

## IMPLEMENTASI MODEL ATIK DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN KINESTETIK DI POS PAUD SEDAP MALAM 16

Muhammad Fakhruddin Robbani<sup>1\*</sup>, Novi Yastuti<sup>2</sup>, Ai Siti Aisah<sup>3</sup>, Nurlina Roslina<sup>4</sup>, Sri Watini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pascasarjana PAUD, Universitas Pancasakti, Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Email: <sup>1</sup>fakhruddinrobbani@gmail.com, <sup>2</sup>noviyastuti798@gmail.com,

<sup>3</sup>aisitiaisahkadarsah@gmail.com, <sup>4</sup>rossugandhy@gmail.com, <sup>5</sup>sriwatini@panca-sakti.ac.id

### Abstrak

Dalam diri anak terdapat sejumlah kecerdasan yang jika dikembangkan bisa menjadi potensi dan bakat istimewa, salah satunya adalah kecerdasan kinestetik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, salah satunya dengan model pembelajaran anak usia dini yang sangat dikenal yaitu model ATIK (Amati, Tiru dan Kerjakan). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model ATIK dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengamati, menirukan, dan dapat melakukan gerakan dengan harapan dan tujuan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data berasal dari siswa kelompok B Siswa Pos PAUD Sedap Malam 16 yang berjumlah 15 siswa. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model ATIK efektif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain motorik pola kaki. Model ATIK dalam permainan meniru pola kaki memberikan peningkatan rasa ingin tahu anak dengan proses mengamati, meniru dan kerjakan sehingga kegiatan pengembangan kinestetik anak dilakukan dengan senang, gembira, terarah dan bermakna.

**Kata Kunci:** Model ATIK, Kecerdasan Kinestetik, Pos PAUD

### Abstract

*There are a number of intelligences within children those if developed can become special potentials and talents, one of which is kinesthetic intelligence. One of the efforts to improve kinesthetic intelligence in children can be done with fun activities, one of which is with a well-known early childhood learning model, namely the ATIK model (Observe, Imitate and Do). This study aims to develop an ATIK model in improving children's ability to observe, imitate, and be able to perform movements with the hope and purpose of improving kinesthetic intelligence. The study used descriptive qualitative methods. The data source came from group B students of PAUD Sedap Malam 16 Post Students totaling 15 students. Data collection through observation, interviews and documentation. The results showed that the implementation of the ATIK model*

<b>How to cite:</b>	Muhammad Fakhruddin Robbani, Novi Yastuti, Ai Siti Aisah, Nurlina Roslina, Sri Watini (2024) Implementasi Model Atik dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik di Pos PAUD Sedap Malam 16, (5) 2
<b>E-ISSN:</b>	2722-5356
<b>Published by:</b>	Ridwan Institute

*was effective in developing children's kinesthetic intelligence through foot pattern motoric play activities. The ATIK model in the game imitating foot patterns provides an increase in children's curiosity by observing, imitating and working so that children's kinesthetic development activities are carried out happily, purposefully and meaningfully.*

**Keyword:** ATIK Models, Kinesthetic Intelligence, Pos PAUD

## **Pendahuluan**

Menurut UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Stimulasi yang baik dan terencana dapat melatih dan mengembagkan rasa antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya.

Selain keluarga dan sekolah, lingkungan sekitar juga dapat dijadikan sumber belajar, sumber pengetahuan bagi mereka karena mereka merasakan, melihat, meraba, menghirup dan mendengar segala yang ada disekitarnya, lewat pengamatan yang mereka lakukan (Rosmauli & Watini, 2022). Lembaga-lembaga PAUD baik formal maupun informal memiliki peran penting untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Pembelajaran yang bermakna dan berkualitas amat dibutuhkan dalam mempersiapkan anak usia dini menjadi sumber daya manusia yang siap dan dapat menghadapi tantangan di masa yang akan datang (Hidayati & Watini, 2022).

Oleh karena itu pendidik berkewajiban mempunyai jiwa kreasi dan pembelajar agar dapat menciptakan ide kreatif untuk mengembangkan potensi dalam diri anak-anak usia dini. Dan potensi pada anak yang dapat dikembangkan antara lain perkembangan kecerdasannya. Hal ini akan memiliki manfaat yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan diri anak terhadap lingkungan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Nuraini, Bakir, & Watini, 2023).

