

Implementasi Bermain Model "ASYIK" untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun

Susy Humayrah¹, Sri Watini²

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

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

ARTICLE INFO

Keywords:

Outbound;
Playing Fun;
Early Age

Article history:

Received 2022-06-09

Revised 2022-08-20

Accepted 2022-10-04

ABSTRACT

Early childhood education should not only be academically oriented, but should be able to provide new learning experiences for children. Therefore, teachers are required to be more creative and innovative in creating learning methods that are considered to be able to increase the enthusiasm and enthusiasm of students, namely through outbound activities. In addition to increasing children's enthusiasm for learning, outbound can also develop children's self-confidence, talents, and potential. This study aims to increase children's enthusiasm for learning through "Fun Rewards". The "Reward Fun" method is a new learning innovation model developed by Watini who has obtained a copyright for her work from the Ministry of Law and Human Rights of the Republic of Indonesia. The method we use in this research is CAR (Classroom Action Research). In the "Fun" Play method, there is a learning design, especially for early childhood through systematically structured learning steps or procedures. Activities start from initial activities, core activities, and final activities in which there are elements of 3B (Singing, Playing, and Moving) and have distinctive songs, yells, and rewards.

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



Corresponding Author:

Susy Humayrah

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

1. PENDAHULUAN

Fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Rentang anak usia dini adalah dari lahir sampai delapan tahun yang merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategi, di mana pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Secara umum pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sesuai dengan

norma-norma dan nilai-nilai kehidupan. Disamping itu, program pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan minat dan perkembangan anak.

Salah satu tugas guru adalah menyiapkan sumber daya manusia menjelang 2030 adalah suatu kerja besar bagi dunia pendidikan dan para pengambil kebijakan. Pendidikan non formal dan informal mulai intensif dalam melaksanakan pengembangan model pada anak usia dini. Wujud kesadaran kritis dalam merancang, melaksanakan bimbingan, dan pengendalian yang tujuannya adalah untuk mewujudkan generasi 2030 yang siap dan mampu menghadapi permasalahan global (Suyanti & Nuriyati, 2021).

Metode "Reward ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran model baru, yang dikembangkan oleh Sri Watini yang telah mendapatkan hak patent karya cipta dari Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Menurut beliau, dalam "Reward Asyik" diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat belajar anak berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yess!!". Berdasarkan pengalaman yang peneliti lakukan, metode bermain ASYIK sangat membantu dalam meningkatkan semangat belajar anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun Sangkapura. Hal ini terbukti pada saat penerapan metode bermain ASYIK yang diimplementasikan pada kegiatan outbound yang kegiatannya difokuskan di tempat wisata pinggir pantai "Mangrove Super Beru" sangat terasa perbedaannya. Anak-anak merasakan kesenangan dan sangat bersemangat dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

Metode pembelajaran ini, yang peneliti kembangkan adalah bagaimana mengekspresikan yel-yel "ASYIK" sesuai ritme yang diajarkan untuk melatih fokus anak, sehingga pada saat menerima pembelajaran di kegiatan inti, anak dapat berkonsentrasi secara penuh dan tidak merasa bosan. Model bermain "ASYIK" serta reward dan yel-yel pada anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun menggunakan yel-yel atau bermain tepuk tangan dengan menggunakan kalimat yang memotivasi yang dipercaya dapat membangkitkan konsentrasi pada anak sehingga selanjutnya anak siap menerima tugas yang diberikan oleh guru. Yel-yel "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes..!!" anak akan merasa termotivasi untuk melakukan segala kegiatan yang ada, sehingga waktu yang sebelumnya terasa membosankan menjadi terasa singkat karena kondisi yang dirasa menyenangkan untuk mengikuti setiap kegiatan yang disediakan oleh guru. Reward yel-yel yang dikumandangkan oleh anak sebelum melalui rintangan melakukan salah satu cara yang efektif digunakan untuk memotivasi dirinya agar berhasil melalui rintangan-rintangan di outbound.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikembangkan beberapa masalah yaitu sebagai berikut: 1.) Seberapa pentingkah metode pembelajaran outbound untuk Anak Usia Dini? 2.) Apa yang dapat dihasilkan dari model bermain "ASYIK"? 3.) Bagaimana meningkatkan semangat belajar pada anak?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode pemberian reward, pengertian istilah reward dapat diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid dan sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan (Yuangga, Kita: 2020). Metode "Reward Asyik" diharapkan mampu memberika motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes..!!" (Watini & Efendy, 2018). Dalam pembahasannya yang lebih luas "Reward Asyik" is a new model of learning innovation. It has already been granted patent or HAKI from Ministry Law and Human Right of Republic Indonesia, with registration number of 000106443 and application number of EC00202025792 dates 4 Agustus 2020. "Reward Asyik" merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan hak paten atau HAKI dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, dengan Nomor Registrasi 000202003 dan no aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018 (Watini & Efendy, 2018) dalam. Adapun rumusan tujuan penulisan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan "Reward Asyik" dalam proses belajar mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun.

