang urut untuk menunjang tumbuh kembangnya (Yunita & Watini, 2022). Konstruksi pengembangan model ASYIK adalah modifikasi 2 model pembelajaran terpadu, *Eksperiental Learning Theory* (ELT) dan *Integrated Learning*. Model pembelajaran yang merangsang peserta didik aktif menemukan pengetahuan baru dan kreatifitas baru melalui praktek langsung (Watini, 2016).

Model ASYIK adalah singkatan dari "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin, dan percaya diri, "I" Inovatif. "K" Kreatif. Lebih lanjut terdapat makna dibalik akronim tersebut, diantaranya: "A" = Aman, diartikan sebagai kegiatan belajar yang aman, nyaman, tidak ada rasa takut bertanya, bergerak, melakukan kesalahan, dimarahi sehingga anak bebas bereksplorasi dengan baik, tidak ragu untuk mengaktualisasikan potensinya. "S" = Senang, diartikan semangat, suka cita, tidak membosankan, menikmati dan membangkitkan anak untuk bergembira. "Y" = Yakin, diartikan percaya diri, mempercayai anak melakukan kegiatan atau hal baru, memiliki keyakinan kuat untuk berbuat. "I" = Inovatif, diartikan kegiatan pembelajaran yang menarik, beragam baik dari metode, media, kegiatan, berani membuat suatu gebrakan. "K" = Kreatif, diartikan mampu merangsang kreativitas peserta didik, menciptakan, merekayasa, mengembangkan kecakapan berpikir (Watini & Efendy, 2018).

Lirik dari lagu "ASYIK" adalah sebagai berikut :

Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"
 Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"
 Bagaimana kita belajar hari ini?
 Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"
 A aman (membentuk huruf A dengan dua ibu jari dan 2 jari telunjuk),
 S senang (membentuk huruf S dengan jari telunjuk),
 Y yakin dan percaya diri (tangan menggenggam dengan semangat),
 I inovatif (membentuk huruf I dengan ibu jari),
 K kreatif (membentuk huruf K dengan jari telunjuk dikolaborasi dua jari tangan kanan)
 Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK" (Watini, 2016).
 The essence of ASYIK Play Model according to (Arifin, 2011), model is a theoretical review about basic concept." (Majid, 2013(Watini, 2020a)

Esensi Model Bermain ASYIK menurut (Arifin, 2011), Model adalah tinjauan teoritis tentang konsep dasar. Skema model ASYIK disajikan dengan bagan pada gambar 2.



Gambar 2. Skema Model Bermain ASYIK

Dari skema pada gambar 2 terlihat bahwa pencapaian hasil belajar bukan hanya dari hasil evaluasi sebagaimana pembelajaran pada umumnya, namun juga melihat umpan balik anak. Mulai dari perencanaan pembelajaran guru harus menganalisis kebutuhan anak dan menetapkan tujuan pembelajaran, kemudian dikembangkan menjadi tema dan sub tema yang tepat. Lalu materi serta bahan ajar dikembangkan, tidak lupa media dan sumber belajar disesuaikan dengan kebutuhan tema. Sehingga model ASYIK ini dapat diterapkan dalam tema dan mata pelajaran apapun. Salah satunya untuk pembelajaran Sains, kembali Dr. Sri Watini, M.Pd menulis dalam buku tentang model desain pembelajaran Sains untuk anak usia dini, disusun dengan apik sedemikian rupa berikut tema dan penyusunan perencanaan pembelajaran mulai dari program tahunan, semester, RPPM, RPPH hingga evaluasi (Watini, 2014). Pada dasarnya setiap guru wajib merancang dan membuat suasana kelas kondusif serta menyenangkan seperti model ASYIK, tema pelajaran yang dirancang untuk anak usia dini bukanlah tujuan pembelajaran, namun sebagai jalan mencapai kematangan perkembangannya, melalui tema-tema tersebut anak membangun pemahaman dan memperluas wawasannya (Setyaningsih & Watini, 2022).