Gardner menyatakan kecerdasan sebagai suatu kumpulan kemampuan atau ketrampilan yang dapat ditumbuhkembangkan. Menurut Gregory kecerdasan yaitu sebuah kemampuan atau ketrampilan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk yang bernilai (Irma Agustinalia, 2018). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan atau ketrampilan yang dapat ditumbuh individu untuk memperoleh informasi, belajar dari pengalaman, beradaptasi dengan lingkungan, memahami, dan memanfaatkan pikiran dan akal dengan baik dan benar.

Dengan kecerdasan akan melahirkan kemampuan-kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang saat itu dihadapi atau masalah yang baru ditimbulkan termasuk masalah belajar sehingga mendapat pengakuan dari budaya setempat. Setiap anak mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda, kecerdasan dalam diri anak tidak hanya mencakup satu aspek saja dalam dirinya, melainkan majemuk salahsatunya adalah kecerdasan kinestetik.

Menurut pengertian secara bahasa, kinestetik artinya merasakan. Dari pengertian tersebut, kinestetik mengarah pada kemampuan tubuh di dalam mempersepsi atau merasakan gerakan tubuh sehingga pkinestetik disebut juga dengan indera kinestetik yang berarti fungsi dari organ organ tubuh yang erat hubungannya dengan posisi atau gerak tubuh. Menurut Gardner yang mencetuskan tentang kecerdasan jamak yang salah satunya kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek (Lubis & Wijayanti, 2011).

Menurut Watini, indikator kecerdasan kinestetik meliputi 1) Gemar berolahraga atau melakukan kegiatan fisik, 2) Cakap dalam melakukan sesuatu seorang diri, 3) Senang memikirkan persoalan sambil aktif dalam kegiatan fisik seperti berjalan atau lari, 4) Tidak keberatan jika diminta menari, 5) Senang dengan permainan yang sangat menantang dan “mengerikan” secara fisik seperti jet coaste, 6) Suka menangani sesuatu secara fisik, 7) Senang mencoba sesuatu agar benar benar mengerti, 8) Suka memegang atau mencoba sesuatu agar benar benar mengerti, 9) Menyukai adalah olahraga atau kerajinan tangan, 10) Menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh dalam rangka untuk mengekspresikan diri sendiri, 11) Menyukai permainan yang melibatkan fisik dengan anak anak misalnya bermain sambil berguling-guling atau saling tarik menarik, 12) Lebih suka mempelajari hal baru langsung dengan mempraktekkannya daripada sekadar membaca manual atau menonton video (Watini, 2016).

Dari pendapat pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan baik adan dilakukan dengan senang dalam menangani atau melakukan sesuatu. Untuk anak usia dini, dengan kecerdasan kinestetik anak lebih mampu menggunakan jari dan bagian tubuh lainnya untuk memecahkan masalah, melakukan dan meniru berbagai gerakan atau pola yang ada. Kecerdasan kinestetik pada anak tidak bisa berkembang dengan baik apabila tidak adanya stimulus dari lingkungannya salahsatunya dari guru. Kreativitas sangat diperlukan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik, salahsatunya dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang menarik.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai (Priansa, 2017). Menurut Joice and Weil, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan bahan pelajaran dan membimbing pelajaran di kelas (Rusman, 2011).

Dari beberapa pengertian tentang model pembelajaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah salahsatu suatu yang dirancang untuk mendesain proses dari belajar mengajar didalam kelas baik dari segi alat yang digunakan, kurikulum yang dipakai dan strategi atau metode yang dipakai guna membantu siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salahsatu model yang digunakan adalah model pembelajaran ATIK.

Model ATIK merupakan singkatan dari Amati, Tiru dan Kerjakan. Model pembelajaran ATIK ditemukan oleh Sri Watini dan telah diakui sebagai pemegang hak cipta dengan HKI Kemenhumham No pencatatan 00022996 Januari 2018 No. Permohonan EC002020598888. Model pembelajaran ATIK merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengkolaborasikan model pembelajaran menggambar dari model *Experiential Learning Theory* (ELT) dengan model pembelajaran tidak langsung yang lebih dikenal dengan model Inkuri.

