



Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dengan Kegiatan Bermain Lompat Zigzag

Indayani¹, Hesti Cahyaningsih², Ivo Mustofa³, Sri Watini⁴

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

E-mail: aginda13@gmail.com, hesticahyaningsih9@gmail.com, ipp0.sang024@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-01 Keywords: <i>ATIK Model; Kinesthetic Intelligence; Playing Zigzag Jump.</i>	Early childhood is a child who is in a process of development, both physical, intellectual, social, emotional and language development. This study aims to improve kinesthetic intelligence in children through a zigzag jump game using the "ATIK Model". The ATIK model stands for Observe, Imitate, Do. This research was conducted because the results of initial observations when children were at school, especially children in group A, still could not control their body movements properly and were less enthusiastic during sports activities. Therefore, a zigzag jump game is carried out so that children can improve their kinesthetic intelligence well. The research subjects were group A students aged 4-5 years at TKIT As-Syuhada as many as 10 children. This study used the PTK method (classroom action research) which was carried out in four stages, namely: planning, action implementation, observation and reflection. Data collection techniques in this study were interviews, observation, and documentation. As for this data processing technique with descriptive quantitative with a percentage. Based on the results of the analysis and discussion, it can be concluded that children's kinesthetic intelligence abilities can be improved through playing zigzag jumping activities. Thus it can be said that the application of the ATIK method has succeeded in increasing children's kinesthetic intelligence, especially in jumping following a zigzag pattern.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-01 Kata kunci: <i>Model ATIK; Kecerdasan Kinestetik; Bermain Lompat Zigzag.</i>	Anak usia dini merupakan <i>anak</i> yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak melalui permainan lompat zigzag dengan menggunakan "Model ATIK". Model ATIK adalah singkatan dari Amati, Tiru, Kerjakan. Penelitian ini dilakukan karena hasil pengamatan awal pada saat anak di sekolah terutama anak kelompok A masih belum bisa mengontrol gerak tubuhnya dengan baik dan kurang bersemangat saat kegiatan olahraga. Oleh karena itu dilakukan permainan lompat zigzag agar anak bisa meningkatkan kecerdasan kinestetiknya dengan baik. Subjek penelitian adalah siswa kelompok A usia 4-5 tahun pada lembaga TKIT As – Syuhada sebanyak 10 anak. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan kelas) yang dilakukan dengan empat tahapan, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik pengolahan data ini dengan kuantitatif deskriptif dengan prosentase. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain lompat zigzag. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan metode ATIK berhasil meningkatkan kecerdasan kinestetik anak khususnya dalam melompat mengikuti pola zigzag.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan *anak* yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan bahasa (Tatminingsih 2016). Pendidikan anak usia dini akan memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keberhasilan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pemerintah melalui UU RI nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3 tentang sistem pendidikan nasional,

menetapkan bahwa: Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan untuk dapat mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan penting di dalam mengembangkan semua aspek perkembangan dan segala potensi anak. Berbagai bentuk stimulus yang diberikan pendidik bertujuan untuk mencapai STPPA

(standar tingkat pencapaian perkembangan anak) yang disusun dalam berbagai bentuk bermain sambil belajar (Maghfiroh and Shofia Suryana 2021). Melalui berbagai kegiatan tersebut diharapkan anak mampu mencapai berbagai capaian perkembangan yang sudah ditetapkan sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Berbagai cara dilakukan oleh seorang pendidik untuk membantu anak didiknya mengembangkan seluruh potensinya. Setiap pendidik memiliki banyak metode untuk membantu menstimulasi setiap aspek perkembangan anak didiknya (Rozzaq and Sutapa 2022). Cara yang dilakukan bisa saja berbeda atau sama pada setiap anak dalam mendapatkan stimulasi untuk setiap aspek perkembangannya. Oleh karenanya beragam model dan metode pembelajaran dapat dipilih untuk diaplikasikan oleh pendidik dalam memenuhi kebutuhan anak agar tercapai perkembangan yang diharapkan. Perkembangan anak usia dini melibatkan berbagai aspek, termasuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Perkembangan fisik anak digolongkan ke dalam kecerdasan kinestetik karena kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan yang dimiliki anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh (S.Sudadik 2020).