Dengan model ASYIK ini siswa dirangsang agar senang dalam belajar, berani mencoba dan mengemukakan pendapat tanpa takut salah atau dimarahi, bernyanyi sambil bergerak memainkan otot-otot halus jari-jari tangan membentuk awalan huruf dari setiap kata nyanyian. Hal ini sangat penting untuk meningkat memotivasi siswa dalam belajar motorik halus yang tadinya dirasa monoton, tidak menyenangkan. Dengan model ASYIK mereka

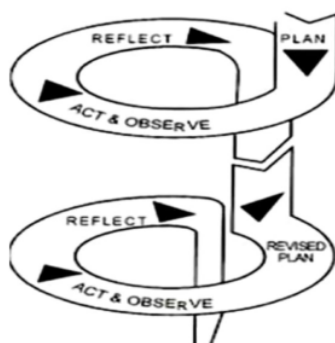
menjadi tertarik belajar karena ada dorongan motivasi dari dirinya sendiri, bukan karena paksaan melainkan dengan suka cita dan perasaan ingin terus belajar mencoba (Arianty & Watini, 2022). Motorik halus merupakan program untuk anak usia dini usia 5-6 tahun berkaitan dengan keterampilan fisik yang menggunakan otot kecil, koordinasi mata dan tangan dan pengendalian gerak, termasuk keterampilan, ketelitian, ketepatan. Meningkatkan kemampuan motorik halus perlu stimulus atau latihan seperti meremas, menggenggam, menyusun balok, melipat kertas dan *prewriting* (Aguss, 2021). Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kemampuan motorik halus anak seperti kemampuan fisik, perkembangan sistem syaraf, lingkungan, keinginan atau motivasi anak untuk bergerak, psikologis, jenis kelamin, umur, genetic, kelainan kromosom (Nurjani et al., 2019). Hurlock juga menyatakan semakin baik keterampilan motorik halus anak, semakin baik penyesuaian sosial yang dapat dilakukan anak dan prestasi anak di sekolah (Wati et al., 2017).

Baik motorik halus maupun motorik kasar yang dikembangkan dengan baik, dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan lainnya, diantaranya seperti fisik, motorik, sosial, emosional atau aspek kepribadian, ketajaman sensorik kognitif dan keterampilan olahraga dan menari (Setyorini et al., 2022). Dalam pendapat lain dikemukakan juga bahwa kemampuan motorik halus yang telah dikembangkan dengan optimal akan mempengaruhi keterampilan lainnya. Tentunya disesuaikan dengan kemampuan usia TK, pembelajaran motorik halus masih berupa stimulasi dan menulis permulaan (Fahitah & Watini, 2021). Motorik halus sangat berkembang pesat diusia anak - anak yang saling berkaitan dengan 6 aspek perkembangan lainnya dan akan erat kaitannya dengan kedewasaan nantinya (Suhardja & Watini, 2022). Dengan demikian jelas bahwa motorik halus merupakan aspek penting yang berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya dan dapat distimulasi sejak dini. Tujuan peningkatan kemampuan motorik halus diantaranya meningkatkan fungsi otot-otot kecil (jari-jari tangan), meningkatkan koordinasi mata dan tangan dan mengendalikan emosi.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak menggunakan Model ASYIK. Subjek penelitian ini adalah anak kelas Sakura di KB Inklusi Harapan Yasti dengan jumlah anak 8 orang anak, diantaranya 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Sedangkan desain penelitian yang digunakan yaitu model spiral dari Kemmis dan Taggart. Terdapat 4 tahap, yaitu 1) Perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*acting*), 3) Pengamatan (*observing*), 4) Refleksi (*reflecting*). Dari hasil refleksi ditentukan belum atau sudah tuntas tindakan yang dilakukan. Jika belum tuntas tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Jika digambarkan desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Desain PTK Model kemmis dan Mc Taggart

