



## **Implementasi model ASYIK dalam mengembangkan kecerdasan musikal melalui kegiatan bermain angklung pada anak TK**

**Sudiaryati Sudarto<sup>1</sup>, Siti Rahmawati<sup>2</sup>, Sri Watini<sup>3</sup>**

Program Studi Pasca Sarjana PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Jl. Raya Hankam No. 54, Jatirahayu, Kota Bekasi, Jawa Barat

Email: [sudartosudiaryati@gmail.com](mailto:sudartosudiaryati@gmail.com)<sup>1</sup>, [sitifisiopediatri@gmail.com](mailto:sitifisiopediatri@gmail.com)<sup>2</sup>, [srie.watini@gmail.com](mailto:srie.watini@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ARTIKEL INFO**

#### **Article History:**

Received: 16-01-2023

Revised: 12-03-2023

Accepted: 18-05-2023

#### **Keywords:**

*ASYIK play model, musical intelligence, playing angklung*

### **ABSTRACT**

Masa usia dini merupakan periode emas dimana perkembangan kecerdasan otak anak mencapai 50% dalam kehidupannya. Setiap anak yang dilahirkan memiliki keunikan dan kecerdasannya masing-masing. Kecerdasan inilah yang disebut dengan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang terdiri dari 8 macam kecerdasan yaitu Verbal Linguistik, Matematis Logis, Visual Spasial, Jasmani Kinestetik, Musikal, Intrapersonal, Interpersonal dan Naturalis. Salah satu kecerdasan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kecerdasan musikal dengan menggunakan Model Bermain Asyik melalui bermain alat music angklung di TK Al-Fath Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi dan pengamatan lapangan (observasi). Komponen yang diamati adalah persepsi dan persiapan guru, implementasi Model Asyik dan peran guru dalam pembelajaran bermain angklung, serta keterlibatan anak. Hasil penelitian didapatkan bahwa TK Al-Fath memiliki Pendidikan music yang diberikan sebagai intrakurikuler untuk mengembangkan kecerdasan musikal pada peserta didiknya. Melalui penerapan Model Belajar Asyik, pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat anak penuh semangat.



[bit.ly/jpaUNY](https://bit.ly/jpaUNY)

*Early childhood is a golden period in which the development of a child's brain intelligence reaches 50% in his life. Every child born has their own uniqueness and intelligence. This intelligence is called multiple intelligences which consists of 8 kinds of intelligence, namely Verbal Linguistic, Logical Mathematical, Visual Spatial, Physical Kinesthetics, Musical, Intrapersonal, Interpersonal and Naturalist. One of the intelligences developed in this study is musical intelligence by using the "ASYIK" Play Model through playing the angklung musical instrument at Al-Fath Kindergarten, South Tangerang City. This research uses a qualitative descriptive method with data collection techniques using interviews, documentation and field observations (observation). The components observed were the teacher's perception and preparation, the implementation of the "ASYIK" Play Model and the role of the teacher in learning to play angklung, as well as the involvement of the children. The results of the study found that Al-Fath Kindergarten has music education which is given as an intra-curricular to develop musical intelligence in its students. Through the application of the "ASYIK" Play Model, learning becomes fun and makes children full of enthusiasm.*

