



Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Motorik Kasar dengan Kegiatan Bermain Papan Titian di KB Al-Hidayah

Ika Prastika¹, Riani Ratna Ningsih², Dini Albasari³, Indah Sari⁴, Sri Watini⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: ikha.0106@gmail.com, riyaniratnaningsih@gmail.com, dinialbasari05@gmail.com,
indahsari.work@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-01 Keywords: <i>Boardwalk Game;</i> <i>Gross Motor;</i> <i>Childhood Din.</i>	This study aims to know and understand how to apply the footboard game with the ATIK Method in gross motor development in early childhood Group A KB Al-Hidayah Kp. Rancaiga, Cipayang Village, East Cikarang District, Bekasi Regency. The research method used is a descriptive qualitative method by making observations and reference sources used in research, namely journal articles, and books. Based on the results of the study, it can be concluded that the gross motor development carried out at KB Al-Hidayah through the walkway board game is very effective, this can be seen from before the teacher applied the footboard game the child's gross motor has not developed properly, but after applying the locomotor motion walkway board game is good, although there are still some children who feel afraid of heights and walk on the boardwalk without holding on.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-01 Kata kunci: <i>Permainan Papan Titian;</i> <i>Motorik Kasar;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami cara penerapan permainan papan titian dengan Metode ATIK dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini Kelompok A KB Al-Hidayah Kp. Rancaiga Desa Cipayang kecamatan Cikarang Timur Kabupaten Bekasi. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan melakukan observasi dan sumber referensi yang digunakan dalam penelitian yaitu artikel jurnal, dan buku. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan dalam pengembangan motorik kasar yang dilakukan di KB Al-Hidayah melalui permainan papan titian sangatlah efektif, hal ini dapat dilihat dari sebelum guru menerapkan permainan papan titian motorik kasar anak belum berkembang dengan baik, namun setelah menerapkan permainan papan titian gerak lokomotor sudah baik, walaupun masih ada beberapa anak yang merasa takut dengan ketinggian dan berjalan di papan titian tanpa berpegangan.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0 sampai 6 tahun, yang dimana pada usia ini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukan sikap, perilaku, dan karakter kepribadian pada anak tersebut, Karena usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas (golden age). Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya tanpa terkendali (Brandon, 2018). Untuk itu pendidikan anak usia dini sangat penting untuk dapat menstimulasi perkembangan anak dan juga mengembangkan kecerdasan anak. Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak, sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang

cepat. Misalnya, kecepatan lari seorang anak akan semakin bertambah sesuai dengan penambahan usianya. Selain itu, secara fisik, anak juga akan terlihat lebih tinggi atau lebih besar. Pada anak usia dini perkembangan kemampuan anak Educhild, akan sangat terlihat pula. Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik dan motoriknya (Lestari, 2022).

Papan titian merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan, dengan panjang minimal 2 meter, lebar 20 cm dan tebal 3 cm. Selain menggunakan papan titian, papan titian juga bisa menggunakan besi. Adapun untuk tinggi rendahnya papan titian tergantung dari usia anak, apabila anak berada pada rentang usia 2-3 tahun tinggi titiannya kurang lebih 5 cm, kemudian anak usia 4-5 tahun tinggi titiannya kurang lebih 10 cm, dan anak usia 6-8 tahun tinggi titiannya kurang lebih 15 cm. Menurut (Sausan et al., 2016) papan titian merupakan papan atau bangku panjang dengan ketinggian ±

30-50 cm dan panjang 1,5-2 m. Papan titian merupakan alat untuk dapat melatih keseimbangan tubuh, kekuatan otot kaki, keberanian, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan melakukan kegiatan berjalan diatas papan titian, 20 kegiatan ini dapat divariasikan dengan tangan direntang, tangan dipinggang, membawa beban, ember kecil berisi air. Selain itu, dapat juga dengan berjalan diatas papan dengan tangan sedekap, berjalan tangan direntang dan memejamkan mata.

Kegiatan bermain papan titian dengan model ATIK menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di KB Al-Hidayah. ATIK merupakan singkatan dari Amati, Tiru, Kerjakan. Pengembangan pembelajaran menggambar yang menggabungkan model Pembelajaran tidak langsung dan Model ELT (Experiential Learning Theory) menghasilkan model ATIK (Adawiyah & Watini, 2022). Model belajar ATIK (Konsep Teori Model ATIK), Proses Pembelajaran, Konsep Skema Model ATIK ini didaftarkan oleh Dr. Sri Watini, S.Pd.I., M.Pd pada HKI Kemenhunkam dengan nomor pencatatan 00229956 pada tanggal 28 Januari 2018 di Kota Bekasi, Jawa Barat. (Puspitasari & Watini, 2022).