2. METODE

Penelitian ini di laksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun dengan alamat kompleks masjid Al- Muttaqin Ds. Daun Kecamatan Sangkapura Kabupaten Gresik. Sedangkan yang di jadikan subyek penelitian 19 anak kelompok B usia 5-6 tahun. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang di fokuskan pada kegiatan untuk meningkatkan motivasi belajar anak, sehingga dapat menciptakan rasa yakin dan percaya diri yang diharapkan dapat mendorong anak untuk berfikir inovatif dan kreatif. Desain penelitian yang kami gunakan adalah model Spiral dari Kemmis dan Taggart yang terdiri 4 tahap yaitu: perencanaan (*playing*), tindakan (*akting*), pengamatan (*observasing*), dan refleksi (*reflecting*).

Berdasarkan hasil refleksi di tentukan apakah tindakan sudah tuntas atau belum, jika peningkatan belum mencapai ketuntasan, oleh karenanya memungkinkan untuk melakukan perencanaan, tidak lanjut dalam siklus selanjutnya. Penelitian dilakukan pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. Adapun dasar pertimbangannya pemilihan lokasi penelitian tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan kurangnya motivasi anak dalam pembelajaran, pertimbangan lainnya adalah peneliti adalah pengajar di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi yang di harapkan data yang di hasilkan valid, selanjutnya data yang di peroleh dalam penelitian ini di analisis menggunakan prosentase dengan menggunakan rumus yang di kemukakan (Arikunto, 2014) sebagai berikut.

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

Keterangan:

P : Prosentase

F : Jumlah yang di peroleh

N : jumlah anak keseluruhan

Table 1. Target Keberhasilan Tindakan

Taraf Capaian Motivasi Belajar	Kualifikasi	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik	Berhasil
40% - 74 % Baik Kurang	Baik	Kurang
0% - 39%	Kurang baik	Tidak berhasil

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian sebelum dilakukan tindakan penerapan metode "Reward Asyik" maka peneliti melakukan observasi, terkait motivasi belajar anak dapat dilihat dalam hal minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawabnya anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan, dan reaksi yang di tunjukkan terhadap stimulan yang diberikan oleh guru (Sudjana, 2016). Berdasarkan pra siklus diketahui tingkat ketercapaian kelas terkait motivasi belajar anak 35 % atau 7 dari 20 anak. Keberhasilan seorang anak dalam banyak hal bukan hanya di tentukan oleh kemampuan akademik dan intelegualitas, tapi bagaimana cara memotivasi mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun adalah sebuah pendidikan yang menggunakan permainan outbound sebagai media pembelajaran. Permainan outbound adalah kegiatan yang bersifat petualangan dan penuh tantangan sebagai proses

pembelajaran untuk menentukan dan mengenal potensi anak sehingga mereka dapat mengenali dirinya sendiri.

a. Permainan Outbound

Penerapan permainan outbound di lakukan di alam terbuka permainan outbound yang di lakukan yaitu: melompat di atas ban bekas, merangkah lewat didalam ban bekas, meniti di atas papan titian sepanjang 3 m, panjat dan turun tali, serta permainan merayap halang rintang tali.