### **PENDAHULUAN**

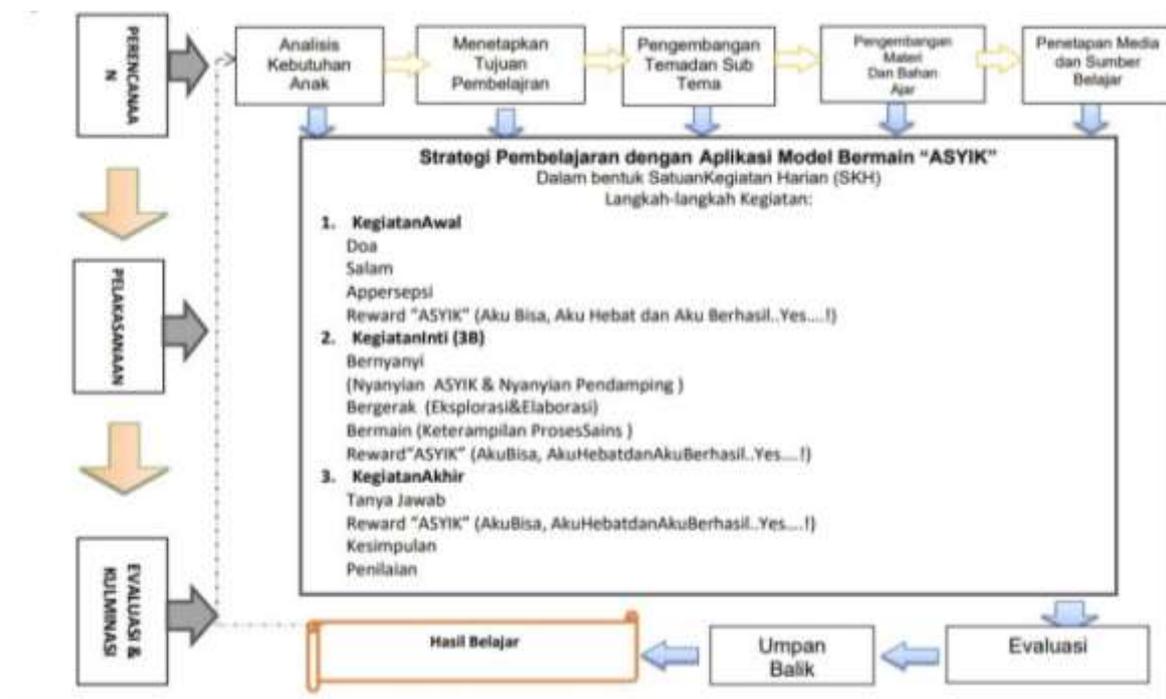
Program pembelajaran anak usia dini biasanya disampaikan dalam bentuk yang menyenangkan. Peserta didik akan belajar, tetapi juga bermain. Semua aspek pembelajaran diharapkan akan berhasil dicapai, sehingga peserta didik mampu memahami apa yang sedang dipelajarinya (Octaberlina & Asrifan, 2021). Anak usia dini pada hakikatnya adalah bermain, maka saat melakukan proses belajarnya



pun melalui bermain. Model Bermain “ASYIK” merupakan metode yang tepat untuk diterapkan dalam proses bermain-belajar tersebut dimana model Bermain “ASYIK” merupakan kolaborasi *Experiential Learning Theory* (ELT) dan Pembelajaran Terpadu (*Integrated Learning*). Model Bermain “ASYIK” dilakukan dengan cara yang sistematis memiliki struktur kegiatan yang dilaksanakan bertahap mulai awal hingga akhir, dalam model ini terdiri dari unsur yang disebut 3B yaitu Bernyanyi, Bermain dan Bergerak serta terdapat lagu khusus, yel-yel dan *reward* tersendiri (Astuti & Watini, 2022).

Model “ASYIK” membuat lingkungan belajar menjadi menarik, mendukung minat & kesenangan anak, menantang dan penuh semangat (Widiastuti & Watini, 2022). Kata ASYIK merupakan singkatan yang huruf “A” berarti “aman” terkait dengan pemilihan topik, materi, penggunaan media yang dibutuhkan, adanya fasilitas, jenis kegiatan yang akan dilakukan serta *resource* yang mendukung kategori aman sesuai peraturan dalam standar proses pembelajaran PAUD. Arti “Senang” dalam model ASYIK meliputi beberapa konsep yaitu senang melakukan aktivitas, tidak terpaksa, bergairah, termotivasi, tidak bosan, senang dan *enjoy*. “Y” adalah singkatan dari “Yakin” dan “Percaya Diri” yang merupakan perasaan penerimaan diri, memiliki keyakinan dan integritas yang tinggi bahwa dirinya mampu. “I” merupakan singkatan dari “Inovatif” yang maknanya dalam Model ASYIK adalah pembelajaran dapat menarik, secara keseluruhan dapat mengakomodir bermacam-macam gaya belajar anak terkait dengan suatu yang baru dan menakjubkan. “K” merupakan singkatan dari “Kreatif”. Makna kreatif dalam Model ASYIK adalah guru mampu memotivasi peserta didik dalam kreativitas berpikir dan bertindak (Watini, 2020).

