



Penerapan Model Atik dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak ADHD di TK Global Persada Mandiri

Anna Maria Jacob¹, Sri Watini²

^{1,2}Magister PAUD, Universitas Panca Sakti, Indonesia

E-mail: annagpmschool@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-07-24 Revised: 2022-08-18 Published: 2022-09-01 Keywords: ATIK Model; Rough Motoric; ADHD.	Playing and sports activities are very fun activities carried out in PAUD units, because they are part of motoric development for children that are useful for sharpening maturity in physical kinesthetic, language development, cognitive, self-control and social skills. Early childhood education is an educational institution that focuses on the 6 basic foundations of child growth and development which include religious and moral development, physical motoric, cognitive, language, social, emotional and artistic development as stated in (Mendikbudristek, 2021). Teachers are required to develop creative and holistic learning models, especially in teaching children who have different characters and needs. One of the early childhood learning models that is very well known is the ATIK model (Observe, imitate and do) (Watini, 2020). Early childhood learning in its growth starts from observations obtained from stimulation of the surrounding environment. Children will use the senses in the body to observe and then imitate as a result of the learning they get. The use of the ATIK model in the development of play activities and body movements at Global Persada Mandiri Kindergarten for ADHD students is expected to improve children's ability to develop gross motor skills by observing, imitating and practicing the activity process. This study aims to find out about the application of the ATIK model in gross motor development activities in playing and participating in body gymnastics for ADHD children aged 4-6 years at Global Persada Mandiri Kindergarten. This research was made using descriptive qualitative.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-07-24 Direvisi: 2022-08-18 Dipublikasi: 2022-09-01 Kata kunci: Model ATIK; Motorik Kasar; ADHD.	Kegiatan bermain dan olah raga adalah kegiatan yang sangat menyenangkan yang dilakukan di satuan PAUD, karena merupakan bagian dari pengembangan motoric bagi anak yang berguna untuk mengasah kematangan dalam fisik kinestetik, pengembangan bahasa, kognitif, kontrol diri dan sosial skill. Pendidikan anak usia dini adalah suatu instansi badan penyelenggara Pendidikan yang menitik beratkan kepada 6 pondasi dasar tumbuh kembang anak yang mencakup pengembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional dan seni seperti yang tercantum di dalam (Mendikbudristek, 2021). Guru dituntut untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan <i>holistic</i> , khususnya dalam mengajar anak-anak yang mempunyai karakter serta kebutuhan yang berbeda. Salah satu model pembelajaran anak usia dini yang sangat dikenal dengan model ATIK (Amati, Tiru dan kerjakan) (Watini, 2020). Anak usia dini dalam pertumbuhannya belajar dimulai dari pengamatan yang di dapat dari stimulasi lingkungan sekitar. Anak akan memakai penginderaan dalam tubuh untuk mengamati kemudian meniru sebagai hasil pebelajaran yang di dapat. Penggunaan model ATIK dalam kegiatan pengembangan kegiatan bermain dan olah gerak tubuh di TK Global Persada Mandiri bagi siswa ADHD diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan motorik kasar dengan cara mengamati, menirukan dan mempraktikan proses kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang penerapan model ATIK dalam kegiatan pengembangan motoric kasar dalam bermain dan mengikuti senam tubuh anak ADHD usia 4-6 tahun di TK Global Persada Mandiri. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan kualitatif deskriptif.

I. PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha mengembangkan talenta dan potensi pada anak agar dapat berkembang secara optimal, hakikat pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian stimulasi secara maksimal

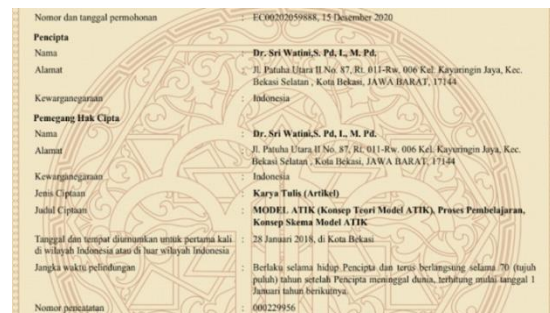
sehingga potensi yang ada pada diri anak dapat berkembang secara pesat. Pada usia 0-6 tahun adalah masa golden ages atau masa keemasan di mana sel syaraf otak, otot dan penginderaan tubuh sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pemerintah sangat memperhatikan

perkembangan anak usia dini, untuk itu pemerintah mengembangkan pendidikan anak usia dini di dalam 6 aspek yang menjadi fokus perkembangan yaitu; aspek nilai agama, fisik motoric, sosial, kognitif, aspek bahasa dan seni yang tercantum dalam (Mendikbudristek, 2021). (Palupi & Watini, 2022) menyampaikan ada dua tujuan dasar Pendidikan anak usia dini:

1. Tujuan utama Pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia menjadi pribadi yang berkualitas, bertumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar dan masa depan
2. Tujuan kedua adalah membantu mempersiapkan anak dalam kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat meminimalisir usia putus sekolah dan mampu bersaing secara positif di jenjang pendidikan berikutnya.