Gambar 1. Proses Permainan Outbound

Proses permainan outbound merupakan kegiatan yang di dapat mengembangkan suatu bakat dan proses yang dimiliki anak yang dilakukan dengan keadaan menyenangkan dimana anak mempelajari dan mengenal keadaan sekitar kehidupan dengan segala permasalahan, pembelajaran yang berdasarkan pada pengalaman dan berupa permainan yang menantang.

1) Tujuan Pembelajaran Outbound

Masing-masing dari kita memiliki tujuan tersendiri yang seringkali ingin dicapai dari sebuah kegiatan outbound. Menurut (Artobatama, 2019) permainan outbound memiliki tujuan bermacam – macam sesuai dengan subyek dan obyeknya. Tujuan dengan diadakannya kegiatan outbound antara lain: kegiatan rekreasi dan petualangan. Dengan adanya tujuan tersebut diharapkan peserta didik dapat lebih semangat, antusias, dan proaktif saat melakukan proses pembelajaran.

2) Manfaat Permainan Outbound

Menurut (Indriana, 2013) mengungkapkan terdapat beberapa manfaat dari permainan outbound yaitu: Menjalani komunikasi yang efektif, Bisa melakukan pengembangan tim (*Team Bulding*), Belajar untuk melakukan Pemecahan masalah (*Problem Solving*), Memupuk rasa percaya diri (*Self confidence*), Belajar kepemimpinan (*Leadersip*), Menjalani kerja sama dalam tim (Sinergi), Melakukan permainan yang menghibur (*Fun games*), Belajar untuk berkonsentrasi atau memfokuskan perhatian, Melatih kejujuran dan sportivitas.

Outbound sebenarnya adalah kegiatan pelatihan yang membutuhkan ketahanan fisik yang besar. Sedangkan (Ceria, J & Inovatif, n.d.), menyatakan bahwa outbound merupakan serangkaian permainan dalam program Pendidikan dan pelatihan yang di laksanakan di luar ruangan (*outdoor*) dengan konsep bersenang senang sambil belajar.

Sehingga, pembelajaran outdoor ini dapat di implementasikan melalui beberapa konsep materi yang sesuai (Artobatama, 2019). Metode permainan outbound sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Anak Usia Dini karena outbound merupakan aktivitas atau kegiatan permainan anak di alam terbuka yang sangat efektif dalam membangun pemahaman terhadap suatu konsep dan membangun prilaku dalam suasana rekreatif agar anak lebih dekat dengan alam dan menjadi ilmu pengetahuan bagi anak (Rocmah & Luluk Iffatur, 2016).

Adapun metode outbound menurut para ahli: *Pertama*, (Rocmah, 2012), suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip experiential learning (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Dengan metode ini dapat membuat peserta didik lebih cepat menangkap dan memahami materi apa yang diajarkan oleh guru melalui pengalaman langsung yang memiliki kesan tersendiri terhadap perkembangan anak. *Kedua*, (Isbayani, Sulastris, & Tirtayani, 2015), outbound adalah kegiatan pelatihan di luar ruangan atau di alam terbuka (Outdoor) yang menyenangkan dan penuh tantangan. Tidak dipungkiri bahwa anak-anak lebih menyukai proses pembelajaran yang diadakan di luar ruangan (outdoor), dengan metode bermain dan belajar akan membuat peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. *Ketiga*, (Setiawan, 2018). Pada dasarnya pembelajaran yang dilakukan dalam program Pendidikan Anak Usia Dini adalah bermain sambil belajar. Tidak dipungkiri bahwa anak-anak usia dini lebih menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dan belajar karena peserta didik akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika dalam proses pembelajaran monoton belajar saja maka peserta didik akan jenuh, tetapi jika diselipkan dengan permainan maka peserta didik akan lebih semangat untuk belajar.