Gambar 1. HKI Model ATIK

Model dalam permainan papan titian adalah model ATIK Sri Watini yaitu A= Amati, T= tiru K= kerjakan, model ini di kembangkan oleh Sri Watini pada tahun 2016, model ATIK telah terdaftar dan memiliki Hak Paten dengan no pencatatan 000229956 tertanggal 28 Januari 2018.

1. Amati adalah bagian proses untuk melihat dari dekat atau memperhatikan detail suatu objek, keadaan suatu peristiwa, atau peristiwa terdekat yang sebenarnya.
2. Pada masa anak-anak, proses mengamati merupakan hal yang penting dalam hidupnya karena pada masa anak-anak rasa ingin tahunya tentang permainan atau hal terkecil

yang terjadi di sekitarnya berkembang pesat. (Rahakbauw & Watini, 2022)

3. Tiru merupakan kemampuan untuk mereproduksi suatu tindakan yang dilihat secara langsung maupun tidak langsung. Anak-anak suka meniru apa pun yang mereka lihat, dengar, atau rasakan. Keadaan tahap persepsi ini dapat menyampaikan bahwa kita tidak memahaminya pada awalnya, dan kemudian kita memahaminya (Astuti & Watini, 2022). Anak melakukan suatu kegiatan yang meniru suatu objek. Dari apa yang dilihatnya, anak mulai memahami dan mengembangkan apa yang dia rasakan, apakah itu menyenangkan atau tidak, dan dia menerima umpan balik positif atau negatif.
4. Kerjakan, proses belajar bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman dari suatu peristiwa. (Hulukati & Watini, 2022)

Model ATIK memiliki konsep dan teknis yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak di mana anak dalam tahap mengamati, meniru dan mengerjakan apapun yang mereka inginkan, karena tanpa mengerjakan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan akan sulit dikuasai anak (Purwanti & Watini, 2022), Model ATIK implementasinya sangat mudah dan sederhana akan tetapi hasil pembelajaran khususnya motorik kasar anak meningkat secara optimal hal ini karena konsentrasi anak melibatkan Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. Model ATIK merupakan inovasi baru dalam perkembangan keilmuan khususnya pendidikan anak usia dini yang relevan dengan transformasi di mana pembelajaran harus mengembangkan dan menyebarluaskan inovasi-inovasi baru. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Rodiah dan Mahmudah (Mahmudah & Watini, 2022) yaitu dengan meningkatkan motorik kasar melalui kegiatan bermain papan titian dengan model ATIK di Paud KB Al-Hidayah yang menyatakan model ATIK terbukti efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini karena membuat anak lebih bersemangat dalam melakukannya. (Rodiah & Watini, 2022) Dalam model bermain ASYIK ada *reward* yang khas yaitu kata-kata "Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes". Melalui model pembelajaran ASYIK ini diharapkan dapat membangkitkan semangat anak, percaya diri

sekaligus meningkatkan konsentrasi belajar anak serta memotivasi anak untuk memulai permainan papan titian (Setyowati & Watini, 2022).

II. METODE PENELITIAN

Di kutip dari jurnal yang ditulis oleh Rosmauli, Arkunto mengatakan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif, penelitian deskriptif yaitu mengidentifikasi data berdasarkan fakta-fakta yang menjadi pendukung terhadap apa yang menjadi penelitian, kemudian di Analisa tersebut untuk dijadikan hasilnya, (Rosmauli & Watini, 2022). Sumber referensi tulisan yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian antara lain dari bahan artikel jurnal, buku tahunan. Subjek yang di teliti dalam penelitian ini adalah anak usia dini di KB Al-Hidayah di Kp. Rancaiga, Ds. Cipayung, Kec. Cikarang Timur, Kab Bekasi, kelompok B berjumlah 12 anak, dengan teknis guru mencontohkan bagaimana posisi tubuh saat berjalan di papan titian. Anak-anak diminta mengamati proses nya dan kemudian meniru yang dicontohkan guru dimana anak merentangkan kedua tangan secara bergiliran dan berjalan di atas papan titian. Cara pengumpulan data, dilakukan dengan melaksanakan teknik pengamatan, pencatatan, dan foto dokumentasi. Adapun tahap analisa data menggunakan analisis deskriptif kualitatif (Watini, 2020).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan bermain papan titian dengan metode ATIK dalam rangka mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, Hasil menunjukkan manfaat dari bermain permainan papan titian untuk anak usia dini adalah:

1. Melatih Keseimbangan

Keseimbangan tubuh dapat diartikan kemampuan seseorang dalam memelihara posisi tubuh dalam keadaan statis (tidak bergerak) atau keseimbangan dalam keadaan bergerak. Latihan keseimbangan dapat dilakukan dengan jalan mengurangi atau memperkecil bidang tumpuan. Latihan keseimbangan adalah keseimbangan baik dalam posisi berdiri, duduk, maupun jongkok.

2. Melatih Kekuatan otot kaki

Kekuatan otot kaki adalah salah satu aspek dalam kebugaran jasmani yang harus dilatih untuk mendapatkan kebugaran jasmani yang maksimal. Dengan memiliki otot kaki yang kuat, maka kita bisa beraktivitas dengan lebih baik tanpa merasa kelelahan berlebihan ketika

melakukan aktivitas. Bentuk-bentuk dari latihan otot kaki antara lain berjalan cepat, berlari, naik turun tangga, dan squat jump.

3. Melatih Keberanian dan Percaya Diri

Percaya diri adalah hal penting yang harus dimiliki oleh seluruh anak dalam menjalani proses kehidupannya, tanpa rasa percaya diri sulit bagi anak untuk mampu mengeksplorasi kemampuan atau potensi yang dimilikinya.

Observasi yang dilakukan selama tiga hari dengan waktu pembelajaran 30 menit setiap sesinya, menunjukkan bahwa dengan melakukan permainan papan titian menggunakan metode ATIK ini, anak-anak menunjukkan perkembangan motorik kasarnya, khususnya dalam hal keseimbangan dan koordinasi gerak tubuh dan kekuatan otot kaki saat berjalan dan berlari. Selain itu, terobsevasi juga bahwa anak menunjukkan perkembangan fokus nya dalam melakukan suatu kegiatan serta motivasi yang besar untuk melakukan kegiatan ini dengan adanya model ATIK.



Gambar 1. Kegiatan Bermain Papan Titian dengan Model ATIK (**AMATI**)



Gambar 2. Kegiatan Bermain Papan Titian dengan Model ATIK (**TIRU**)



Gambar 3. Kegiatan Bermain Papan Titian dengan Model ATIK (**KERJAKAN**)

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena senang dan bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan banyak teori bermain menurut para pakar yang telah memberikan pandangan tentang bermain pada Pendidikan anak usia dini, bermain papan titian dengan metode "ATIK" yang ditemukan oleh Sri Watini merupakan upaya menciptakan pembelajaran yang dapat membuat anak menjadi lebih kreatif. Model bermain "ATIK" merupakan inovasi pembelajaran di PAUD, karena pembelajaran di PAUD selalu menekankan pada aspek bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Motorik Kasar anak dengan Kegiatan Bermain Papan Titian.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 883-887. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.507>
- 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>
- 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>
- Lestari, D. R. (2022). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Papan Titian Usia 5-6 Tahun Di PAUD Tunas Harapan Desa Bakit. *BERNAS KIDS: Islamic Childhood Education ...*, 1(1), 43-51. <https://www.jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/ICEJ/article/view/2527>
- 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>
- Mukhlisa, N., & Kurnia, selia dwi. (2020). Penerapan permainan papan titian dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. *Educhild*, 2(1), 65-75.
- Nurhazlina Mohd. Ariffin, M. J. S. R. K. (2021). Perkembangan Usia Dewasa: Tugas Dan Hambatan Pada Korban Konflik Pasca Damai. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 114. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10430>
- Purwanti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Untuk Mengembangkan Keterampilan Pra Menulis Dengan Media Pasir dan Tepung di Kelompok Bermain Ceria Pandaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1673. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1673-1680.2022>
- Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Menggambar di Pos PAUD Flamboyan I. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 387-398.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- R Ariyana, D., & Rini, N. S. (2009). Hubungan pengetahuan ibu tentang perkembangan anak dengan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-5 tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan (FIKkes)*, 2(2), 11-20.
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam

- Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd. *Jurnal Buah Hati*, 9(1), 1–9. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1696>
- Rodiah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 640–645. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.472>
- Rosmauli, C., & Watini, S. (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>
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- 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%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3253/2714>