Oleh karena itu pendidik berkewajiban mempunyai jiwa kreasi dan pembelajar agar dapat menciptakan ide kreatif untuk mengembangkan potensi dalam diri anak-anak usia dini. Bruce R. Royce mengatakan *A model of teaching is a way of building a nurturant and stimulating ecosystem within which the student learn by interacting with its components* (Watini, 2020). Dengan implementasi model pembelajaran yang tepat sasaran akan membawa dampak yang sangat besar bagi anak di masa yang akan datang. Anak usia dini pada umumnya selalu berantusias untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar menjadi sumber pengamatan belajar, menjadi sumber pengetahuan dan mengembangkan sistem indera tubuh, mereka merasakan, melihat, meraba, menghirup, mendengar segala untuk mendapatkan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya (Rosmauli & Watini, 2022). Pengalaman pembelajaran secara langsung (*Learning by doing*) akan memperluas pengalaman anak dalam belajar hal baru, anak diminta untuk mengeksplorasi dengan bebas yang pada akhirnya akan menambah nilai percaya diri, berani mengambil resiko dan mengatasi masalah yang dihadapinya. (Watini, 2020) pengagas model ATIK HKI Kemenhumkam dengan nomor pencatatan 000229956 pada tanggal 28 Januari 2018 di Kota Bekasi, Jawa Barat permohonan EC00202059888. dalam studi penelitian pengembangan kemampuan menggambar pada anak TK melalui "Model ATIK" (Amati, Tiru, Kerjakan) menuliskan bahwa karakteristik anak di usia dini sangat erat kaitannya dengan aktivitas meniru dan mengenali dunia sekitarnya.

Dalam mendukung kemampuan anak dalam belajar diperlukan model pembelajaran aktif dengan pemberian contoh yang nyata secara visual dan dapat di lakukan kembali dengan cara yang benar. Model ATIK merupakan model pembelajaran menggambar yang dikembangkan dari Model Experiential Learning Theory (ELT) yang dikembangkan oleh David Kolb dan Model Pembelajaran tidak langsung, 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).



Gambar 1. HKI Model ATIK

Kolb's mengatakan Model of experiential learning proposes that knowledge is created through transformative experiences, "This model is cyclical and has four phases, including two modes of acquiring experience (concrete experience and abstract conceptualization) and two modes of transforming experience (reflective observation and active experimentation) (Patricia Giardiello, Joanne McNulty, 2013). Experiential learning an overarching term used to classify several different forms of learning approaches, including problem and inquiry-based learning (Carina Girvan, Claire Conneely, 2016). Robetson dan Lang dalam Suryadi (2005:14) mengemukakan, "Pembelajaran tidak langsung memiliki karakteristik salah satunya adalah Mewajibkan keterlibatan anak secara aktif dalam melakukan observasi, investigasi, pengambilan kesimpulan dan pencarian alternative solusi dan (Abdul Majid, 2013) Thus in an inquiry-based classroom learners (1) are engaged in scientifically oriented questions. (2) give priority to evidence, (3) formulate explanations from evidence (4) evaluate their explanations in light of alternative explanations and (5) communicate and defend their proposed explanations (Lloyd Mataka, 2020). student use their exiting understandings and experiences too construct

new knowledge (Loyd Mataka, 2020). Dengan mengkolaborasikan model ELT dengan Model pembelajaran tidak langsung yang lebih dikenal dengan model Inkuri ini maka diperoleh model baru dengan nama model ATIK (Watini, 2020).