4 Dasar pertimbangan memilih lokasi penelitian adalah karena Peneliti menemukan masalah terkait kurangnya keterampilan siswa dalam pembelajaran 4 motorik halus dan karena Peneliti adalah kepala satuan KB Inklusi Harapan Yasti Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan prosentase (Suharsimi, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Prosentase

f : Jumlah yang diperoleh

N : Jumlah anak keseluruhan

Hasil dan Pembahasan

Sebelum diterapkan model ASYIK Peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi berkenaan dengan kemampuan siswa dalam pembelajaran motorik halus di KB Inklusi Harapan Yasti Pekanbaru pada kelas Sakura. Diperoleh hasil kemampuan motorik halus sebagian besar anak masih belum matang, 3 anak masih memegang pensil dengan cara yang salah, yaitu menggenggam atau memegang pensil dengan ujung jari. 2 diantaranya juga teridentifikasi belum bisa menirukan Peneliti mengacungkan jempol, Ketika Peneliti mengisyaratkan persetujuan dengan mengacungkan jempol sambil mengatakan "oke" anak bukan meniru mengacungkan jempol tetapi mengacungkan telunjuk. Sementara saat pelajaran menulis permulaan, diperoleh hasil 6 anak masih kesulitan menarik garis lurus. Dari hasil pra siklus diperoleh data hanya 25% atau 2 anak dari 8 anak yang menunjukkan kemampuan (ketercapaian) dalam pembelajaran motorik halus.

Menurut Marliza masalah perkembangan motorik halus ini akan berdampak rendahnya percaya diri dan minder pada anak, masalah dalam perkembangan motorik halus ini disebabkan kurangnya Latihan atau stimulus anak sejak dini dimulai dari anak dapat memegang, meremas, lalu mampu melakukan gerakan-gerakan yang menggunakan otot-otot halus (Mahmudah & Watini, 2022). Permasalahan dalam motorik halus adalah karena kurangnya kekuatan tangan dan mengontrol objek sehingga mengakibatkan kesulitan dalam melakukan kegiatan lainnya dengan mandiri seperti contoh sederhana memasang tali sepatu, berpakaian dan makan. Disaat teman-temannya sudah bisa, sementara ia belum, hal ini juga menyebabkan rendahnya percaya diri dan malu dengan teman-teman (Ningsih & Watini, 2022).

1 Siklus I

5 Siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, yaitu hari Senin 9 Mei 2022, Selasa 10 Mei 2022 dan Rabu 11 Mei 2022 dalam 4 tahap kegiatan tindakan kelas yakni :

Perencanaan, merupakan tahap awal yang harus disiapkan Peneliti sedemikian rupa untuk memulai Peneliti. Dimulai dari penyusunan rancangan, menemukan titik dan peristiwa yang mendapat perhatian khusus (Watini, 2019). Rancangan yang dimaksud berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang tema alam semesta, sub tema matahari, bulan, bintang dan bumi. Persiapan lainnya seperti menyiapkan materi tentang menempel matahari, bulan, bintang dan bumi, menyiapkan nyanyian dan *ice breaking* tentang matahari, bulan, bintang dan bumi, menghubungkan titik-titik berkenaan dengan materi matahari, bulan, bintang dan bumi.

Pelaksanaan, Dalam pelaksanaan pembelajaran, dimulai dari guru memilih materi yang disenangi anak, guru aktif memotivasi anak bahwa ia bisa dan bebas berkreasi mengerjakan tugas, memancing anak mengembangkan kreatifitas, materi yang diajarkan adalah sebuah inovasi baru. Anak dibimbing agar belajar dengan senang dan percaya diri saat menempel kertas, menakar kebutuhan penggunaan lem, jangan terlalu banyak atau terlalu sedikit, lalu memberikan tekanan pada kertas yang telah ditempatkan pada pola gambar, agar lem

menempel dengan baik. Salah satu keterampilan motorik halus adalah menempel, dimana otot dan syaraf berfungsi optimal untuk mengembangkan gerak motorik halus (Wandi & Mayar, 2019). Kemudian anak juga diberikan materi menghubungkan titik. Anak dibimbing agar memegang pensil yang benar melalui contoh dan penyampaian yang menarik, menghubungkan titik dari gambar kiri ke gambar sebelah kanan yang bentuknya sama. Dengan demikian model ASYIK dimana yang diutamakan adalah anak belajar dalam perasaan senang, nyaman, tidak takut salah dan dibebaskan berkreasi (Watini, 2020b). Kemudian setelah anak selesai mengerjakan tugas. Guru mengajarkan nyanyi "ASYIK" beserta gerakannya:

1

Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"

Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"

Bagaimana kita belajar hari ini?

Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK" 1

A aman (membentuk huruf A dengan dua ibu jari dan 2 jari telunjuk),

S senang (membentuk huruf S dengan jari telunjuk),

Y yakin dan percaya diri (tangan menggenggam dengan semangat),

I inovatif (membentuk huruf I dengan ibu jari),

1 kreatif (membentuk huruf K dengan jari telunjuk dikolaborasikan dua jari tangan kanan)

Bagaimana belajar hari ini? "ASYIK"

Saat menyanyikan lagu ASYIK pada siklus 1 ini anak-anak masih cenderung mengikuti gerakan dan nyanyian guru karena masih pengenalan gerak dan lagunya. 75 % pengetahuan manusia didapat dari pengamatan. Semua indra yang dimiliki anak akan mengamati semua kejadian disekitarnya sebagai proses belajar (Watini, 2020b). Kegiatan penutup dilaksanakan pada 5-10 menit terakhir. Variasi kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan penutup diantaranya Tanya jawab berkenaan dengan materi yang dipelajari hari ini dan kesimpulan kegiatan. Situasi pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada gambar 4.

Observasi, dalam tahap ini dilakukan tindakan atau pelaksanaan. Peneliti mengamati hasil pembelajaran motorik halus anak dengan model ASYIK sudah menunjukkan hasil positif. Saat menempel anak tertarik mencoba, walaupun sebagian masih jijik memegang lem, namun dengan motivasi guru menunjukkan contoh karya yang sudah jadi, yaitu bentuk bulan, bintang, matahari dan bumi yang cantik setelah di tempel kertas origami, anak mau mencoba dengan bantuan guru. Anak sudah menunjukkan kehati-hatian dan fokus menempel pada pola yang ada. Dalam menghubungkan titik-titik, anak sudah ada kemauan dalam menulis, namun cara memegang pensil belum benar yaitu masih menggenggam, sehingga garis yang dihubungkan tidak tepat dari titik awal ke titik akhir. Ada juga yang memegang pensil dengan ujung jari telunjuk dan jempol sehingga tekanan saat menulis kurang, hasil tulisan jadi terlalu tipis dan hampir tidak terlihat, sebagian sudah mandiri dalam mengerjakan tugas, kerapian dan kebersihan hasil kerja serta kemampuan anak menanggapi setiap stimulus yang diberikan oleh guru (Lestarinigrum et al., 2020). Begitu juga saat menyanyikan lagu ASYIK, Peneliti mengamati reaksi anak bersemangat dan senang saat mengikuti nyanyian dan gerakan ASYIK, anak sudah mau mencoba dan mampu mengikuti gerakan dan nyanyian guru. Dalam melakukan gerakan membentuk pecahan huruf dari kata ASYIK, Anak tidak takut lagi mencoba, yang tadinya hanya bisa mengangkat 2 jari ke atas, namun belum mampu membentuk jari seperti guru, saat ini sudah mulai mendekatkan kedua jari membentuk segitiga seperti huruf "A". Menulis huruf "S" diudara, Sebagian anak belum bisa menggenggam semua jari atas dan bawah, Gerakan huruf "I" mengacungkan jempol 1 anak belum bisa, ia mengacungkan telunjuk. Dari observasi pada siklus I ini didapat data prosentase ketercapaian anak dalam pembelajaran motorik halus naik menjadi 6 orang.

Refleksi, Dari hasil tindakan siklus I diperoleh nilai ketercapaian 75% (6 anak dari 8), dan ditelaah apa yang sekiranya menjadi hambatan pada siklus 1, diantaranya masih kurangnya motivasi anak, masih masih ragu-ragu mengerjakan tugas karena menyadari

keterbatasan kemampuannya, dalam nyanyian ASYIK anak masih belum hafal lirik dan gerakannya karena masih merupakan pelajaran baru. Maka disusunlah rencana perbaikan untuk siklus II meliputi metode pendekatan/penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami anak “senang”, menekankan kembali tentang prinsip “aman”, “kreatif” dan “inovatif” bahwa pada anak bebas berkreasi dan harus “yakin dan percaya diri”, pasti bisa menyelesaikan tugas dengan baik.