Model “ASYIK” yang dibuat oleh Sri Watini adalah suatu inovasi dalam pembelajaran model baru dan telah diberikan hak paten atau HaKI dari Kemenkumham Republik Indonesia, dengan nomor pendaftaran 000106443 dan nomor permohonan EC00201808876, tertanggal 12 April 2018. Model ini membuat anak mengeksplorasi dan mengelaborasi lingkungan bermain tersebut dengan kehidupannya (Watini, 2016). S Watini & H Effendy (2018) berpendapat bahwa, “Rancangan ASYIK memunculkan motivasi belajar anak secara internal agar didapatkan hasil yang lebih luar biasa yang datang dari dirinya sendiri dan diapresiasi orang lain. Dalam aplikasinya *reward* berupa kata-kata yang menjadi ciri tersendiri memberikan motivasi atau semangat belajar anak berupa perkataan “**Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil. Yes!**” yang terkait dengan unsur 3B (Watini, 2016).



Gambar 1. Skema model bermain “Asyik”  
 (Watini, 2016)



Dalam suatu kajian ahli dikatakan bahwa lingkungan mempengaruhi tingkat kecerdasan anak, hal ini didasari dengan perkembangan kecerdasan otak anak adalah 50% di 4 tahun pertama usianya, mencapai 80% saat usia 8 tahun dan terus mencapai titik kulminasi saat mencapai usia 18 tahun (Loeziana, 2017). Pandangan kecerdasan menurut Gardner (1983) adalah setiap anak tidak ada yang tidak cerdas, kecerdasan bukan hanya kecerdasan logika saja, setiap anak memiliki kecerdasan pada kelebihanannya masing-masing yang dikatakan bahwa setiap anak adalah unik. Beragam kecerdasan ini disebut Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*), meliputi Verbal Linguistik, Matematis Logis, Visual Spasial, Jasmani Kinestetik, Musikal, Intrapersonal, Interpersonal dan Naturalis. Menurut Howard Gardner (dalam Hapsari et al., n.d.), salah satu kecerdasan dalam perkembangan *Multiple Intelligences* yang penting dikembangkan pada anak sejak usia dini adalah kecerdasan musikal yang terkait dengan kecerdasan untuk mengolah atau memanfaatkan sesuatu yang berkaitan dengan irama, nada dan suara termasuk suara-suara yang bersumber dari alam. Sedangkan menurut (Watini, 2016) dalam modulnya, mengatakan kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan musik seperti mengamati, mengarang, menikmati, membedakan, dan mengekspresikan musik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap musik yang didengar seperti melodi, nada atau ritme. Musik juga memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan matematika dan sains pada diri manusia.

Mengembangkan pembelajaran untuk menstimulus bermacam-macam kecerdasan merupakan hal yang sangat penting. Bagaimana seorang guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodir berbagai macam kecerdasan yang dimiliki murid-muridnya dalam satu kelas? Tentunya setiap aspek kecerdasan memiliki cara dan strategi mengembangkannya, salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan musikal. Salah satu cara kegiatan pengembangan kecerdasan musikal yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah pengenalan musik pada anak usia dini yang merupakan waktu paling tepat mempersiapkan mereka untuk kesiapan sekolah (Bongwong, 2017). Hal tersebut diperkuat oleh Dewey (1966) dalam Moluayonge (2022) penggunaan musik sebagai alat bantu mengajar, memungkinkan banyak anak untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan kelas sesuai dengan minat/bakat.

Belajar cara memainkan alat musik (semua instrumen) pada anak usia dini membutuhkan keterampilan multimodal persepsi, produksi dan integrasi. Berbagai bagian otak di belahan otak dan jaringan saraf telah dikaitkan dengan perubahan struktural dan fungsional karena, atau bersamaan dengan pelatihan musik (Rose et al., 2019). Salah satu yang dapat diperkenalkan kepada peserta didik anak usia dini adalah alat musik angklung. Musik secara langsung dan konsisten meningkatkan pemikiran matematis; terutama keterampilan penalaran abstrak pada anak kecil (Moluayonge, 2022). Sedangkan Jensen (1995) dalam Moluayonge (2022) percaya bahwa otak secara khusus terhubung untuk menerima proses dan belajar dari pola suara yang sangat teratur dalam musik. Selanjutnya, dikatakan bahwa dengan perkembangan musik terjadi aktivasi dalam struktur subkortikal seperti ganglia basal dan sistem limbik, dikaitkan dengan penghargaan yang menyenangkan atau *pleasurable rewards* (Herholz & Zatorre, 2012). Studi lain mengatakan adanya hubungan antara kemampuan bermusik, belajar dan kemampuan kognitif, juga terkait dengan fungsi memori yang lebih baik (Rose et al., 2019).