Slameto menyatakan Belajar adalah suatu proses perjalanan pengalaman untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Watini, 2019). Menurut Hapidin and Gunarti dalam (Watini, 2019) membagi 3 klasifikasi hasil belajar yaitu : 1) Area Kognitif berhubungan dengan perhatian pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual, 2) Area Afektif berhubungan dengan pengolahan perasaan, sikap, nilai dan emosi dan 3) Area Psikomotorik berkaitan dengan kegiatan atau keterampilan-keterampilan ketangkasan koordinasi otot besar dan halus, koordinasi motorik atau gerakan, model ATIK memiliki 3 komponen yaitu:

1. Amati

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 (RK & Watini, 2022) 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. Bredekamp & Copple, mengatakan Dari kegiatan pengamatan tersebut anak akan belajar tentang konsep, bentuk, model bahkan mampu menciptakan simbol-simbol dari hasil persepsinya sendiri (Rodiah & Watini, 2022)

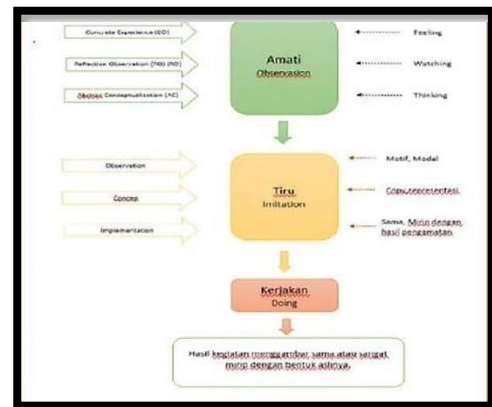
2. Tiru

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 di proses melalui sensor penginderaan tubuh.

3. Kerjakan

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, pemgeta-

huan dari pengalaman pengamatan dan proses tiru. Kata Kerjakan adalah satu bentuk kata yang aktif yang pada akhirnya mendapatkan suatu keterampilan, pengetahuan dan pengalamannya dari suatu peristiwa atau kejadian yang dialaminya (RK & Watini, 2022). Berikut adalah gambar proses model ATIK pada kegiatan pengembangan motorik kasar.



Gambar 2. Desain Model ATIK dalam Pembelajaran (Watini, 2022)

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada PAUD wajib dilandaskan dengan kegiatan yang menyenangkan atau yang biasa disebut *fun learning* dimana anak dapat beraktivitas dan mengeksplorasi dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya anak dapat bertumbuh dalam 6 aspek perkembangan. Bermain adalah pendekatan pembelajaran bagi anak usia dini yang telah disiapkan guru dengan menggunakan strategi, metode-metode kreatif, materi atau bahan media yang menarik dan mudah diikuti oleh peserta (Puspitasari, 2019). Pada fase usia 4-6 tahun dalam proses tumbuh kembang anak-anak cenderung mempunyai energi berlebih dan sangat aktif melakukan aktivitas secara fisik. Untuk itu pembelajaran akan menarik jika melibatkan semua unsur penginderaan dan sensor pada tubuh melalui kegiatan yang menggunakan anggota tubuh. Bermain, olah gerak dan lagu adalah kegiatan yang sangat melekat pada pembelajaran anak usia dini yang sangat anak-anak senang, kegiatan ini adalah aktivitas yang menstimuli perkembangan bahasa, kepekaan irama musik, merangsang otot-otot pada motorik kasar dan halus, rasa percaya diri, serta keberanian mengambil resiko (Widhianawati, 2011).

Tk Global Persada Mandiri adalah Tk umum dengan jumlah 89 siswa dan 10 diantaranya mengalami gangguan perkembangan ADHD atau

terindikasi sebagai anak yang mengalami gejala fokus pendek, sangat aktif dan cenderung impulsif. Gejala terlihat dalam pengamatan penulis beberapa anak terindikasi memiliki karakteristik ADHD yaitu cenderung memiliki konsentrasi- fokus yang rendah, selalu bergerak sangat aktif namun tidak terkoordinasi dengan baik, suka berlari-lari dan cenderung impulsif sehingga mengakibatkan terjadinya masalah sosial dengan teman sebaya dan lingkungan belajar. Moto dari sekolah ini adalah *Being the way to your success* yang artinya sekolah menjadi sarana transformasi siswa untuk tumbuh dan berkembang secara maksimal sesuai dengan potensi dan talenta yang dimiliki setiap anak, tidak dapat dipungkiri perlu ada penanganan khusus untuk siswa berkebutuhan khusus seperti ADHD ini agar mereka dapat berkembang maksimal. ADHD (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) adalah salah satu gangguan perkembangan yang biasa terjadi pada anak usia dini. Menurut American Psychiatric Association ADHD adalah gangguan perkembangan saraf yang teridentifikasi dengan pola perhatian dan atau impulsif hiperaktif terus-menerus mengganggu perkembangan yang berdampak pada perkembangan kognitif, psikomotorik, bahasa dan sosial, Baihaqi dan Sugiartin mengatakan ADHD adalah gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik kasar berlebih yang mengakibatkan terjadi peningkatan aktivitas (Erinta & Budiani, 2012) sehingga anak dengan gangguan ADHD terlihat cenderung hilang kendali (*disorganized*). Untuk menurunkan gejala hiperaktif dan meningkatkan daya konsentrasi pada siswa ADHD diperlukan model pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran agar bagaimana mengembangkan motorik kasar pada siswa ADHD sehingga anak dapat mengontrol gerakan motorik yang berlebih menjadi terarah dengan baik. Menurut Centers for Disease Control and Prevention menuliskan, penderita ADHD meningkat 5% per tahunnya. Menurut ADHD Institute (2017) jumlah penderita ADHD di dunia berkisar antara 5,29%-7,5% pada anak dan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa kasus ADHD di dunia sekaligus di Indonesia cukup tinggi dan perlu menjadi perhatian dari berbagai pihak (Dewi et al., 2022).