4

Siklus II

Pada siklus II akan dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu hari ⁵ Senin 6 Juni 2022, Selasa 7 Juni 2022, Rabu 8 Juni 2022 dengan 4 tahap, sebagai berikut:

Perencanaan, adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disiapkan tema negaraku sub tema lambing Negara Indonesia, menarik garis untuk menghubungkan lambang burung garuda dan sila yang sesuai, menyiapkan materi tentang garuda pancasila, menyiapkan nyanyian/ ice breaking tentang burung garuda.

Pelaksanaan, selama pelaksanaan pembelajaran mengacu pada prinsip dasar model ASYIK. Guru mengupayakan rasa aman, senang dengan materi burung garuda yang menarik dan disenangi anak. Pada awal pembelajaran guru menunjukkan minatur burung garuda, kemudian menjelaskan bagian-bagian dan arti dari setiap bagian burung garuda. Anak diberikan kesempatan melihat, memegang dan menunjukkan bagian-bagian burung garuda secara langsung. Setelah mengamati secara langsung burung garuda, guru mengajak siswa menyanyikan lagu garuda pancasila. Dalam mengamati anak dapat melihat dengan jelas, detail serta terfokus pada setiap bagian benda (Mahmudah & Watini, 2022). Materi inti adalah menarik garis untuk menghubungkan lambang burung garuda dan sila yang sesuai. Diakhir kegiatan guru mengulangi kembali nyanyi ASYIK dan siswa sudah mampu menjawab nyanyian secara spontan. Kegiatan diulangi sampai 3 kali agar siswa semakin hafal dan percaya diri. Durasi kegiatan penutup 10 menit berupa kesimpulan kegiatan hari ini, tanya jawab tentang materi pelajaran. Peneliti akan menilai bagaimana pembelajaran motorik halus anak dengan model ASYIK ini, saat anak menyanyikan lagu ASYIK Peneliti juga akan mengamati langsung bagaimana anak bisa melakukan gerakan-gerakan jari-jari atau otot halus sebagai penguatan motorik halus. Situasi pada pelaksanaan siklus 2 dapat dilihat pada gambar 5.

Observasi, anak terlihat lebih percaya diri dan antusias pada siklus II dalam melaksanakan model ASYIK hingga nyanyi ASYIK. Anak dapat melakukan keseluruhan pembelajaran mulai dari mengamati minatur burung garuda, anak percaya diri dan bersemangat ingin menyebutkan kembali apa saja bagian dan arti setiap bagian tersebut. Walaupun salah, tapi anak tidak takut mengemukakan pendapat. Saat pembelajaran menulis, anak juga melakukan dengan senang dan tanpa paksaan. Cara memegang pensil sudah benar, yaitu menggunakan 3 jari telunjuk, jempol dan tengah dengan posisi tripod, tekanan saat menulis sudah tepat. Rasa aman dan senang semakin terlihat saat belajar. Dalam nyanyian ASYIK, anak spontan membalas nyanyian ketika guru memulai nyanyian dengan pertanyaan “ Bagaimana belajar hari ini?”. Guru hanya mencontohkan sekali nyanyian “ASYIK”, lalu anak dengan mandiri bisa melanjutkan nyanyian hingga selesai.

Refleksi, pada siklus II ini tercapai persentase sebesar 87,5%, yaitu dari 8 anak 7 anak telah menunjukkan ketercapaian tindakan. Hanya 1 anak yang masih belum menunjukkan ketercapaian tindakan. Selebihnya anak sudah mampu mengerjakan pembelajaran motorik halus dengan baik. Mampu melakukan kegiatan dengan rasa aman dan senang, lebih percaya diri dan berkreasi. Mampu merespon secara spontan nyanyian ASYIK. Dengan demikian ketercapaian tindakan 75-100% telah menunjukkan kualifikasi sangat baik. Pemberian tindakan model ASYIK tepat digunakan dalam pembelajaran motorik halus.