Model ELT dikembangkan oleh David Kolb (Udjir & Watini, 2022). *Experiential Learning Theory* adalah suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun (Kandouw, Dundu, & Elim, 2018). Abdul Majid mengatakan *Experiential Learning Theory* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung (Hidayati & Watini, 2022). Dengan pengalaman langsung anak dapat menciptakan relevansi dengan dunia nyata, memberikan peluang untuk kreativitas, memberikan kesempatan refleksi dan anak belajar dari kesalahan.

Model ATIK memiliki 3 komponen yaitu: Amati, Tiru dan Kerjakan. Amati adalah bagian dari proses kegiatan untuk melihat dengan seksama atau memperhatikan dengan detail suatu objek, kondisi suatu kejadian atau peristiwa nyata yang ada disekitar. Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan, dalam dunia belajar anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan anak (Jacob & Watini, 2022).

Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan, dalam dunia belajar anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan anak. Dengan mengamati anak belajar mengobservasi, melihat dengan detail proses pembelajaran yang pada akhirnya anak akan mengalami proses berpikir dan kemudian menghasilkan pemahaman baru yang akan dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Dari kegiatan pengamatan tersebut anak akan belajar tentang konsep, bentuk, model bahkan mampu menciptakan simbol-simbol dari hasil persepsinya sendiri. (Fauziah & Rahman, 2021). Dengan mengamati anak akan muncul rasa ingin tahu tentang berbagai hal yang ada di lingkungan anak, sehingga anak berkembang dengan optimal keingintahuannya terhadap peristiwa apapun yang terjadi di lingkungannya.

Tiru adalah suatu kemampuan atas hasil pengamatan yang dilakukan oleh anak, dalam proses tiru anak sedang merefleksikan apa yang dipelajarinya dalam tahap pengamatan yang dipelajari dan diproses melalui sensor penginderaan tubuh. kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak (Adawiyah & Watini, 2022). Kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak terutama pada perkembangan emosi sosialnya.

Kerjakan adalah suatu aplikasi reflektif dari pemahaman anak setelah melewati fase amati dan tiru. Pada komponen ke-3 ini anak diminta untuk mengekspresikan dirinya, kerjakan merupakan keterampilan, pengetahuan dari pengalaman pengamatan dan proses tiru. Kata Kerjakan adalah satu bentuk kata yang aktif yang pada akhirnya mendapatkan

suatu keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian yang dialaminya.

Kerjakan dalam *Active Experimentation* menurut Kolb (Majid, 2017) anak ditempatkan pada situasi-situasi nyata dalam proses pembelajaran. Dengan mengerjakan sesuatu maka seseorang akan mendapatkan keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian. Dengan model ATIK kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan terutama untuk anak usia dini dimana anak masih suka bermain.

Untuk meningkatkan pelayanan pada anak usia dini, jumlah PAUD yang diprakarsai oleh masyarakat semakin banyak. Pos PAUD merupakan salah satu contoh PAUD yang dikelola oleh masyarakat. Pos PAUD merupakan bentuk layanan PAUD yang penyelenggaraannya dapat terintegrasi dengan layanan Bina Keluarga Balita (BKB) dan/atau posyandu bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 4 tahun.

Pos PAUD merupakan salah satu model PAUD yang dikembangkan melalui pendekatan holistik-integratif yang setidaknya menekankan aspek pendidikan, kesehatan, gizi, perawatan, pengasuhan, kesejahteraan dan perlindungan (Tedjawati, 2010). Pos PAUD menjadi bentuk layanan alternatif yang dikembangkan masyarakat dengan kebermanfaatannya untuk masyarakat sehingga anak usia dini mendapatkan pelayanan yang sesuai dengan perkembangan anak.

Penggunaan model ATIK digunakan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak di Pos PAUD Sedap Malam 16 Cimahi Jawa Barat. Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan gerak tubuh, dengan model pembelajaran ATIK Pos PAUD Sedap Malam 16 Cimahi Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang penerapan model ATIK dalam kegiatan pengembangan kecerdasan kinestetik dengan bermain gerak tubuh di Pos PAUD Sedap Malam 16 Cimahi Jawa Barat.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Sugiyono dalam bukunya yaitu metode penelitian pendidikan menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan data dilakukan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017).

Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti melainkan menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikannya hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Udjir & Watini, 2022).

Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel yang diteliti melainkan menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikannya hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan interview atau wawancara, observasi dan dokumentasi. Interview atau wawancara yang sering dikenal dengan interview lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Wawancara Semi-struktur yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview terpimpin. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang telah terkumpul dengan rapi diberikan pengkodean agar memudahkan dalam melakukan pengelompokan ataupun identifikasi. Adapun masing-masing pengkodean tersebut adalah 1). Catatan Wawancara disingkat (CW), Catatan Dokumentasi (CD) dan Catatan Lapangan (CL) (Watini, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di Pos PAUD Sedap Malam 16 Cimahi Jawa Barat. dengan jumlah siswa 25 anak dan 5 orang guru. Penelitian ini dilakukan pada 25 anak

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh data data dokumentasi, baik berupa CD, CW maupun CL. Adapun dokumentasinya termuat sebagai berikut:

#### Tahap amati



Gambar 1 Proses Amati (CD.1)

Modell ATIK Yaitul A= (Amati), T = (Tirul), K = (Keljakan). Modell ini dikelmbangkan oleh Sri Watini pada tahun 2016 sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Dalam implementasi modell ATIK pada kegiatan di sekolah yaitu dengan bermain pola kaki. Metode belajar ATIK ini dimulai dengan persiapan guru pada awal kegiatan pembelajaran, guru menggali informasi tentang menirukan posisi kaki, guru menanyakan cara bermain kepada anak untuk mengetahui sampai di mana anak mengerti tentang cara bermain menirukan posisi kaki ini yang benar. Kemudian guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini secara lengkap, aturan main dan lama permainan.

Selanjutnya guru mengelompokkan anak sesuai dengan jumlah anak, satu kelompok berisi anak. Kegiatan ini butuh ruang atau tempat yang bisa memungkinkan anak dapat bergerak dengan leluasa dalam proses penerapan pembelajaran model ATIK

ini. Dengan menggunakan model ATIK ini proses pembelajaran disekolah menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. CW.1. Pada Pos PAUD Sedap Malam 16, selain penjelasan guru juga menggunakan media gambar proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran model ATIK dan dilaksanakan di ruangan yang terbuka (CD.1, CL.1).

Berdasarkan pada penemuan CW1, CD1. CL1, maka implementasi model pembelajaran modal ATIK ini dimulai dari kesiapan guru untuk memahami model ATIK terlebih dahulu, kemudian anak-anak Pos Paud Sedap Malam 16, menirukan gerakan mengetahui posisi kaki. Kegiatan ini selain mudah untuk dimainkan juga dapat menstimulus tumbuh kembang kinestetik (motorik kasar) anak. Kegiatan ini dilakukan di ruangan terbuka. Penerapan desain di ruangan Pos PAud Sedap Malam 16 yang diperuntukan untuk kegiatan pembelajaran anak dibagi menjadi dua bagian. Desain ruang dalam (indoor area) dan ruangan luar (outdoor area).

Desain ruang bermain anak harus memiliki fleksibilitas, transparansi ruang, kriteria keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan dan keindahan. Kemampuan amati pada model ATIK ini siswa mengamati guru terlebih dahulu, guru memberi contoh dengan memulai permainan. Guru memulai permainan dengan memperagakan guru melompat dengan mengikuti pola alur telapak kaki yang sudah ditempel di lantai. Pada kotak yang berpasangan guru mencontohkan menjejakkan kedua kakinya, lalu kembali lagi ke awal.

### Tahap Tiru



Gambar 2 Proses Tiru (CD.2)

Selesai guru memberikan contoh dan siswa mengamati gerakan guru selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan bersama, Pada kemampuan tiru ini anak sudah mulai menirukan apa yang dicontohkan oleh guru (Hidayati & Watini, 2022), Guru dan siswa melompat bersama secara perlahan agar anak dapat melihat dengan jelas bagaimana guru melompat dengan satu kaki dengan seimbang, kemudian guru mengajak anak untuk melakukan gerakan yang dicontohkan, pada tahap ini anak akan merasa tertantang untuk dapat meniru dengan baik seperti yang dicontohkan oleh guru. Guru mendampingi siswa sampai tahapan permainan ini selesai.