Gallahue (Hidayanti, 2013) mengatakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat terkait dengan kerja otot-otot besar pada tubuh, kemampuan motorik ini digunakan untuk melakukan aktivitas olahraga dan bermain. Kemampuan motorik kasar berhubungan dalam

kecakapan anak untuk melakukan berbagai gerakan tubuh, Gallahue membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori yaitu:

1. Kemampuan Lokomotor yaitu kemampuan otot motorik yang digunakan untuk memerintahkan tubuh melakukan Gerakan berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain. Seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.
2. Kemampuan Non Lokomotor adalah kemampuan motorik kasar yang digunakan oleh otot motorik kasar tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

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.

II. METODE PENELITIAN

Metode jenis atau model penelitian yang dipakai yaitu penelitian kualitatif deskriptif, penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor tersebut untuk dicarikan peranannya Arikunto, (Rosmauli & Watini, 2022). Peneliti akan menganalisa terkait kegiatan penerapan metode ATIK dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2022 sampai April 2022, sumber data primer Penelitian adalah murid kelompok A-B yang terindikasi gangguan perkembangan ADHD, berjumlah 10 anak dengan teknis purposive sampling sedangkan sumber data sekunder yaitu 4 orang guru kelompok A & B, foto-foto kegiatan aktivitas. Cara pengumpulan data, melaksanakan teknik observasi, wawancara, angket tanya jawab serta foto dokumentasi, adapun tahap Analisa. Data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles dan Huberman, yaitu mencakup 4 komponen: pengumpulan data, pemilihan dan pemusatan data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan milles dalam (Rosmauli & Watini, 2022)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka pengembangan motoric kasar anak usia 4-6 yang bertujuan untuk mengkoordinasikan kegiatan motoric, mengurangi impulsif pada anak ADHD serta meningkatkan daya fokus, diimplementasikan dengan model ATIK

Ada beberapa tahapan penerapan metode ATIK di dalam kegiatan sekolah yaitu:

1. Persiapan

Anak-anak diminta untuk berkumpul di lapangan atau di lobby sekolah untuk melakukan *Assembly time* yang dilakukan rutin 20 menit setiap hari sebelum memasuki ruangan kelas, dalam kegiatan *Assembly time* anak akan diminta berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing, kemudian guru akan memimpin kegiatan. Pada bagian ini guru perlu memperhatikan anak-anak ADHD yang masih membutuhkan bimbingan, biasanya guru akan mendampingi di sebelah atau di belakang anak ADHD.

2. Pelaksanaan

Pertama guru akan memberikan instruksi kepada anak-anak untuk melihat dan mengamati Gerakan sederhana yang diciptakan. Kemudian meminta anak untuk menirukan gerakan yang di contohkan oleh guru. Diawali dengan melakukan instruksi gerakan sederhana seperti berjalan "melompat dan tepuk tangan, berputar dan angkat kaki kanan," menirukan gerakan macam-macam hewan, berjalan di atas kayu titian dsb.



Gambar 3. Pengembangan Motoric Kasar

3. Penyelesaian

Pada bagian ini anak diminta untuk melakukan Gerakan motoric kasar dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan gerak dan lagu. Guru akan menyanyikan lagu *head shoulder knees n toes* (kepala, Pundak, lutut, kaki). Pada bagian ini terdapat suasana menyenangkan bagi anak, karena dengan menyanyikan lagu anak akan dibawa kepada suasana ceria dan gembira.

