



Implementation of The ATIK Model to Improve Gross Motoric Ability Bakiak Games in TKIT Nurussunnah Batam

Yayuk Winarsih¹, Yanti Komala², Epah Maspupah³, Sri Watini⁴

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

Corresponding Author : ✉ ummufilzahbatam@gmail.com

ABSTRACT

Play activities are fun activities in the PAUD unit, because they are part of motor development for children that must be properly stimulated. One way to stimulate children's motor skills is through various kinds of games, one of which is the traditional bakiak game. This study aims to describe the increase in children's gross motor skills, especially coordination of eye and leg movements, body with balance, and agility and leg strength in group B children at TKIT Nurussunnah Batam through playing clogs. The benefits of this study are to improve children's gross motor skills through playing clogs according to the abilities of children, so that the ability to balance, and agility and leg strength can be properly stimulated. Teachers are required to develop creative and holistic learning models, especially in the learning process of children who have different characters and needs. One model of early childhood learning that is very well known is the ATIK model (Observe, Imitate and do). Early childhood in their learning growth starts from observations obtained from stimulation of the surrounding environment by using body sensing to observe and then imitate as a result of learning that is obtained to be further worked on by practicing playing bakiak with a team/group. This research was made using descriptive qualitative. The use of the ATIK model in playing bakiak activities at TKIT Nurussunnah Batam can improve children's abilities to develop gross motor skills.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

15 January 2023

Revised

20 January 2023

Accepted

28 January 2023

Key Word

ATIK Model, Gross Motor Skills, Clogs, TKIT

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl>

Doi

[10.51178/jetl.v5i1.1069](https://doi.org/10.51178/jetl.v5i1.1069)



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha yang diperuntukkan bagi anak mulai dari nol tahun sampai usia enam tahun dengan memberikan stimulus pendidikan guna menunjang tumbuh kembang anak baik itu rohani maupun jasmani sehingga anak siap dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Udjir & Watini, 2022). Anak usia dini dinamakan dengan masa golden age yang artinya masa-masa usia keemasan (Trenggonowati & Kulsum, 2018). Dimana anak diibaratkan seperti spons yang sangat mudah untuk menyerap segala informasi dari luar, sehingga perlu

kiranya kita menciptakan kondisi yang kondusif agar anak terstimulus dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangannya, yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), dan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Ayuni & Watini, 2022).

(Adi et al., 2020) Mempertimbangkan hal tersebut maka permainan menjadi salah satu metode belajar yang tepat untuk anak usia dini karena melalui permainan anak dapat mempelajari hal-hal baru sebagai dasar pengetahuan dan mempelajari nilai yang terkandung dalam aturan permainan tersebut, Bermain bagi anak bukanlah main-main karena bermain bagi anak usia dini merupakan sebuah aktifitas jasmani yang dilakukan dengan suka rela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktifitas yang dilakukan. (Suryaningsih et al., 2016) Selain dari pada menimbulkan rasa senang bermain juga dapat memberikan stimulus yang baik yang bisa mengembangkan enam aspek perkembangan anak.

Sehubungan dengan permainan, bangsa Indonesia merupakan bangsa yang beragam dengan berbagai permainan dari daerah-daerah yang biasa kita sebut dengan permainan tradisional, diantara manfaat dari permainan tradisional adalah keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah ada disekitarnya, pemanfaatan bahan-bahan permainan yang berasal dari alam akan mendekatkan anak pada lingkungan sekitar. Dengan permainan tersebut Anak dapat mengendalikan gerakan motorik kasar, gerakan tersebut melibatkan anggota badan yang luas yang digunakan untuk berjalan, melompat, berlari, berjinjit, berenang, dan sebagainya, setelah berumur 5 tahun terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan bagian otot yang lebih kecil yang digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan sebagainya. Pengembangan fisik motorik kasar merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di TKIT Nurussunnah Batam, adapun bahan kegiatan pengembangan fisik mencakup permainan bakiak yang berguna untuk melatih motorik kasar dengan koordinasi dan keseimbangan anggota badan, meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak sangatlah penting karena bila fisik motoriknya terganggu maka anak akan sulit mengendalikan gerak dan keseimbangan tubuhnya dengan baik.