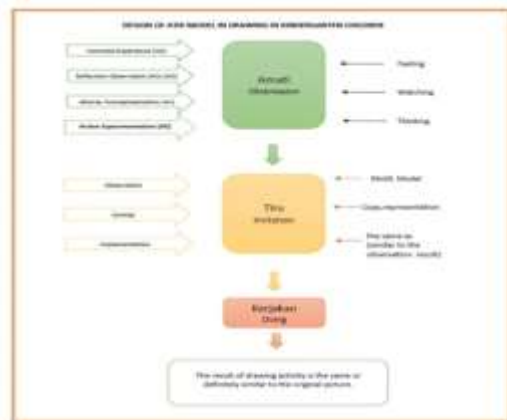
Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan gerak tubuh adalah salah satu dari sembilan jenis kecerdasan yang diidentifikasi oleh teori kecerdasan majemuk Howard Gardner (Lalujan 2019). Kecerdasan majemuk adalah berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki setiap orang. Seorang anak bisa memiliki kecerdasan yang berbeda dari anak lain. Dalam teori multiple intelligence yang diusulkan Gardner, semua orang memiliki jenis kecerdasan yang berbeda (Syarifah 2019). Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan tubuhnya dengan baik, koordinasi gerakan, serta kepekaan terhadap sensasi fisik. Dalam bermain lompat zigzag juga dapat melatih kemampuan manipulasi. Dikutip dari (Jacob and Watini 2022) Kemampuan Manipulatif adalah kemampuan otot yang dikembangkan ketika anak sedang menggunakan berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contohnya adalah gerakan melempar bola, memukul, menendang, menangkap objek, memutar tali, dan memantulkan atau menggiring bola.

Menurut Gardner, individu yang memiliki kecerdasan kinestetik yang kuat cenderung memiliki kemampuan dalam hal-hal seperti olahraga, tarian, seni pertunjukan, dan aktivitas fisik lainnya. Mereka lebih mudah mengingat informasi dan belajar melalui pengalaman fisik daripada melalui metode pembelajaran yang lebih tradisional, seperti membaca atau mendengarkan (Tuti Hidayati, Sri Watini 2022). Dalam konteks pendidikan, kecerdasan kinestetik dapat dieksplorasi melalui metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, simulasi, permainan berbasis gerakan, atau penggunaan alat peraga yang memungkinkan siswa untuk melibatkan tubuh mereka dalam proses pembelajaran (Fantiro 2018). Hal ini dapat membantu individu dengan kecerdasan kinestetik yang lebih dominan untuk belajar dengan lebih efektif dan memaksimalkan potensi mereka dalam bidang yang melibatkan gerakan dan koordinasi tubuh.

Untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, pendidik menggunakan berbagai metode dalam penyampaian. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, metode merupakan kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode merupakan upaya yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rosmawati and Watini 2023). Pemilihan metode disesuaikan dengan kebutuhan dan memilih metode mana yang paling tepat untuk digunakan. Ketepatan dalam memilih metode pembelajaran sangat menentukan terciptanya kondisi yang kondusif dan menyenangkan, sehingga memberikan peluang bagi peserta didik memperoleh kemudahan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Mulyani, Pamungkas, and Inten 2018). Dengan mengacu pada pernyataan yang dikemukakan dalam (Rahakbauw and Watini 2022) yang menyatakan bahwa guru dapat memilih media, metode maupun model pembelajaran yang dianggap cocok dan menarik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga kegiatan proses pembelajaran dapat merangsang pikiran anak, perasaan, minat dan perhatian anak sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah model ATIK dari Sri Watini, Yaitu A = (Amati), T = (Tiru), K = (Kejakan). Model ini dikembangkan oleh Sri Watini pada tahun 2016 sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Model ATIK

telah terdaftar dan memiliki Hak Cipta atau Hak Paten dengan nomor pencatatan 000229956 tertanggal 28 Januari 2018. Model ATIK awalnya ditemukan untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan menggambar, melalui cara “amati, tiru dan kerjakan”. Hasil penelitian yang dilakukan untuk melihat efektivitas penerapan model ATIK tersebut menunjukkan bahwa model ATIK secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada anak (Watini 2020).



Gambar 1. Model Desain ATIK Sri Watini

Berdasarkan hasil penelitian Sri Watini terhadap implementasi model ATIK yang berhasil meningkatkan kompetensi menggambar pada Taman Kanak-Kanak, (Nurhayati et al. 2023) maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model ATIK dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak khususnya pada kegiatan bermain lompat zigzag. Desain yang digunakan adalah model ATIK dari Sri Watini menggunakan bagan berikut:



Gambar 2. Bagan Model ATIK

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan gerakan *fisik* dan pemahaman tubuh, termasuk korteks motorik otak yang mengendalikan gerak tubuh (Syarifah 2019). Pada penelitian ini yang akan diteliti adalah kemampuan anak dalam mengikuti gerakan melompat zigzag. Lompat zigzag adalah gerakan melompat yang mengikuti pola berkelok – kelok dengan tujuan anak bisa fokus menggerakkan tubuh mengikuti setiap pola yang ada (Pita and Nur 2019). Tujuan dari kegiatan bermain lompat zigzag adalah agar siswa tidak merasa bosan dalam melakukan kegiatan belajar di kelas. Dari kegiatan ini diharapkan anak bisa bergerak sesuai dengan yang diperagakan oleh ibu guru yaitu melompat

dengan pola zigzag secara beraturan. Dengan demikian mereka bisa mengembangkan kecerdasan kinestetik yang berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh mencakup kemampuan menyatukan tubuh dan pikiran dalam sebuah tampilan fisik yang sempurna (Hanum and Rohita 2021).