## Tahap Kerjakan



Gambar 3 Proses Kerjakan (CD.3)

Tahapan terakhir dari Model ATIK ini adalah Kerjakan, tahapan terakhir ini adalah hasil dari anak mengamati dan meniru sehingga anak mengerti dan mampu mengerjakan permainan mengikuti pola kaki tanpa didampingi oleh guru, terbukti siswa sudah menunjukkan sikap antusiasnya dalam permainan ini sehingga menimbulkan rasa percaya diri pada anak. Sifat Percaya diri adalah sikap yang menunjukkan memahami kemampuan diri dan nilai harga diri, aspek sosial emosional ini yang perlu di tumbuhkan dan kembangkan sejak dini (Kastanja & Watini, 2022).

Jadi selain meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, kemampuan menirukan pola yang diberikan oleh guru, ternyata dapat juga meningkatkan kepercayaan diri anak. Anak merasa percaya diri karena berhasil melakukan beberapa pola yang diberikan, ketika anak berhasil menirukan pola pertama maka dia akan merasa lebih percaya diri untuk menirukan pola berikutnya. Dengan model pembelajaran ATIK melalui permainan meniru gerakan pola kaki ini dapat mengasah rasa ingin tahu anak dengan amati, tiru dan kerjakan sehingga kegiatan pengembangan motorik kasar anak dilakukan dengan senang, gembira, terarah dan bermakna.

Metode ATIK yang dikembangkan di Pos PAUD Sedap Malam 16 ini sangat bermanfaat dalam membantu anak mengembangkan kecerdasan kinestetik mereka. Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh profesor psikologi dan pakar pendidikan dari Universitas Harvard bernama Howard Gardner (Hidayati & Watini, 2022).

Kecerdasan ini berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak, yang terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan gerakan tubuh yang mengandalkan otot besar dan biasanya melibatkan gerakan yang lebih kompleks, seperti berjalan, melompat, dan merangkak. Sedangkan motorik halus melibatkan gerakan yang menggunakan otot kecil dan sering kali memerlukan ketelitian (Jacob & Watini, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, kondisi kemampuan kinestetik anak melalul bermain pola kaki pada 15 anak di Pos PAUD Malam 16 dengan



menggunakan penilaian sebagai berikut : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Table 1. Hasil Observasi Awal (CL.1)**

Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
<b>Bb</b>	3	20%
<b>Mb</b>	6	40%
<b>Bsh</b>	4	26%
<b>Bsb</b>	2	13%

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan kemampuan anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 3 anak, kemampuan anak mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak, kemampuan anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak, dan kemampuan anak berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat dilakukan dengan berbagai macam cara baik dengan metode, model atau pun media contohnya seperti yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dengan Model ATIK.

Hasil observasi kedua yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan model ATIK, jumlah anak yang belum berkembang (BB) sudah tidak ada, kemampuan mulai berkembang sebanyak 1 anak, kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 anak dan kemampuan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak. Kesulitan yang dihadapi anak di awal adalah anak mengalami kesulitan saat harus bermain pola kaki. Pada penelitian di observasi awal terdapat beberapa faktor yang membuktikan bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak yang belum optimal. Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain yaitu beberapa anak yang mengalami kesulitan konsentrasi dan tidak fokus mendengarkan arahan yang disampaikan oleh guru.

Metode ATIK ini dapat dikembangkan dengan baik di lembaga baik formal maupun non formal. Pos PAUD merupakan lembaga non formal di bawah Dinas Pendidikan. Pos PAUD adalah bentuk layanan PAUD yang penyelenggaraannya dapat terintegrasi dengan layanan Bina Keluarga Balita (BKB) dan/atau posyandu bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 5 tahun.