Permainan tradisional ini pun sering dipakai atau digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya digunakan oleh TKIT Nurussunnah Batam, yaitu permainan bakiak. Bakiak bahannya terbuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah halus, aman untuk kaki dan diberi beberapa selop di atasnya, biasanya untuk 3-4 orang. Cara memainkan bakiak biasanya secara berkelompok atau tim, yang masing-masing tim berlomba untuk sampai ke finish. Permainan Bakiak ini dapat mengembangkan gerak tubuh, koordinasi antara gerakan melangkah, dan gerakan mengayunkan tangan dengan tubuh anak), dan melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan (Riza Oktariana, 2019)

(Indriyani et al., 2021) Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar anak dalam permainan bakiak ini, anak dapat mengamati orang dewasa, kemudian meniru dan mereka akan mengikuti atau mengerjakan apa yang telah dicontohkan orang dewasa/guru (ATIK). Model ELT dikembangkan oleh David Kolb yaitu suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung, dalam belajar secara langsung, anak melihat apa yang ada dihadapan mereka sehingga anak mengetahui wujud benda secara nyata. Model pembelajaran tidak langsung sering disebut model pembelajaran inkuiri, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan.

Tujuan peneliti yang ingin dikemukakan adalah apakah dengan melalui permainan bakiak dapat meningkatkan motoric kasar anak di TKIT Nurussunnah Batam melalui model ATIK. Yang mana model ATIK merupakan model pembelajaran yang mengembangkan Model Experiential Learning Theory (ELT) dan Model Pembelajaran tidak langsung di TKIT Nurussunnah Batam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian kualitatif deskriptif, penelitian deskriptif adalah proses mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian selanjutnya menganalisa faktor tersebut untuk dicarikan peranannya Arikunto (Arikunto et al., 2015). Peneliti akan menganalisa terkait kegiatan penerapan metode ATIK dalam rangka mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 - 6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2022, adapun sumber data primer Penelitian adalah murid kelompok B yang berjumlah 20 anak dengan teknis purposive sampling sedangkan sumber data sekunder yaitu 2 orang guru kelompok B, foto-foto kegiatan aktivitas (Nadirah et al.,

2022). Cara pengumpulan data yaitu dengan melaksanakan teknik observasi, wawancara, angket tanya jawab serta foto dokumentasi. Sedangkan 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 (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

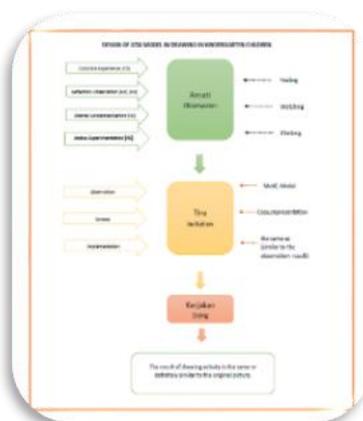
Model ATIK diciptakan oleh Sri Watini dan dipatenkan HKI Kemenhumham dengan No pencatatan 000229956 Januari 2018. ATIK ialah singkatan dari Amati, Tiru, Kerjakan.

Gambar 1.
(HKI Kemenkumham Sri Watini Model ATIK
Nomor Pencatatan 000229956 2020)



Pendaftaran karya ini pada Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual (HAKI) ini dilakukan untuk mempatenkan atas karya yang menjadi rujukan bagi khalayak ramai. Berikut adalah gambar proses desain model ATIK pada kegiatan pengembangan motorik kasar.

Gambar 2.
Desain Model ATIK dalam pembelajaran



Dalam rangka meningkatkan perkembangan motorik anak usia 5-6 yang bertujuan untuk mengkoordinasikan kegiatan motoric, merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang paling penting, kemudian di implementasikan dengan model ATIK.

Ada beberapa tahapan penerapan metode ATIK (Amatai, Tiru, Kerjakan) di dalam kegiatan sekolah yaitu:

Persiapan

Anak-anak diminta untuk berkumpul di halaman sekolah untuk melakukan pemanasan, meminta anak mengawali dengan melakukan gerakan sederhana seperti berjalan "melompat dan tepuk tangan, berputar dan angkat kaki kanan, kaki kiri sebagai gerakan pemanasan (Maria Denok, Fifti Istiklaili, 2021) Selanjutnya guru memperkenalkan dan menjelaskan alat permainan tradisional bakiak.