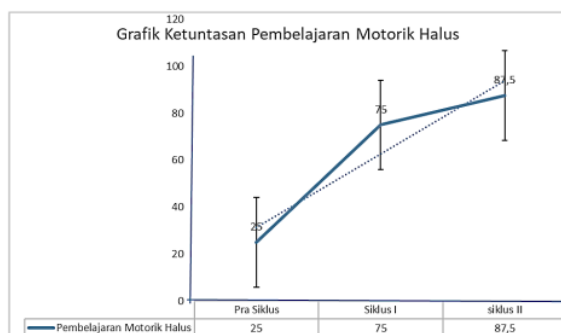
Hasil tindakan kelas menunjukkan peningkatan untuk pembelajaran motorik halus mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II, ditunjukkan dalam grafik pada gambar 5.



Gambar 4. Foto Pelaksanaan Siklus 1



Gambar 5. Anak Sedang Menyanyi ASYIK pada Siklus 2



Gambar 6. Grafik Ketuntasan Pembelajaran Motorik Halus

Dari grafik pada gambar 6 dapat dilihat peningkatan skor ketuntasan kelas mulai pra siklus, siklus I dan siklus II. Berawal saat pra siklus hanya terdapat persentase 25% ketuntasan kelas, setelah mendapat tindakan model ASYIK di siklus I naik menjadi 75% dan di siklus II skor ketuntasan telah mencapai 87,5%. Jika dirujuk pada tabel tingkat keberhasilan, rentang 75-100% tergolong kualifikasi sangat baik. Dengan demikian pelaksanaan tindakan dinyatakan berhasil.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa anak meningkat dalam pembelajaran motorik halus dengan menggunakan model ASYIK, terutama pada kegiatan penutup melalui bernyanyi ASYIK, dimana terdapat banyak gerakan latihan penguatan motorik halus. Penerapan bernyanyi ASYIK saat kegiatan penutup (*recalling*) merupakan cara agar anak dapat mengutarakan perasaannya setelah belajar hari ini dan menjadi penyemangat, motivasi dan kepercayaan diri yang lebih saat esok hari datang kembali ke sekolah (Susanti & Watini, 2022). Bernyanyi ASYIK mampu meningkatkan konsentrasi belajar anak karena efektif dilakukan saat anak bosan atau mulai tidak meminati pelajaran, emosi anak seketika stabil kembali karena dilakukan sambil berdiri dengan lirik yang singkat, diiringi gerakan membentuk huruf dan juga tepukan (Hasibuan & Watini, 2022).

Dalam penelitian Theresa Agnes Boki (2018) berjudul *supporting early childhood student agency through ASYIK*, juga menyatakan model ASYIK dapat mendorong siswa kreatif, inovatif dan progresif bahkan penerapan model ini dikatakan dapat dilaksanakan secara pembelajaran online atau daring sebagaimana yang terjadi saat masa pandemi beberapa tahun lalu (Boki & Watini, 2018). Seakan saling berkaitan, pendapat lain menyatakan dari semangat belajar muncullah minat dan inovasi, sehingga kebosanan anak dalam belajar dapat teratasi (Rahayuliana & Watini, 2022). Adanya motivasi dalam belajar merupakan penentu keberhasilan anak, tanpa motivasi belajar artinya anak belajar dalam keterpaksaan, tidak ada

semangat, tidak ada keingintahuan menekuni pelajaran dan tidak ada usaha dalam belajar. Dengan kata lain motivasi adalah syarat mutlak dalam belajar (Novianti & Watini, 2023). Minat adalah kunci utama seseorang melakukan sesuatu, sehingga perlu menumbuhkan minat agar anak senang mempelajari sesuatu (Astuti & Watini, 2022).