b. Semangat Belajar

Semangat merupakan perasaan yang kuat, dimana dapat di alami oleh semua orang. Semangat belajar yang tinggi akan membuat mereka merasa nyaman dan lebih bersemangat dalam menjalani pembelajaran. Para ahli mengemukakan terkait semangat yaitu:

- 1) Menurut Hariyanti, semangat adalah kesediaan perasaan yang memungkinkan seseorang bekerja untuk menghasilkan kerja lebih.
- 2) Menurut Hasibuan, semangat adalah keinginan dan kesungguhan seseorang mengerjakan pekerjaannya dengan baik serta berdisiplin untuk mencapai prestasi kerja yang maksimal.

Semangat adalah perasaan yang sangat kuat yang di alami oleh setiap orang. Semangat dapat di lihat sebagai bagian fundamental dari suatu kegiatan sehingga sesuatu dapat ditunjukkan kepada pengarah potensi yang menimbulkan, menghidupkan, dan menumbuhkan tingkat keinginan yang tinggi. Sedangkan belajar bukanlah pengumpulan pengetahuan tetapi proses yang terjadi dalam mental individu, yang menyebabkan timbulnya perubahan perilaku yang terjadi sebab ada interaksi antara lingkungan dan individu yang disadari atau dapat pula di katakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku.

Hakikat proses belajar adalah kegiatan mental yang tak terlihat proses perubahan terjadi di diri individu yang sedang belajar tidak dapat disaksikan, akan tetapi terlihat dari gelagat perubahan perilaku yang terlihat. Menurut Syah (2013) "Belajar adalah semata mata kumpulan atau hafalan fakta – fakta yang ada dalam bentuk informasi materi pelajaran." Skinner seperti yang dikutip Barlow (1995) dalam bukunya *inducational pisychnologi. The teaching – learning* proses masih dalam (Syah, 2013), berpendapat bahwa "Belajar itu proses adaptasi (penyesuaian jarak tingkah laku) yang berlangsung secara progresif." Lalu Cronbach (1954) dalam bukunya *inducational pisychnologi* (Suryo subroto, 2009) menyatakan bahwa, "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience* (belajar di tunjukkan oleh perubahan sebagai hasil suatu pengalaman)." Dari beberapa pendapat para ahli dapat disintetiskan bahwa belajar merupakan proses adaptasi yang berlangsung secara progresif yang di tunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil suatu pengalaman, atau perubahan prestasi sebagai hasil dari sebuah latihan.

c. Model Bermain "Asyik"

Bermain bagi perkembangan memiliki peran penting dalam rangka mengembangkan motorik, kognitif, afektif, bahasa, dan kemampuan sosial anak. Hakikat model bermain "Asyik" merujuk beberapa penjelasan di atas tentang bermain khususnya bagi anak usia dini maka dapat di tarik benang merah begitu lekatnya dan dekatnya hubungan belajar dengan kehidupan bermain bagi anak. Bermain ini hakikatnya adalah cara belajar anak itu sendiri. Untuk hal itu bagaiman guru mampu merancang lingkungan belajar yang efektif dan efisien sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan baik sebagai cara mereka mempelajari lingkungannya yang kondusif, menarik minat dan perhatian anak, menantang dan menyenangkan, serta melibatkan unsur – unsur bermain, bergerak, bernyanyi, dan belajar.

Model bermain "Asyik" adalah suatu rancangan pembelajaran khususnya pada Anak Usia Dini melalui langkah – langkah atau prosedur pembelajaran yang terinstruktur secara sistimatis mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Yang di dalamnya terdapat unsur 3B (Bernyanyi, Bermain dan Bergerak), serta memiliki nyanyian, yel –yel, dan reward yang khas. Model bermain "Asyik" yang memiliki kepanjangan "A" Aman, "S" Senang, "Y" Yakin dan percaya diri, "I" Inovatif, dan "K" Kreatif, memgandung beberapa makna di dalamnya:

d. Filosofi Model Bermain "ASYIK"