Kemampuan musik dan kaitannya dengan fungsi bahasa mendapatkan perhatian ilmiah, bahwa musik dan bahasa sangat terkait. Musik, lagu, dan bahasa sebagian besar bersifat akustik dan merupakan fenomena sensorik-motorik (Christiner & Reiterer, 2018). Musik dan ritme telah didefinisikan sebagai alat bantu yang kuat untuk pembelajaran bahasa, ingatan, dan daya ingat (Fuentes & Wermke, 2011).

Bermain alat musik angklung menjadi salah satu pilihan alat musik yang dapat diperkenalkan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Angklung merupakan alat musik tradisional dari tanah Sunda, Indonesia, yang dibuat dari bambu, dimainkan/dibunyikan dengan cara digoyangkan. Saat ini kesenian Angklung mendapat pengakuan dari UNESCO warisan budaya dunia milik Indonesia, dideklarasikan pada 16 Januari 2011 (Balai et al., n.d.). Bermain Angklung adalah salah satu cara menstimulus kecerdasan musikal. Tujuan pembelajaran angklung adalah selain memperkenalkan alat musik angklung sebagai warisan budaya bangsa, alat musik angklung menjadi alat untuk mengajarkan anak memiliki kepekaan nada, mengembangkan sistem motorik anak dan sangat baik dalam melatih konsentrasi anak dengan cara yang menyenangkan (Rizky & Putri, n.d.). Karena dianggap murah dan



mudah, alat musik angklung dapat dimainkan oleh orang dewasa, remaja dan anak-anak. Keistimewaan inilah yang membuat musik angklung sangat memungkinkan diterapkan di tingkat TK karena guru juga dapat memainkannya sehingga dapat mengajarkan ke murid-muridnya, dan hal ini pendidikan seni anak usia dini (Rizky & Putri, n.d.). Oleh karena itu, dapat dikatakan sangat penting pendidikan anak usia dini memiliki program musik dengan alat musik angklung untuk menanamkan pemahaman melestarikan budaya asli Indonesia baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Dengan latar belakang tersebut, penulis ingin lebih memahami bagaimana penerapan model ASYIK untuk mengembangkan kecerdasan musikal melalui kegiatan bermain angklung pada anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif di TK Al-Fath Kota Tangerang Selatan. Deskriptif adalah suatu Teknik atau metode pada penelitian kualitatif atau kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang tujuannya adalah menyajikan gambaran tentang sesuatu atau fenomena sosial dengan cara mendeskripsikan atau memaparkan sejumlah variable, faktual, keadaan, fenomena atau situasi sosial yang unik atau khusus dari objek penelitian secara menyeluruh dan mendalam berdasarkan pencarian fakta dengan interpretasi yang kuat (menurut Nazir, 2005 dalam Watini, 2019). Menurut Zamharirah (2021) yang dikutip dari Lexy.J. Moleong, pendekatan deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara mendeksripsikan secara mendalam.

Pendekatan kualitatif ini dilakukan untuk menciptakan pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan (Wahyuningrum & Watini, 2022) aspek sikap dan perilaku obyek atau subyek yang diteliti menggunakan *setting* alamiah serta sumber datanya langsung dan peneliti sebagai instrument kuncinya (Prof et al., n.d.). Peneliti akan menganalisa terkait kegiatan bermain angklung Lagu Bermain Asyik dengan menggunakan alur model bermain Asyik dilaksanakan pada tanggal 22 November 2022 sampai 13 Desember 2023 di TK Al-Fath Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan. Sumber Data primer penelitian adalah siswa Kelompok B yaitu 14 laki-laki dan 12 perempuan dan sumber data sekunder adalah kegiatan bermain angklung dan foto kegiatan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik observasi lapangan, wawancara dan analisis dokumentasi foto dengan menggunakan kode Hasil Data Wawancara (HDW), Hasil Data Dokumentasi (HDD), dan Hasil Data Lapangan (HDL), yang semuanya dikaitkan dengan tujuan proses penelitian yaitu implementasi model Asyik dalam mengembangkan kecerdasan musikal melalui kegiatan bermain angklung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Proses pembelajaran dengan model Asyik, selain dengan Langkah 3B (Bernyanyi, Bermain, Bergerak), diterapkan mulai dari memperhatikan atau mengamati pengenalan materi bermain angklung yang disampaikan guru, kemudian anak meniru sebagai tahap konseptual dimana anak yang awalnya tidak mengerti menjadi memahami setelah melakukan materi yang dicontohkan guru dan pada akhirnya anak dapat melakukannya sendiri berdasarkan dari pemahaman yang didapat dari proses mengamati dan meniru tadi (Widiastuti & Watini, 2022).