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Hal ini berdasarkan pada latar belakang dan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Menurut Hopkins dalam (Watini 2019) “Metode Penelitian Tindakan Kelas adalah Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif yaitu suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami perbaikan dan perubahan”. Sedangkan menurut Suyanto dalam (Herdayanti and Watini 2021) Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki pola guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta dapat mengerti dan memahami dengan mudah sehingga anak – anak menjadi siswa yang mampu berkompetensi. Adapun manfaat dari metode penelitian tindakan kelas ini yaitu dapat meningkatkan mutu pembelajaran, mengembangkan kinerja guru sehingga lebih kreatif, serta lembaga pendidikan yang menaunginya akan lebih berkualitas (Italiana and Watini 2022).

Dalam proses pembelajaran anak usia dini setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda – beda dalam menerima suatu pengetahuan karena dunia berpikir anak adalah dunia bermain jadi dalam belajar mereka memerlukan hal yang menyenangkan seperti bermain sehingga mereka akan dapat menguasai pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, Peneliti akan menganalisa terkait kegiatan bermain lompat zigzag dengan metode ATIK dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik bagi anak usia 4-5 tahun di kelompok A. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2023 di TKIT As – Syuhada Cikarang. Sumber data primer penelitian siswa kelompok A adalah 10 siswa yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, yakni siklus I, siklus II, bahkan sampai kepada siklus III, apabila masih belum mencapai indikator penilaian, siklus tersebut terdiri dari empat komponen yaitu: (1) Perencanaan (Planning), (2) Tindakan (Acting),

(3) Pengamatan (Observing), (4) Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang di peroleh dari model Kemmis dan MC Taggart sesuai yang tercantum dalam (Husnawati and Watini 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam implementasi model ATIK pada kegiatan bermain lompat zigzag, terdapat beberapa tahapan, antara lain:

1. Tahap Amati

Guru menjelaskan tentang cara serta aturan bermain lompat zigzag. Anak-anak melakukan pengamatan atas penjelasan yang disampaikan oleh ibu guru. Dari tahap amati ini, diharapkan siswa mampu menangkap apa yang disampaikan oleh ibu guru dan dapat mengimplementasikan ke tahap selanjutnya.



Gambar 3. Guru memberikan penjelasan aturan bermain lompat zigzag dan siswa mengamati

2. Tahap Tiru

Pada tahap tiru, ibu guru memperagakan bagaimana cara bermain lompat zigzag, kemudian meminta anak untuk menirukan gerakan lompat zigzag. Pada tahap ini anak menirukan contoh gerakan yang sudah diperagakan oleh ibu guru.



Gambar 4. Guru memberikan contoh dan anak menirukan gerakan lompat zigzag

3. Tahap Kerjakan

Pada tahap kerjakan, anak – anak mulai melakukan kegiatan bermain lompat zigzag sesuai dengan cara dan aturan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Ibu guru memanggil anak secara bergantian untuk melakukan gerakan lompat zigzag. Pada tahap ini terlihat ada anak yang sudah paham tentang aturan permainan, namun tidak sedikit yang masih bingung dalam melakukan gerakan lompat zigzag.



Gambar 5. Guru memanggil anak secara bergantian untuk bermain lompat zigzag

Berdasarkan hasil observasi dan tindakan awal yang dilakukan, kondisi kemampuan kinestetik anak melalui lompat zigzag pada kelompok A TKIT As-Syuhada Cikarang dikelompokkan dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Kemampuan Melompat Zigzag Kriteria Pra Tindakan

Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
BB	5	50%
MB	3	30%
BSH	1	10%
BSB	1	10%

Hasil observasi kondisi awal menunjukkan kemampuan anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 anak, kemampuan anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak, dan kemampuan berkembang sangat baik (BSH) sebanyak 1 anak, dan BSB 1. Tahapan penelitian yang peneliti lakukan berdasarkan bagan di atas adalah Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi, pelaksanaan siklus I dimulai dari tanggal 18 Januari sampai tanggal 20 Januari 2023. Kegiatan perbaikan Siklus dilaksanakan melalui kegiatan RPPH yang terdiri dari Kegiatan pembuka, inti dan penutup, pada Akhir pembelajaran Siklus I.