Model ASYIK dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar anak karena anak bebas bereksperimen dengan alam (Hulukati & Watini, 2022). Pendapat yang sama juga dituangkan Maria Marlina Naif (2022) bahwa bernyanyi ASYIK juga meningkatkan semangat belajar di TK MGR. Gabriel Manek Bekasi, karena bernyanyi ASYIK merupakan bagian dari pelajaran menyenangkan (Naif & Watini, 2022). Kartika Nurwita Kurniati (2022) mengangakat penelitian bertajuk **implementasi metode bernyanyi ASYIK dalam meningkatkan semangat belajar anak di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi** (Kurniati & Watini, 2022) dan Susy Humayrah (2022) juga membuktikan tentang model ASYIK dapat meningkatkan semangat belajar anak usia dini, namun berbeda dalam hal pelaksanaan, Susy menerapkan model ASYIK untuk meningkatkan semangat belajar anak melalui kegiatan outbond (Humayrah & Watini, 2022). Berkenaan dengan kepercayaan diri, model ASYIK sangat tepat digandeng dengan reward ASYIK, melalui nyanyian, tepukan dan kalimat motivasi yang diucapkan mampu membangkitkan kepercayaan diri anak (Wibawati & Watini, 2022).

Sejenis dengan mode ASYIK, model ATIK dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui bermain plastisin. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan motorik halus, namun perbedaannya jika dalam penelitian ini menggunakan model ASYIK, penelitian tersebut menggunakan model ATIK (Wahyuningrum & Watini, 2022). Model ASYIK terbukti dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan mempraktikkannya penerapan warna dalam kehidupan sehari-hari (Ratna & Watini, 2022). Salah satu kegiatan konsep warna yang dijalankan adalah melalui kegiatan motorik halus seperti menulis, mengelompokkan warna, dan menyusun balok warna. Permainan balok-balok kecil yang membutuhkan kehati-hatian, kesabaran, koordinasi mata dan tangan seperti uno stacko terdapat keterampilan motorik halus (Juairiyah & Watini, 2022). Dalam kesenian seperti bermain musik juga banyak terdapat latihan motorik halus, Erna Widiastuti (2022) sudah menerapkan model ASYIK dalam bermain angklung. Penelitian menunjukkan bermain angklung tidak hanya kesenian mengembangkan nada yang harmoni, banyak aspek yang dapat dikembangkan seperti konsentrasi dan melatih motorik (Widiastuti & Watini, 2022).

Keterbatasan dalam penelitian ini, kontribusi model ASYIK dalam kegiatan inti masih kurang terfokus. Rekomendasi untuk Peneliti selanjutnya agar lebih terfokus pada satu masalah motorik halus, agar hasil lebih signifikan.

Simpulan

Pembelajaran yang dirancang dengan model ASYIK, khususnya dalam peningkatan kemampuan motorik halus memberi pengaruh signifikan dan positif di KB Inklusi Harapan Yasti Pekanbaru. Guru merencanakan persiapan kegiatan belajar secara ASYIK, yaitu selalu mengupayakan merancang pembelajaran yang menarik, kreatif atau inovasi baru. Anakpun akan dituntun menjalankan kegiatan pembelajaran dengan ASYIK, tanpa paksaan, bebas berkreasi dan rasa senang dalam belajar. Pada kegiatan akhir juga ditutup dengan gerak dan lagu ASYIK membuat proses belajar anak semakin menarik dan menyenangkan. Penerapan model ini, anak merasa lebih aman, tidak takut salah, yakin dengan hasil karyanya, penasaran ingin terus mencoba, sehingga selalu ada peningkatan pada masing-masing pijakan kegiatan bermain di satuan PAUD.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menghaturkan banyak terimakasih kepada dosen pembimbing, kepala Yayasan, Pendidik dan Tenaga Kependidikan di KB Inklusi Harapan Yasti Pekanbaru, rekan-

rekan yang telah turut membantu dan pengelola jurnal Obsesi yang telah membantu hingga jurnal ini layak publish.