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Musik berdasarkan Indikator Hakikat Model Bermain ASYIK (Watini, 2016)

Model ASYIK	Indikator Capaian Pembelajaran Musik
Hakikat Aman (A)	Anak mengikuti kegiatan dengan tenang, mendengarkan penjelasan dan arahan guru saat bernyanyi (lagu Asyik dan lagu tematik Twinkle-Twinkle), bermain (mengeksplorasi permainan angklung) dan bergerak (bermain angklung mengikuti pola simbol nada/melodi).



<b>Hakikat (S)</b>	<b>Senang</b>	Anak terlihat antusias dan bersemangat, menunjukkan ketertarikan dan minat yang tinggi terhadap kegiatan, menunjukkan semangat saat melakukan kegiatan, mengucapkan <i>reward</i> Asyik atas prestasi yang didapatnya.
<b>Hakikat (Y)</b>	<b>Yakin dan Percaya Diri</b>	Anak menunjukkan kesungguhan dan tidak canggung memainkan alat musik angklung, tidak menyerah untuk berusaha dapat menyelesaikan tugas bermain angklung sehingga berhasil, serta selalu menunjukkan keyakinan atas kemampuannya dalam bermain angklung
<b>Hakikat (I)</b>	<b>Inovatif</b>	Anak menunjukkan gaya dan ekspresi yang menyenangkan dalam memainkan alat music angklung, tidak malu mengajukan pertanyaan bila mengalami kesulitan, memiliki cara/gaya tersendiri dalam menangkap symbol nada yang ditunjukkan guru sebagai bentuk ekpresi keingintahuannya yang besar
<b>Hakikat (K)</b>	<b>Kreatif</b>	Anak memainkan alat music dengan penuh energik, mandiri, ekspresif, dan menghayati pembelajaran sebagai bentuk karya yang dapat dibtunjukkannya. Anak memiliki cara tersendiri menyelesaikan masalahnya saat mengalami kesulitan atau kesalahan.

## Pembahasan

Penelitian ini menggabungkan permainan angklung dengan mengimplementasikan model Asyik yang diyakini dapat menambah kesenangan anak dalam belajar karena adanya konsep Bermain dan *Reward* Asyik. Berdasarkan catatan-catatan proses penelitian yang dilakukan yaitu :

### Persepsi dan Persiapan Guru

- Model bermain “ASYIK” mendukung lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat & perhatian anak, menantang dan menyenangkan, serta melibatkan unsur-unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Guru dapat membuat rencana pembelajaran dengan tahapan berdasarkan skema bermain Asyik seperti pada Gambar 1 di atas. (HDW, HDL).
- Untuk menstimulus kecerdasan musikal yang berkaitan dengan nada, irama, melodi, warna lagu, dan sebagainya, Guru membuat strategi yang membuat anak memahami unsur music dengan cara yang menyenangkan dan melalui bermain, yakni Model Bermain Asyik. Guru memiliki wawasan tentang musik dan dapat memainkan alat musik yang akan diajarkan kepada anak, dalam hal ini adalah alat musik angklung (HDW).
- TK Al-Fath Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan menyiapkan fasilitas alat musik angklung dan perlengkapan audio lainnya yang mendukung media pembelajaran yang dibutuhkan (HDD, HDL).