4. Senam Bersama

Senam adalah rangkaian aktifitas yang menggunakan gerak tubuh melibatkan unsur kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, dan ketepatan dengan musik. Menurut Zulfah dalam (Pengembangan, 2021) senam yang diiringi lagu akan menambah kecerdasan musik pada anak. Di dalam senam anak belajar untuk mengkoordinasikan hampir semua motoric kasar yang ada pada tubuh anak, tujuan anak mengikuti senam irama sederhana adalah agar semua perkembangan kognitif, seni, sosio-emosional, kelenturan, keseimbangan, gerakan lokomotor sesuai dengan instruksi yang diberikan sesuai dengan instruksi guru dan pada akhirnya terbangun fokus dan koordinasi motoric sehingga dapat mengendalikan gejala impulsif yang terjadi pada anak-anak ADHD. Kegiatan senam bersama di TK Global Persada Mandiri ini dilaksanakan 1 kali dalam seminggu selama 20 menit, dalam pemberian stimulasi secara konsisten maka hasil penerapan model ATIK dalam pengembangan motoric kasar pada anak ADHD pun mengalami peningkatan.



Gambar 4. Kegiatan Senam bersama

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah dilakukan penerapan model ATIK pada pengembangan motoric kasar di TK Global Persada Mandiri, rata-rata anak-anak yang mengalami gangguan ADHD atau yang terindikasi mengalami gejala sulit konsentrasi, sangat aktif dan mengalami perubahan perilaku dan mengalami kematangan dalam

kegiatan motorik kasar. Beberapa perubahan dalam anak didik terlihat dari

1. Kelenturan dan keseimbangan, rata-rata anak sedikit mengalami peningkatan. Ketika anak di latih berjalan di papan titian anak mampu mengkoordinasikan kaki, tangan, mata dan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh dari papan kayu titian. Fokus anak meningkat dan secara kemampuan sosial anak untuk mengantri dan bergantian dengan temannya anak bisa antri dengan tangan selama 3-4 menit.
2. Kekuatan dan koordinasi terarah. Anak-anak mampu melempar bola tepat sasaran walaupun belum secara konsisten tetapi anak sudah mampu mengarahkan bola kepada ring basket yang telah disediakan.
3. Imitasi Gerakan sederhana, anak-anak mampu melakukan Gerakan yang di instruksikan oleh guru pendidik. Misalnya menirukan Gerakan hewan, kemudian anak diminta untuk bermain berpasangan dengan teman sebayanya, dalam kegiatan ini diberikan kebebasan dalam ber ekspresi dari proses model ATIK yang sudah diterapkan di dalam kegiatan sebelumnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dalam meningkatkan pengembangan motorik kasar, guru dapat menggunakan kegiatan olah gerak dan tubuh dengan cara bermain dengan MODEL ATIK dan dilakukan secara konsisten dan bervariasi menghindari kebosanan bagi anak murid.
2. Bagi Sekolah dapat mengembangkan program model ATik baik dalam pengembangan motorik Kasar ataupun dalam subjek pembelajaran lainnya, karena metode ATIK dinilai mampu meningkatkan daya kognitif, konsentrasi dan kreasi pada anak.
3. Bagi peneliti berikutnya, penelitian tentang upaya mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun melalui permainan dan olah gerak tubuh METODE ATIK di TK Global Persada Mandiri, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan.

DAFTAR RUJUKAN

Dewi, N. K., Hermina, P. K., & Hermina, P. K. (2022). *Indonesian Journal of Health Science* Volume 2 No. 1, 2022 FISIOTERAPI

KASUS PNEUMONIA PADA ANAK. 2(1), 2020-2023.

Erinda, D., & Budiani, M. S. (2012). Efektivitas Penerapan Terapi Permainan Sosialisasi Untuk Menurunkan Perilaku Impulsif Pada Anak Dengan Attention Deficit Hyperactive Disorder (Adhd). *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 3(1), 67. <https://doi.org/10.26740/jppt.v3n1.p67-78>

Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200. <https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>

Hidayati, T., & Watini, S. (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>

Mendikbudristek. (2021). Permendikbudristek Nomor 17 Tahun 2021. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 1-10.

Palupi, R., & Watini, S. (2022). *Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan*. 5, 621-627.

Pengembangan, D. U. A. C. (2021). *Usia Dini Melalui Gerakan-*.

Puspitasari, R. (2019). Equalita, Vol. 1 Issue 1, Agustus 2019 Available online at <http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/equalita/article/view/5161> Diterbitkan oleh Pusat Studi Gender dan Anak LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia. *Equalita*, 1(1), 1-20.

RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628-632. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.467>

- 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>
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Watini, S. (2020). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512-1520. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Widhianawati, N. (2011). Pengaruh Pembelajaran Gerak Dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 154-163.