Peneliti melakukan refleksi untuk menentukan tindakan perbaikan selanjutnya. Apabila Kegiatan pada siklus I belum menunjukkan hasil yang baik maka dirancanglah Siklus II. Siklus II dilaksanakan mulai tanggal 25 Januari sampai dengan tanggal 27 Januari 2023, selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus I yang terdiri dari kegiatan bermain lompat zigzag ternyata memberi pengaruh yang cukup baik dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TKIT As-Syuhada Cikarang khususnya anak kelompok A. Hasil observasi menunjukkan kemampuan anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak, kemampuan anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak, dan kemampuan berkembang sesuai Harapan 2 anak dan Berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak, berdasarkan observasi siklus 1 kondisi perkembangan kemampuan kinestetik melalui bermain melompat zigzag sudah mengalami kemajuan.

Tabel 2. Ketuntasan pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
BB	2	20%
MB	4	40%
BSH	2	20%
BSB	2	20%

Setelah melihat hasil tindakan anak-anak, maka akan dilanjutkan kepada siklus ke 2. Sama dengan siklus ke 1 tindakan siklus ke 2 juga dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang memperoleh (BB) adalah 0% anak, dan yang memperoleh (MB) adalah 10% yang memperoleh (BSH) adalah 20%, dan yang memperoleh (BSB) adalah 70.

Tabel 3. Ketuntasan pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
BB	0	0%
MB	1	10%
BSH	2	20%
BSB	7	70%

Maka dengan melihat data dari table diatas, dapat dinyatakan bahwa kemampuan kinestetik anak kelompok A di TKIT As-Syuhada Cikarang pada tindakan siklus II telah meningkat dan mengalami peningkatan dengan sangat baik dan ketuntasan skenario pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada

akhirnya telah mencapai 100%, berdasarkan data hasil observasi pada pra siklus, siklus 1 dan siklus II di atas, penilaian data secara keseluruhan terkait kemampuan kinestetik melalui bermain lompat zigzag, kemampuan meningkatkan kinestetik anak yang belum berkembang (BB) pada pra siklus mencapai 50 % atau sebanyak 5 orang anak dari 10 orang anak, setelah itu mengalami peningkatan pada akhir siklus I hanya 20 % atau sebanyak 2 orang anak dari 10 orang anak, dan akhir siklus II sudah tidak terdapat anak yang belum berkembang. Kemampuan meningkatkan kinestetik anak yang mulai berkembang (MB) pada siklus I sebanyak 40% atau sebanyak 4 orang anak dari 10 orang anak, hal ini meningkat bila dibandingkan dengan hasil observasi pada kegiatan pra siklus yang menunjukkan nilai sebesar 30 % atau sebanyak 3 orang anak dari 10 orang anak, pada siklus II hanya berada pada tingkat 20 % atau sebanyak 2 orang anak dari 10 orang anak. Kemampuan dalam meningkatkan kinestetik anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I sebanyak 20 % atau sebanyak 2 orang anak dari jumlah semua anak. Dan pada akhir siklus II anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 7 anak atau mencapai 70%. Dari data yang ada, dapat disimpulkan bahwa dengan implemantasi model ATIK dalam bermain lompat zigzag dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa upaya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat dilakukan dengan banyak cara baik dengan metode, model ataupun media, (Umami et al. 2016) seperti penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti dengan model ATIK. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa kecerdasan kinestetik anak dalam melompat zigzag meningkat. Sesuai dengan apa yang disampaikan (Winarsih et al.

2023) kemampuan motorik kasar pada anak sangatlah penting karena bila fisik motoriknya terganggu maka anak akan sulit Mengendalikan gerak dan keseimbangan tubuhnya dengan baik. Kesulitan yang anak hadapi di awal adalah anak mengalami kesulitan saat harus melompat pada pola zigzag. Dalam penelitian ini pada siklus I terdapat beberapa faktor yang membuktikan bahwa kemampuan kinestetik anak belum optimal. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain yaitu beberapa anak yang mengalami kesulitan konsentrasi dan tidak fokus mendengarkan arahan yang disampaikan oleh guru. Kemampuan individu, walaupun dalam siklusnya anak melewati tugas perkembangan yang relatif sama, namun kemampuan setiap individunya berbeda (Solikhah et al. 2023).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kecerdasan kinestetik yang berhubungan dengan motorik kasar anak dalam kegiatan bermain lompat zigzag meningkat setelah menggunakan model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan). Metode ini efektif dalam menstimulasi aspek perkembangan fisik khususnya kecerdasan kinestetik pada anak dalam melompat zigzag. Dengan pemilihan metode yang tepat, anak dapat dilatih untuk belajar memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak melalui proses bermain. Guru juga dapat memberikan contoh melakukan permainan dapat dilakukan secara perlahan hingga semua anak faham dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Model ATIK dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak, sehingga dengan media pembelajaran yang menarik akan membuat anak lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