Konstruk penganmangan Model Bermain "ASYIK" merupakan kolaborasi dari gabungan 2 model pembelajaran yaitu pembelajaran experinetal learning theory (ELT) dan pembelajaran terpadu (*Integrated Learning*). Model eksperinental learning theory (ELT) adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Pada Pendidikan Anak Usia Dini aplikasi pembelajaran terpadu tematik sudah sangat familier, karena dianggap lebih tepat dan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak usia dini. Dalam pembelajaran terpadu menggunakan tema – tema yang dihadapi dalam kehidupan yang nyata dan di alami oleh anak atau peserta didik sebagai suatu permasalahan yang di sebut dengan tematik.

e. Hakikat Bermain "ASYIK"

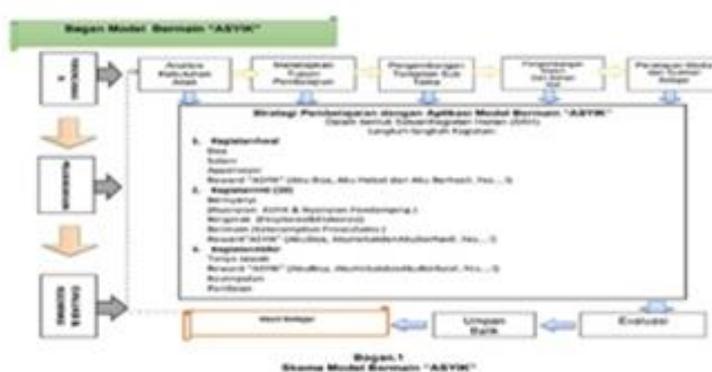
Bermain bagi anak khususnya anak usia dini merupakan suatu cara atau strategi dalam belajar untuk memperoleh berbagai informasi, pengalaman serta keterampilan dari lingkungan. Menurut Abubakar Baraja, "Bermain merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan rasa aman, senang dan relaksasi, sebagai pelepasan ketegangan yang di alami dalam proses aktifitas sehari -hari yang dilakukan dengan senang hati, sukaria dan kerelaan, tanpa paksaan dan tekanan baik atas dirinya maupun lingkungannya. Spodel dalam kostelnik dalam mashitoh, dkk. Menyatakan bahwa, "Bermain diartikan sebagai suatu fundamental", karena melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh dan memproses informasi belajar terhadap hal – hal yang baru dan melatih keterampilan yang di miliki dan sudah ada.

f. Reward Model Pembelajaran "Asyik"

Menurut (Kurnia Ary Wibawati, 2022) reward model pembelajaran "Asyik" adalah reward yang khas yang berupa kata – kata "Aku Biasa, Aku Hebat, Aku Berhasil Yess!!" dan di ucapakan oleh peserta didik, dan guru hanya mengawali dengan kalimat "Katakan". Reward "ASYIK" merupakan *reward* penguatan (*reinforcenmen*) yang bersifat verbal dengan icon "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil. Yess!! yang mana tujuan penerapan Reward "ASYIK" selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk membesarkan hati-hati peserta didik, agar mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, juga mengontrol perubahan tingkah laku peserta didik dengan penguatan (*reinforcenmen*), peserta didik lebih fokus belajar, memiliki motivasi untuk belajar dan aktif selama pembelajaran, juga tingkah laku mereka dapat dibina untuk lebih kearah positif.

Tumbuhnya motivasi dalam diri anak juga mempengaruhi optimalisasi aspek perkembangan anak. Pemberian reward memberikan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak usia dini, dalam kaitan reward "ASYIK" yang diterapkan peneliti di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun dilakukan oleh anak sebelum memulai kegiatan outbound dengan harapan dapat membangkitkan semangat untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan. Dalam pembahasannya yang lebih luas, reward "ASYIK" is a new model of leaning innovation it has already been grented patent or HAKI from Ministry Law and human Right of Republik Indonesia with registration dari kementrian hukum dan Hak asasi manusia Republik Indonesia dengan nomor registrasi 000106443 dan application number of EC00201808876 dates 12 April 2018, reward "ASYIK" merupakan inovasi pembelajaran model baru dan telah mendapatkan Hak paten atau HAKI dari Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Rerepublik Indonesia, dengan nomor registrasi 000106443 dan nomer aplikasi EC00201808876 tanggal 12 April 2018 (Watini & Efendy, 2018) dalam (Watini, 2020).