Pos PAUD merupakan salah satu model PAUD yang dikembangkan melalui pendekatan holistik-integratif yang setidaknya menekankan aspek pendidikan, kesehatan, gizi, perawatan, pengasuhan, kesejahteraan dan perlindungan. POS PAUD bekerja sama dengan Posyandu melayani bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 4 (empat) tahun dan dapat melayani anak hingga usia 6 (enam) tahun jika di lokasi yang sama belum tersedia layanan TK /RA /BA, yang pengelolaannya berada di bawah pembinaan pemerintah desa atau kelurahan.

### **Keterlibatan Anak**

Peran serta anak dalam penerapan model ATIK adalah: anak melihat dan mengamati pola dua tapak kaki. Dalam kotak, guru memberikan contoh menjejakkan

kedua kaki kemudian kembali ke awal. (CD 1, CD 2). Setelah guru memberi contoh dan sanak mengikuti gerakan guru, guru mengajak anak melakukannya bersama-sama. Dalam keterampilan meniru ini, anak mulai meniru keteladanan guru.

Guru dan anak secara perlahan melompat bersama-sama agar anak-anak dapat melihat dengan jelas bagaimana guru melompat dengan satu kaki seimbang, kemudian guru meminta anak untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut secara keteladanan, pada saat inilah anak mendapat tantangan untuk dapat meniru dengan baik, mengikuti keteladanan dari guru. Guru mengawasi anak sampai tahap permainan ini selesai (CD.3). Langkah terakhir dari model ATIK adalah Do.

Tahap terakhir yaitu Do merupakan hasil pengamatan dan peniruan yang dilakukan anak, sehingga anak memahami dan dapat memainkan permainan sesuai pola kaki tanpa didam-pingi guru. Terbukti siswa menunjukkan antusiasnya dalam permainan ini. Dengan model pembelajaran ATIK, rasa ingin tahu anak dapat disempurnakan dengan bantuan permainan meniru gerakan pola kaki melalui observasi, peniruan dan tindakan. kegiatan perkembangan motorik anak dengan gembira, riang, terbimbing dan bermakna (CD.4).

### **Peran Guru Dalam Implementasi Model Pembelajaran Atik**

Peran Guru dalam implementasi Model ATIK di TK Muslimat II antara lain sebagai Fasilitator, mediator dan coordinator, dimana peran guru yang dapat memandu proses kegiatan anak. Guru POS PAUD Sedap Malam 16 mengajak anak mengamati, melihat dan memperhatikan dengan seksama pola jejak kedua kaki tersebut, Guru memberi contoh dengan memperagakan guru melompat dengan mengikuti pola alur telapak kaki yang sudah ditempel di lantai. pada kotak yang berpasangan guru mencontohkan menjejakkan kedua kakinya, lalu balik lagi ke awal. (CD.1, CD.2).

Selesai guru memberikan contoh dan siswa mengamati gerakan guru selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan bersama, Pada kemampuan tiru ini anak sudah mulai menirukan apa yang dicontohkan oleh guru, Guru dan siswa melompat bersama secara perlahan agar anak dapat melihat dengan jelas bagaimana guru melompat dengan satu kaki dengan seimbang, kemudian guru mengajak anak untuk melakukan gerakan yang dicontohkan, pada tahap ini anak akan merasa tertantang untuk dapat meniru dengan baik seperti yang dicontohkan oleh guru. Guru mendampingi siswa sampai tahapan permainan ini selesai. (CD.3).

Tahapan terakhir dari Model ATIK ini adalah Kerjakan, tahapan terakhir ini yaitu Kerjakan adalah hasil dari anak mengamati dan meniru sehingga anak mengerti dan mampu mengerjakan permainan mengikuti pola kaki tanpa didampingi oleh guru, terbukti siswa sudah menunjukkan sikap antusiasnya dalam permainan ini. Hal ini didasarkan pengalaman langsung dari proses yang dilakukannya. (Nurseto & Lestari, 2015) Dengan model pembelajaran ATIK melalui permainan meniru gerakan pola kaki ini dapat mengasah rasa ingin tahu anak dengan amati, tiru dan kerjakan sehingga kegiatan pengembangan motorik kasar anak dilakukan dengan senang, gembira, terarah dan bermakna (CD.4).