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 untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak di TKIT As-Syuhada Cikarang melalui belajar sambil bermain yang menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Fantiro, Frendy Aru. 2018. "Pengembangan Permainan Kinestetik Untuk Siswa Sekolah Dasar." *(JP2SD) Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar* 6(2):122. doi: 10.22219/jp2sd.v6i2.7150.
- Hanum, Afifah, and Rohita Rohita. 2021. "Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 2(2):89. doi: 10.36722/jaudhi.v2i2.584.
- Herdayanti, H., and S. Watini. 2021. "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(3):6222-27.
- Husnawati, Husnawati, and Sri Watini. 2022. "Implementasi Model ATIK Untuk Meningkatkan Keberanian Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Aisyah Afiqannisa Kota Bekasi." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(3):915-19. doi: 10.54371/jiip.v5i3.504.
- Italiana, Fifi, and Sri Watini. 2022. "Implementasi TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Di TK Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(3):813-16. doi: 10.54371/jiip.v5i3.486.
- Jacob, Anna Maria, and Sri Watini. 2022. "Penerapan Model Atik Dalam Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak ADHD Di TK Global Persada Mandiri." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(9):3281-87. doi: 10.54371/jiip.v5i9.841.
- Lalujan, Kezia Vb. 2019. "Kecerdasan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Prespektif Teori Kecerdasan Howard Gardner." *OSFPREPRINTs*.
- Maghfiroh, and Dadan Shofia Suryana. 2021. "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05(01):1561.
- Mulyani, Dewi, Imam Pamungkas, and Dinar Nur Inten. 2018. "Al-Quran Literacy for Early Childhood with Storytelling Techniques." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2):202. doi: 10.31004/obsesi.v2i2.72.

- Nurhayati, Siti, Srie Harmiasih, Rini Kumari, and Sri Watini. 2023. "Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dengan Meniru Pola Gambar." *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 09(1):779-90.
- Pita, Hasliza, and Anisa Nur. 2019. "Pengembangan Permainan Jelajah Telapak Kaki Ceria Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1):26-35.
- Rahakbauw, Halifa, and Sri Watini. 2022. "IMPLEMENTASI MODEL ATIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENYUSUN POLA ABCD-ABCD A R T I C L E I N F O." *Journal Buah Hati* 8(2):2021-22.
- Rosmawati, Cut, and Sri Watini. 2023. "Peran TV Sekolah Sebagai Media Syiar Konten Edukasi Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):185-96. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3692.
- Rozzaq, Ummu Hanifah Nur, and Panggung Sutapa. 2022. "Upaya Guru Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(5):4967-81. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2777.
- S.Sudadik. 2020. "Indonesian Journal For." *Journal.Unnes penelusur(jurnal physical education and sport)*:188-96.
- Solikhah, Solikhah, Ismiati Ismiati, Ida Maulida, and Sri Watini. 2023. "Implementasi Model ATIK Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di TK Islam Baitushshobirin Kecamatan Tanjung Priok." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(4):2430-35. doi: 10.54371/jiip.v6i4.1842.
- Syarifah, Syarifah. 2019. "Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner." *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 2(2):176-97. doi: 10.32923/kjimp.v2i2.987.
- Tatminingsih, Sri. 2016. "Hakikat Anak Usia Dini." *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 1:1-65.
- Tuti Hidayati, Sri Watini. 2022. *Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kecerdasan*. Vol. 5. doi: Volume 5, Nomor 2, Februari 2022 (657-661).
- Umami, Aulia, Nina Kurniah, and Delrefi. 2016. "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet." *Jurnal Ilmiah Potensia* 1(1):15-20.
- Watini, Sri. 2019. "Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):82. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.111.
- Watini, Sri. 2020. "Pengembangan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Anak Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1512-20. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.899.
- Winarsih, Yayuk, Yanti Komala, Epah Maspupah, and Sri Watini. 2023. "Implementation of The ATIK Model to Improve Gross Motoric Ability Bakiak Games in TKIT Nurussunnah Batam." *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 5(1):81-90. doi: 10.51178/jetl.v5i1.1069.