Adapun rumusan tujuan penulisan peneliti adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan reward "ASYIK" dalam proses belajar mengajar di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun.



Gambar 2. Skema model bermain "ASYIK".

Siklus I

Pelaksanaan siklus I. Kegiatan Penelitian Tindakan kelas terdiri dari 4 tahap yakni:

Pertama, Perencanaan. Pada tahap ini peneliti Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema rekreasi, sub tema tempat rekreasi, merancang tepuk tepuk penyemangat untuk penyampaian dan merancang cara menikmati tempat rekreasi yang menyenangkan, serta 1 lembar observasi motivasi belajar.

Kedua, Pelaksanaan. Awal kegiatan anak diajak menyanyi asyik dengan penuh gembira. Kegiatan penerapan metode reward "ASYIK" di laksanakan pada awal anak akan melaksanakan outbound agar anak melaksanakan tugas penuh semangat dan termotivasi. Guru mengucapkan "Katakan' pada anak didik lalu anak menjawab dengan semangat "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil... Yes!!!" barulah anak melaksanakan tugasnya, setelah anak selesai mengerjakan tugas, selanjutnya pada kegiatan penutup di lakukan selama 5 menit berisi tanya jawab tentang keindahan, kenyamanan, serta kebersihan tempat rekreasi (Tempat wisata" Magrouve Seper Beru").

Ketiga, Observasi. Tahap ini di lakukan dengan tahap tindakan atau pelaksanaa. Guru mengamati minat dan perhatian anak terhadap pembelajaran outbound, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Adapun hasil dari pengamatan pada siklus 1 diperoleh data bahwa nilai ketercapaian motivasi 20 anak tercapai secara prosentase ketercapaian.

Keempat, Refleksi. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yang nilai ketercapaiannya hanya 75% (15 anak dari 20 anak) setelah dilakukan kajian bersama terkait hambatan yang terjadi disiklus I dan direncanakan perbaikan pada siklus II meliputi penyampaian kembali pada anak terkait aturan dan prosedur pelaksanaan metode reward "ASYIK" pada siklus I untuk menumbuhkan minat dan perhatian pada siklus I, anak sifatnya hanya menirukan apa yang dilakukan guru, dan pada siklus II selain anak menirukan guru. Selanjutnya anak melakukan tanpa bimbingan guru. Guru menugaskan beberapa anak yang di anggap paling mampu menirukan gerakan dan penjelasan guru untuk memotivasi anak yang belum mampu.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II, terdiri dari 3 kali pertemuan yakni hari senin, selasa, dan rabu tanggal 21 – 23 Februari 2022, kegiatan tindakan ini terdiri dari 4 tahap yakni:

Pertama, Perencanaan. Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema rekreasi, sub tema kendaraan rekreasi, merancang tepuk – tepuk penyemangat untuk penyampaian materi, dan merancang materi tanya jawab seputar kendaraan bisa sampai ketempat rekreasi.