### Implementasi Model Asyik dan Peran Guru dalam pembelajaran bermain angklung

- Keberhasilan yang mendasari terlaksananya kegiatan bermain angklung dengan model Bermain Asyik di TK Al-Fath Tangerang Selatan, ditinjau berdasarkan pada stimulus kepekaan nada dalam memainkan musik angklung, konsentrasi anak dalam memainkan angklung sesuai bagiannya, dan unsur psikologis yaitu perasaan senang dan bersemangat dengan penerapan Model Bermain Asyik (HDW, HDL).
- Waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran musik TK B kelas *Butterfly* di TK Al-Fath Tangerang Selatan yaitu setiap hari Selasa. Peneliatian bermain Angklung dilaksanakan pada Selasa 22 November 2022 (berlatih kepekaan nada dan mengenal simbol) dan Selasa 13 November 2022 (Praktek bermain angklung dengan menerapkan kepekaan nada yang telah diajarkan sebelumnya) dengan menerapkan model bermain Asyik (HDD, HDL).







- KK 7 :  
Senang mencoba sesuatu agar benar-benar mengerti
  - KM 2 :  
Dapat menyanyi sesuai dengan tinggi rendahnya nada
  - KM 1 :  
Dapat memainkan alat music dengan mudah
  - KM 3 :  
Dapat mengingat Irama dengan mendengarkan beberapa kali
  - KM 5 :  
Mengikuti irama music dengan baik
  - KInter 1 :  
Senang bekerja sama dengan orang lain dalam suatu kelompok
  - KVS 10 :  
Dapat melihat suatu hal.
  - KVS 11 :  
Dapat membaca bahan bacaan yang dilengkapi dengan gambar/symbol
  - KL 10 :  
Mudah menyerap informasi dan mengingat kata-kata
  - KS 10 :  
Berbicara sopan saat menyampaikan pendapat/pertanyaan
  - KS 11 :  
Berperilaku santun
- Apersepsi : Benda-benda langit  
**Kegiatan Inti + Reward “ASYIK”**
- Bernyanyi :
- Bernyanyi tema Bintang “*Twinkle-twinkle Little Star*”
  - Opening Discussion : Pengenalan Alat music Angklung
- Bergerak :
- Eksplorasi
    - Bermain nada
    - Mengamati alat music angklung
    - Mengenal perbedaan nada
    - Mengenalkan symbol warna pada angklung yang merepresentasikan nada
    - Mencoba cara memegang dan memainkan angklung yang benar
- Musik Minus one  
(pengiring)  
Lagu ASYIK
- Nyanyian “ASYIK”
  - Musik pengiring Lagu tema Bintang “Twinkle-Twinkle”
  - Alat music angklung
  - Simbol warna pada angklung



- Elaborasi
  - Guru memberikan pola nada untuk memainkan lagu Asyik
  - Anak mengikuti pola nada tersebut sesuai dengan simbol nada yang dipegangnya (Bermain dengan Pola Chord).

Bermain :  
(Keterampilan Proses Bermain Musik)

- Anak dibagi kelompok Nada menjadi 3 kelompok, yaitu :
  - Simbol merah : Nada C
  - Simbol kuning : Nada G
  - Simbol Biru : Nada F
- Guru memasang iringan musik instrument lagu Asyik, anak-anak mencoba memainkan angklung mengikuti irama musik, dengan arahan dari guru yang menunjukkan kode symbol





- Anak-anak memainkan angklung lagu Asyik secara berulang-ulang sampai sudah dapat mandiri mengiringinya sesuai dengan partnya masing-masing

Reward "ASYIK"  
"Aku Bisa, Aku Hebat dan Aku Berhasil. Yes!"

### Keterlibatan Anak

- a. Keterlibatan anak dalam pembelajaran mulai dari tahap awal, inti kegiatan, hingga tahap akhir (penutup). Guru mampu mengomunikasikan konsep materi kepada anak dengan Bahasa yang jelas, membagi anak dalam kelompok symbol warna, dapat memotivasi anak dan memberikan umpan balik dengan baik (HDD, HDL).

Tabel 3. Pembagian kelompok warna yang merepresentasikan chord nada

Kelompok Warna	Nada (Melodi/Chord)
	Chord C
	Chord G
	Chord F

- b. Ketercapaian penguasaan keterampilan bermain angklung yang didasari perolehan pemahaman kepekaan nada dan mengenal simbol pola nada (HDD, HDL).
- c. Anak menunjukkan semangat dan kegembiraannya dalam melakukan kegiatan dengan model Bermain Asyik (HDD, HDL).