Peran guru dalam penerapan model pembelajaran ATIK juga sangat penting. Guru hendaknya dapat berperan sebagai fasilitator, dimana peran guru dapat memandu proses penerapan model ATIK tersebut agar anak melakukan kegiatan tersebut dengan cara yang menyenangkan. Guru juga harus menjadi perantara, dimana peran guru adalah sebagai perantara atau penghubung antara anak dengan latihan jenis ATIK yang dilakukan anak. Guru juga dapat menjadi koordinator, dimana seorang guru harus mampu merencanakan dan mengarahkan kegiatan agar terlaksana dengan baik. Guru juga hendaknya memperhatikan penataan ruang yang mendukung gerak bebas dan aktif anak serta menjamin keamanan ruang gerak anak sehingga dapat beraktivitas tanpa risiko yang tidak diinginkan.

### **Kesimpulan**

Aktivitas bermain pada anak dapat mengoptimalkan perkembangan kinestetik anak, anak belajar untuk menggerakkan sebagian atau seluruh anggota badan yang berguna untuk menguatkan otot-otot, serta melatih keseimbangan, kelincahan, koordinasi anggota badan. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan kinestetik pada anak usia dini adalah dengan model ATIK (Amati Tiru dan Kerjakan). Model ATIK memiliki 3 komponen yaitu: 1). Amati adalah proses kegiatan untuk melihat dengan seksama atau memperhatikan dengan detail suatu objek, 2). Tiru adalah kemampuan atas hasil pengamatan yang dilakukan oleh anak, 3. Kerjakan suatu aplikasi reflektif dari pemahaman anak setelah melewati fase amati dan tiru.

Hasil dari penelitian di Pos PAUD Sedap Malam 16 menunjukkan bahwa implementasi model ATIK efektif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain pola kaki. Model ATIK dalam permainan meniru pola kaki membuat anak gemar berolahraga atau melakukan kegiatan fisik, senang mencoba sesuatu agar benar benar mengerti, Suka memegang atau mencoba sesuatu agar benar benar mengerti, dan menggunakan gerakan tangan atau bahasa tubuh dalam rangka untuk mengekspresikan diri sendiri.

### **BIBLIOGRAFI**

- Adawiyah, Rabiatul, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan. In *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.507>
- Fauziah, Fajriyati, & Rahman, Taopik. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 108–114. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.870>
- Hidayati, Tuti, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A melalui kegiatan Menari di TK Anak Bangsa Rawajati Pancoran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 657–661. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.479>
- Irma Agustinalia. (2018). *Mengenal Kecerdasan Manusia*. Sukoharjo: Graha Printama Selaras.
- Jacob, Anna Maria, & Watini, Sri. (2022). *Penerapan Model Atik dalam Pengembangan*

- Motorik Kasar pada Anak ADHD di TK Global Persada Mandiri.*  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.841>
- Kandouw, Gladys L., Dundu, Anita, & Elim, Christofel. (2018). Deteksi Dini Anak Gangguan Spektrum Autisme dan Interaksinya dengan Orang Tua dan Saudara Kandung. *E-CliniC*, 6(1). <https://doi.org/10.35790/ecl.6.1.2018.19504>
- Kastanja, Johana, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2636–2639.
- Lubis, Grafura, & Wijayanti, ari. (2011). *Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Majid, Abdul. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuraini, Nuraini, Bakir, Widya Fitriani, & Watini, Sri. (2023). Implementasi Reward Asyik untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Hafniratunnisa Namlea. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1702–1708. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1700>
- Priansa, Donni Juni. (2017). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran : Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rosmauli, Catheriena, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 888–894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- Rusman. (2011). *Model model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjawati, J. M. (2010). Pengembangan Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16, 351–360.
- Udjir, Nurhidayati, & Watini, Sri. (2022). Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al-Ikhlas Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1861. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1861-1872.2022>
- Watini, Sri. (2016). *Model Bermain Asyik Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Tim Cahaya ilmu.
- Watini, Sri. (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>

---

**Copyright holder:**

Muhammad Fakhruddin Robbani, Novi Yastuti, Ai Siti Aisah, Nurlina Roslina, Sri  
Watini (2024)

**First publication right:**

Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