Pelaksanaan

Tahap pertama guru akan memberikan instruksi kepada anak-anak untuk melihat dan mengamati percobaan dan contoh yang dilakukan oleh guru tentang cara bermain bakiak, selanjutnya anak mencari tiga teman dalam satu tim untuk bermain bakiak tersebut.

Gambar 3.

Anak Mengamati guru bermain bakiak



Tahap kedua, setelah anak-anak menentukan timnya, maka anak-anak mulai mencoba meniru bermain bakiak. Dalam percobaan ini ada beberapa yang masih terjatuh dan gagal, akan tetapi mereka terus mencoba mengulangi dengan menyeimbangkan badan dan menyamakan gerakan kaki mereka dalam

satu tim. Dengan koordinasi antara kedua kaki masing – masing anak, dan keseimbangan badan anak-anak dalam satu tim.

Gambar 4.
Anak Menirukan Bermain Bakiak



Tahap ketiga, setelah anak mencoba bermain bakiak dengan bebas, maka selanjutnya adalah kerjakan dengan bermain bakiak dalam tiga tim, dan ditentukan tim siapa yang paling cepat sampai di garis finish tanpa jatuh, tentunya dengan koordinasi kaki dan keseimbangan badan yang baik. Guru memberikan reward kepada tim yang sudah menyelesaikan permainan dengan baik.



Gambar 5.
Anak Melakukan Bermain Bakiak

Tahap keempat, Permainan bakiak dilakukan secara bersamaan antara guru dan siswa-siswa, permainan ini memberikan semangat bagi para siswa di TKIT Nurussunnah Batam. Keaktifan dari siswa-siswa menunjukkan bahwa kemampuan motorik sangat cepat untuk beradaptasi dengan permainan bakiak

ini. Sehingga permainan bakiak juga bisa di mainkan secara keseluruhan oleh siswa dengan riang dan gembira. Tawa dan can juga membersamai pada permainan ini, disebabkan ada beberapa siswa yang hendak terjatuh namun mencoba untuk menahan agar badan tetap berdiri tegak. Permainan ini juga memberikan kesan berupaya keras untuk tetap bertahan dengan posisi yang stabil.

Pembahasan

Pemodelan video, dan prosedur aditif dapat digabungkan untuk mengajarkan perilaku imitatif baru dan mempromosikan generalisasi perilaku yang dikuasai sebelumnya. Hasilnya dibahas dengan mengacu pada arah penelitian masa depan dan implikasi untuk praktek di lingkungan pendidikan (Kleeberger & Mirenda, 2010). Aspek perkembangan fisik-motorik menjadi salah satu aspek perkembangan awal yang dapat diamati pada anak usia dini. Anak usia dini umumnya menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain, hal ini menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk anak (Ayuni & Watini, 2022). Pengembangan model pembelajaran melalui permainan sirkuit efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak, terlihat nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa model ini efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (Khasanah & Sutapa, 2018). (Stephens, 2008) Anak-anak meningkatkan peniruan spontan terhadap model peneliti setelah ditiru hanya dengan penguatan sosial untuk peningkatan peniruan. Namun, kontrol eksperimental dilemahkan dengan efek bawaan untuk dua anak dan kegagalan untuk mereplikasi hasil sepenuhnya di seluruh peserta dan perilaku. Akumulasi bukti dari berbagai penelitian, meskipun ada beberapa hasil yang beragam, mendorong penelitian lebih lanjut tentang efek meniru anak autis untuk meningkatkan keterlibatan sosial secara spontan. (Hayati & Fatimah, 2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada deskripsi observasi aktivitas anak pada siklus I diperoleh jumlah skor dengan kategori belum berkembang 40% (7 anak), kategori mulai berkembang 30% (6 anak), kategori berkembang sesuai harapan 10 % (3 anak), dan kategori berkembang sangat baik 20% (2 anak). Sedangkan pada siklus II untuk kategori kurang berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (2 anak), kategori berkembang sesuai harapan 40% (7 anak) kategori perkembangan sangat baik 40% (8 anak). Dapat disimpulkan bahwa bakiak tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena dalam banyak permainan melibatkan pergerakan otot-otot besar.