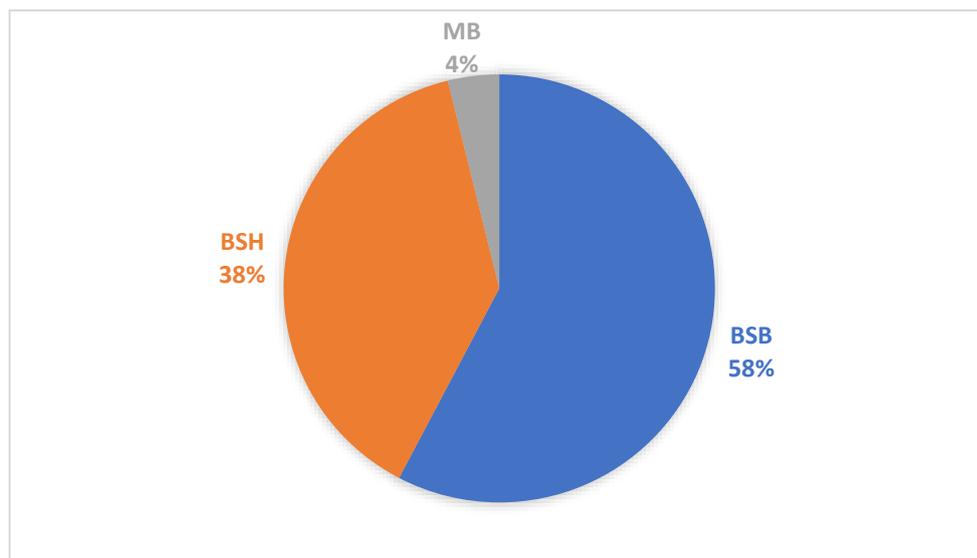
Berdasarkan hasil pengamatan atas ketercapaian anak dalam kegiatan bermain angklung dengan menggunakan model Asyik, maka pemetaan penilaian atau asesmen berbentuk skala rubrik sebagai berikut :

- a. **BSB (Berkembang Sangat Baik)** : anak memenuhi kriteria pada indikator hakikat Asyik, memahami materi nada dan irama sangat baik, melakukan tugas secara mandiri tanpa bantuan sama sekali sesuai dengan *part*-nya dalam bermain angklung lagu Asyik.
- b. **BSH (Berkembang Sesuai Harapan)** : anak mampu memenuhi kriteria pada indikator hakikat Asyik, memahami materi nada dan irama dengan baik, melakukan tugas bermain angklung lagu Asyik dengan mengikuti arahan dari guru
- c. **MB (Mulai Berkembang)** : anak mampu memenuhi beberapa kriteria pada indikator hakikat Asyik, cukup memahami materi nada dan irama, melakukan tugas bermain angklung lagu Asyik dengan memerlukan arahan dan bantuan dari guru
- d. **BB (Belum Berkembang)** : anak memenuhi beberapa kriteria pada indikator hakikat Asyik, namun masih belum memahami materi nada dan irama, serta masih perlu dibantu dan diarahkan dalam bermain angklung lagu Asyik.

Tabel 4. Hasil pengamatan capaian pembelajaran anak



No	Nama Anak	Capaian Pembelajaran			
		BSB	BSH	MB	BB
1	Na		√		
2	Ar		√		
3	Ta	√			
4	Ai	√			
5	Qi		√		
6	Ma	√			
7	An	√			
8	Ar	√			
9	Ay		√		
10	Ca	√			
11	Ay	√			
12	Ha		√		
13	Ja	√			
14	Je		√		
15	Di	√			
16	Ke		√		
17	Ki	√			
18	Al	√			
19	Ar	√			
20	Fir		√		
21	Na		√		
22	Re			√	
23	She		√		
24	Ola	√			
25	Ver	√			
26	Ra	√			



Gambar 4. Capaian pembelajaran anak dalam bermain musik angklung

Capaian Pembelajaran yang ditunjukkan anak (HDL, HDD) membuktikan bahwa sebanyak 58% (15 anak) mampu memenuhi pemahaman utuh terhadap kegiatan music angklung, sebanyak 38% (10



anak) mampu memenuhi pemahaman secara utuh namun dengan sedikit arahan, dan sebanyak 4% (1 anak) saja yang belum memenuhi pemahaman secara utuh. Dari HDW, guru mengatakan Sebagian besar murid di kelas tersebut (*Butterfly*) memang memiliki kepekaan nada yang baik, dengan adanya kegiatan Musik yang rutin dilakukan, dapat menstimulus kecerdasan musikal peserta didik di TK Al-Fath Tangerang Selatan. Dalam kaitan bermain angklung, ketercapaian ini juga dipengaruhi oleh rasa senang dan gembira anak-anak saat kegiatan pembelajaran karena diterapkannya model belajar Asyik.