Daftar Pustaka

- Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 21–26. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.998>
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok b di tk Yapis II Baiturrahman. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939–944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Astini, baik nilawati, Nurhasanah, N., Rachmayani, I., & Nyoman Suarta, I. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 31–40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2141. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022>
- Boki, T. A., & Watini, S. (2018). *Supporting Early Childhood Student Agency Through ASYIK*. <https://anps.id/event/the-8th-anps-early-childhood-conference-2022>
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–68. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6686>
- Fahitah, I., & Watini, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7603>
- Fauziddin, M. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik pada Anak Kelompok B di TK Perdana Bangkinang Kota. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.581>
- Feka, F., Watini, S., & Sakti, U. P. (2022). Penerapan Reward Asyik dalam Meningkatkan Minat Baca melalui Permainan Tebak Huruf di Paud Uma Kandung Tambarangan. 5. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.773>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hasibuan, D. A. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Beryanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Ra Cahaya Dita, Bintan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3328–3333. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.874>
- Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan bagi anak usia dini. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(3), 6–71. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- 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>
- Humayrah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Bermain Model “ASYIK” Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 579–588. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/162>
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Beryanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873.

- <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Lestarinigrum, A., Isfauzi Hadi Nugroho, & Agustia Budiarti. (2020). Kegiatan Meremas Koran Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 106–113. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1617>
- Mahmudah, D., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Motorik Halus melalui Kegiatan Menggambar dengan Model Atik di TK Pertiwi VI. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 668–672. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.481>
- 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. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1905-1914.2022>
- Naif, M. M., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik, dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak pada TK MGR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1729–1736. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6849>
- Ningsih, D. Y., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 646–651. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.477>
- Novianti, I., & Watini, S. (2023). Penerapan Metode Bernyanyi “Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 399–408. <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/129>
- Nurjani, Y. Y., Jubaedah, E., Nurjayati, S., & Aliyah, S. (2019). Upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggunting. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 85–92. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1026>
- Rahayuliana, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1659. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022>
- 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. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1737-1746.2022>
- Rohmawati, O., & Watini, S. (2022). *Pemanfaatan tv sekolah sebagi media pembelajaran dan pendidikan karakter anak usia dini*. 6(2), 196–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1708>
- Sartika, & Erni Munastiwi. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi' in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35–50. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04>
- 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>
- Setyorini, W., Indrawati, Y., Wahyuningsih, S. E., & Watini, S. (2022). Implementation of the asyik model in improving teachers' creative competence in teaching at tkn duren sawit 02, *Jurnal Scientia*. 11(2), 565–570. <https://infor.seaninstitute.org/index.php/pendidikan/article/view/962>
- 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, 2065–2072. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253>
- Suhardja, M., & Watini, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Model Asyik Terhadap Perkembangan Kemandirian Anak Kelompok B Di RA Miftahul Jannah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1915. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1915-1926.2022>
- Susanti, A., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Semangat Belajar Pada Kegiatan Awal Dan

- Recalling Melalui Model Bermain Asyik (Yel-Yel “Asyik & Nyanyian”) di TK PGRI Melur Kecamatan Kalibunder Kabupaten Sukabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2077. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2077-2084.2022>
- Syafaruddin, S. (2016). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. In *Perdana* (Vol. 90, Issue 9).
- 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>
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Wati, K. I., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Membuat Menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B PAUD Aisyiyah III Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 2(2), 91–94. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2>
- Watini, S. (2014). *Model desain bermain “asyik” dalam pembelajaran sanis untuk anak usia dini*.
- Watini, S. (2016). *Model bermain asyik untuk anak usia dini* (1st ed.). Cahaya ilmu bandung.
- 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>
- Wibawati, K. A., & Watini, S. (2022). Implementasi Reward Asyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3090–3095. <https://doi.org/10.54371/jip.v5i8.811>
- Widiastuti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model “Asyik” Dalam Meningkatkan Konsentrasi Bermain Angklung Di TK Tadika Puri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2063. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2063-2076.2022>
- Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603–2608. <https://doi.org/10.54371/jip.v5i7.729>

Implementasi Model ASYIK dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus di KB Inklusi

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.pps.ung.ac.id

Internet Source

4%

2

obsesi.or.id

Internet Source

3%

3

Muawanah Muawanah, Sri Watini.
"Implementasi Model Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di RA Al-Fikri Kota Batam", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022

Publication

1%

4

ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

1%

5

repository.itelkom-pwt.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On