Hasil dari pengamatan terdapat peningkatan pada kemampuan motorik kasar anak yang berupa unsur-unsur gerakan motorik kasar atau aspek motorik kasar yaitu: kekuatan, koordinasi, kelincahan, dan TKIT Nurussunnah Batam

fleksibilitas. Melalui hasil observasi dalam proses kegiatan pembelajaran, kemampuan motorik kasar anak yang di dapat dari catatan lapangan, catatan wawancara, rekaman dan foto. Namun ada tindakan perbaikan yang perlu dilakukan yaitu u pada awal pertemuan terlihat beberapa anak masih belum mampu melakukan permainan bakiak, perlu adanya latihan-latihan dan bimbingan serta motivasi dari guru, namun ada juga anak yang sudah mulai terlihat kemampuan motorik kasarnya. Pada siklus II terlihat bahwa anak telah mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar yang signifikan yang diberikan selama 10 kali tindakan. Hal ini dapat terlihat dari kemampuan yang berhubungan dengan mengangkat sandal bakiak, melangkahkan dari langkah satu ke langkah berikutnya, sampai dengan berjalan menggunakan jalur lurus, melingkar dan zig-zag.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di kelompok B TKIT Nurussunnah Batam dalam meningkatkan Kemampuan motorik kasar menggunakan model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) pada penelitian ini mengalami peningkatan dengan memenuhi kriteria bahwa anak mampu berjalan berkelompok dengan mempertahankan kekompakan ketika berjalan agar tidak jatuh dengan koordinasi kaki dan keseimbangan badan yang baik, kekuatan dalam menyelesaikan permainan dan kelincahan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh, sehingga tercapainya keberhasilan. Dengan demikian hasil penelitian membuktikan bahwa model ATIK dalam permainan bakiak sangat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan motorik kasar anak, sehingga permainan ini bisa digunakan bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini.

PENGAKUAN

Peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh civitas yang telah berkontribusi dalam memperoleh data-data penelitian agar maksimal. Peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada kelompok B TKIT Nurussunna Batam yang telah bersukarela memberikan kontribusinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

- Ayuni, F. J. P., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Pembelajaran Literasi Baca Anak Usia Dini Di Rumah Calistung Abaca Kediri. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1641. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1641-1650.2022>
- Hayati, F., & Fatimah. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BAKIAK DI KELOMPOK B TK RAUDHATUL ILMU TIJUE KECAMATAN PIDIE KABUPATEN PIDIE. *Buah Hati Journal*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v6i1.932>
- HKI Kemenkumham Sri Watini Model ATIK Nomor Pencatatan 000229956. (2020). *KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA SURAT PENCATATAN Step by Step*. 2020.
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Khasanah, I., & Sutapa, P. (2018). Development of Teaching Model Through Circuit Game To Increasing Children's Gross Motor Ability. *Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.22>
- Kleeberger, V., & Mirenda, P. (2010). Teaching Generalized Imitation Skills to a Preschooler With Autism Using Video Modeling. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 12(2), 116-127. <https://doi.org/10.1177/1098300708329279>
- Maria Denok, Fifti Istiklaili, C. N. (2021). Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb Tunas Marenggeng Desa Sindangwangi Kabupaten Brebes. 2(2), 63-74.
- Nadirah, Pramana, A. D. R., & Zari, N. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method (Mengelola Penelitian Dengan Mendeley dan Nvivo)*. CV. AZKA PUSTAKA. https://play.google.com/store/books/details/METODOLOGI_PENELITIAN_Kualitatif_Kuantitatif_Mix_M?id=Yet9EAAAQBAJ&hl=de&gl=US&pli=1
- Riza Oktariana. (2019). Pengaruh Permainan Bakiak Dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Tk Khairani Aceh Besar. *Visipena Journal*, 10(1), 78-93. <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i1.492>
- Stephens, C. E. (2008). Spontaneous imitation by children with autism during a

repetitive musical play routine. *Autism*, 12(6), 645-671.
<https://doi.org/10.1177/1362361308097117>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBASIS PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 212.
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8559>

Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). ANALISIS FAKTOR OPTIMALISASI GOLDEN AGE ANAK USIA DINI STUDI KASUS DI KOTA CILEGON. *Journal Industrial Servicess*, 4(1).
<https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>

Udjir, N., & Watini, S. (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>