### SIMPULAN

TK Al-Fath Tangerang Selatan menerapkan pembelajaran musik secara rutin (setiap hari Selasa) sebagai upaya mengembangkan kecerdasan musikal bagi peserta didiknya. Pelaksanaan pembelajaran bermain angklung adalah salah satu bentuk penerapan stimulus kecerdasan musikal yang dilakukan dengan menggunakan model Bermain Asyik sehingga pembelajaran menjadi semarak dan menyenangkan serta memberikan motivasi yang kuat kepada anak-anak untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh demi tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan indikator hakikat bermain Asyik. Belajar bermain angklung juga dapat meningkatkan kepekaan nada, melatih konsentrasi dan melestarikan budaya bangsa Indonesia.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Terima kasih juga kepada Program Studi Magister Paud Universitas Panca Sakti Bekasi, TK Al-Fath Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

### DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Balai, O. R., Sejarah, P., Nilai, D., Bandung, T., Cinambo, J. R., & Kota Bandung, U. (n.d.). ANGKLUNG: DARI ANGKLUNG TRADISIONAL KE ANGKLUNG MODERN Angklung: from Traditional to Modern. In *Maret* (Vol. 4, Issue 1).
- Bongwong, B. (2017). *Memory processes in acquiring xylophone playing competences among Nso'children in Kumbo; A Doctoral Dissertation*. Journal of Educational Policy and Entrepreneurial Research.
- Christiner, M., & Reiterer, S. M. (2018). Early influence of musical abilities and working memory on speech imitation abilities: Study with pre-school children. *Brain Sciences*, 8(9). <https://doi.org/10.3390/brainsci8090169>
- Fuentes, C., & Wermke, K. (2011). Melodies that help: The Relation between Language Aptitude and Musical Intelligence. In *Anglistik International Journal of English Studies* (Vol. 22, Issue 1). <http://ssrn.com/abstract=1815339>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (2011th ed.). Basic Books.
- Hapsari, B. I., Syukri, M., Yusuf, A., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Untan, F. (n.d.). *PENGEMBANGAN KECERDASAN MUSIKAL DALAM PEMBELAJARAN MUSIK ANGKLUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK*.



- Herholz, S. C., & Zatorre, R. J. (2012). Musical Training as a Framework for Brain Plasticity: Behavior, Function, and Structure. In *Neuron* (Vol. 76, Issue 3, pp. 486–502). <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2012.10.011>
- Loeziana. (2017). THE GOLDEN AGE : MASA EFEKTIF MERANCANG KUALITAS ANAK. *Oai:Ojs.Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id:Article/1322, Vol 1(i2.1322)*.
- Moluayonge, G. E. (2022). The Effect of Music on the Acquisition of Mathematical Skills in Early Childhood Education in the Buea Municipality of Cameroon. *European Journal of Education and Pedagogy*, 3(2), 86–92. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2022.3.2.297>
- Octaberlina, L., & Asrifan, A. (2021). Multiple Intelligences in Basic School Learning. *OSFPREPINTS*.
- Prof, O., Wahab, R., & Pd, M. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*.
- Rizky, D., & Putri, K. (n.d.). *PEMBELAJARAN ANGKLUNG MENGGUNAKAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN*.
- Rose, D., Jones Bartoli, A., & Heaton, P. (2019). Measuring the impact of musical learning on cognitive, behavioural and socio-emotional wellbeing development in children. *Psychology of Music*, 47(2), 284–303. <https://doi.org/10.1177/0305735617744887>
- S Watini, & H Effendy. (2018). The Playing Method “ASYIK” Based on Multiple Intelligence. *Journal of Studies in Education*.
- 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. (2016). *Modul Model Bermain ASYIK untuk Anak Usia Dini. Dalam Buku Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini*. Cahaya Ilmu.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Watini, S. (2020). 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>
- 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>
- Zamharirah, S. (2021). Pengembangan Potensi Diri Anak Melalui Program Kegiatan Islami Majelis Anak Shaleh Kota Parepare”. *Jurnal IAIN Parepare*.