Kedua, Pelaksanaan. Kegiatan penerapan metode reward "ASYIK" dilaksanakan pada pemberian materi pembelajaran pagi. Selama 50 menit dari pukul 08.00 – 09.00 WIB. Kegiatan terbagi menjadi tiga kegiatan. Kegiatan pendahuluan pada sesi 2 diperpanjang menjadi 10 menit. Kegiatan ini di fokuskan agar anak-anak siap untuk menerima materi pagi. Di mulai dengan menyayi "ASYIK" Bersama, meneriakkan reward "ASYIK" dengan senang dan mandiri, Kemudian guru memberikan tanya jawab seputar kendaraan yang di naiki menuju tempat rekreasi. Setelah itu guru menginformasiakn kegiatan bermain yang dilakukan yakni melaksanakan pembelajaran di luar, membuat jenis kendaran yang dipilih dengan menggunakan bahan kertas, namun sebelum guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan guru mengucapkan "Katakan" pada seluruh anak yang hadir seponatan anak menjawab "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil Yess!!" kegiatan ini di ulang sebanyak 3x agar anak merasa yakin dan percaya diri dengan tugas yang diberikan oleh guru. Selanjutnya pada kegiatan penutup di lakukan selama 10 menit, recoling tentang pembelajaran materi pagi dengan di awali reaward "ASYIK". Jika banyak anak merespon dengan semangat yel – yek reward "ASYIK" berarti bisa disimpulkn peserta didik senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Ketiga, Observasi. Pada pelaksanaan siklus II ini anak terlihat lebih antusias saat kegiatan pembelajaran yang di tunjukkan dengan reaksi ketika guru memberikan intruksi mereka langsung tanggap dan merespon menyuarakan yel-yel reward "ASYIK" dengan penuh semangat dan percaya diri.

Keempat, Refleksi. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II nilai ketercapaian tindakan sebesar 95 % (19 anak dari 20, perhitungan ini berdasarkan pengamatan penelitian pada siklus II terdapat 19 anak yang merespon ketika menerapkan yel -yel reward "ASYIK". Maka sesuai dengan taraf ketercapaian tindakan sebesar 95% - 100% maka ketercapaian motivasi termasuk kualifikasi sangat baik yang berarti pemberian tindakan metode reward "ASYIK" dapat meningkatkan semangat belajar anak. Hasil tindakan kelas berdasarkan observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak dari siklus pra siklus I dan siklus II.

4. KESIMPULAN

Bahwa dengan bermain "ASYIK" melalui kegiatan outbound pada anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun Kec. Sangkapura Pulau Bawean bukan hanya meningkatkan semangat belajar semangat belajar anak ternyata juga dapat mengembangkan suatu bakat dan potensi yang dimiliki anak-anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. Dari hasil penelitian, model bermain "ASYIK" tidak hanya bisa digunakan di lokasi penelitian saja namun dapat dimanfaatkan dan diterapkan

berbagai kegiatan baik di dalam pulau Bawean Kabupaten Gresik maupun di luar kota Gresik dalam upaya untuk meningkatkan semangat belajar melalui semangat outbound.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (cet-15). Jakarta: Rineka Cipta.
- Artobatama, I. (2019). Pembelajaran Sitem Berbasis Outbound Permainan Tradisional. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15099>
- Ceria, J. E., & Inovatif, R. (n.d.). *Persepsi Guru TH Terhadap Kegiatan Outbound Dalam Mempengaruhi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*.
- Indriana, D. (2013). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isbayani, N. S., Sulastri, N. M., & Tirtayani, L. A. (2015). Penerapan Metode Outbound Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *Archivio di scienze biologiche*, 3(1), 430–443.
- Kurnia Ary Wibawati, S. W. (2022). Implementasi RewardAsyik dalam Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Kelompok B di TKAisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(8).
- Rocmah & Luluk Iffatur. (2016). Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogia*, no.2, 173–188.
- Rocmah, L. I. (2012). *PEDAGOGIA*. 1(2).
- Setiawan, E. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryo subroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanti, & Nuriyati, W. (2021). Kematangan sosial melalui kegiatan outbound pada anak usia 3-4 tahun di paud inklusi anggrek mandiri kabupaten situbondo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 40–44. Diambil dari <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Atthufulah/article/view/1380%0Ahttps://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Atthufulah/article/download/1380/1006>
- Watini, S. (2020). 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>
- Yuangga, K., Kita, D. S.-J. (Jurnal G., & 2020, undefined. (2020). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. *jurnal.unimed.ac.id*, 4(3). Diambil dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/19472>

