



Penerapan Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA AL Fikri Klari

Denni Yuniasih, Sri Watini

Universitas Pancasakti, Bekasi, Indonesia

Email : pcklari13@gmail.com , srie.watini@gmail.com

Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1651-1658.2022>

Abstrak

Permainan Leggo adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan Kognitif anak usia dini. Kognitif merupakan kompetensi yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh anak. Hal ini perlu mendapatkan stimulasi yang baik salah satunya dengan permainan Leggo. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model ATIK dalam meningkatkan Kognitif anak usia dini melalui permainan Leggo di RA Al-Fikri. Hal ini dilatar belakangi banyaknya kegagalan dalam mengembangkan kognitif dalam pembelajaran anak usia dini. Metode yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas di RA AL-Fikri Klari dengan analisis data model Borg & Gall. Instrumen yang akan digunakan berupa Observasi dan Wawancara. Hasil penelitian dan pengembangan berdasarkan pada uji efektivitas maka Model ATIK ini efektif dalam meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Leggo.

Kata Kunci: Model ATIK, Kognitif, Permainan Leggo, Raudhatul Athfal

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah masa yang paling terpenting dalam meletakkan dasar tumbuh kembang anak secara menyeluruh yang meliputi perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan nilai agama, seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014. Hakikat dari pendidikan itu sendiri adalah merupakan usaha sadar dan terencana oleh seorang pendidik baik guru maupun orang tua ataupun orang dewasa yang bertujuan menjadikan anak-anaknya memiliki pengetahuan, ketrampilan keahlian, kemandirian dan kemampuan memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun salah satu tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu : anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Menurut Hurlock (2003) Seluruh potensi yang ada dalam diri anak sangat membutuhkan rangsangan dan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga tumbuh kembang anak tercapai secara maksimal.



Raudhatul Athfal merupakan lembaga formal setingkat dengan Taman Kanak-Kanak yang bernaung di bawah Kementerian Agama, yang lebih menekankan pada aspek-aspek Nilai Agama (Sri Watini : 2019) Dalam PP No.17 Tahun 2003, (1) Raudhatul Athfal yang selanjutnya disebut RA merupakan Satuan Pendidikan Formal yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan Agama Islam bagi anak usia 4 tahun sampai 6 tahun, (2) RA setara dengan taman kanak-kanak (TK), diaman kurikulum ditekankan pada rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. . Selain asepek Agama di Raudhatul Athfal juga dikembangkan aspek-aspek lainnya seperti Kognitif, Bahasa , Sosial Emosional juga Fisik Motorik. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini, dikarenakan kegiatan bermain dilakukan atas dasar keinginannya sendiri, dan kegiatan bermain ini akan selalu dikaitkan dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan dalam melakukan kegiatan main sehingga kegiatan tersebut bisa menjadi kegiatan yang seru dan sangat menyenangkan. Di era teknologi ini sudah semakin jarang atau berkurang minat anak untuk bermain menggunakan berbagai alat edukatif. Dengan bermain diharapkan dapat meningkatkan salah satu kompetensi anak usia dini yaitu kompetensi kognitif.

Alat permainan edukatif berupa Leggo merupakan alat permainan yanag sangat potensial untuk meningkatkan minat anak untuk berkreasi ataupun berkeksperimen. Anak usia dini pada umumnya menyukai alat permainan ini dikarenakan dengan Leggo anak dapat membentuk bentuk atau bangunan tertentu menurut imajinasinya, anak juga dapat menemukan konsep sendiri jika menyusun Leggo sehingga berbagai potensi anak akan berkembang secara optimal. (Sudono dalam Kartini & Susilawati, 2018) menyatakan bahwa permainan leggo merupakan sebuah permainan yang tidak hanya untuk dinikmati dalam suatu aktivitas bermain akan tetapi dapat juga dijadikan sarana dalam mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berfikir anak, yang tergolong dalam permainan konstruktif yang masuk dalam permainan produktif.

Kompetensi Kognitif menurut Mushlihuddin & Agustin (2008) menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak sangat berperan penting terhadap keberhasilan anak dalam belajar, hal ini dikarenakan seluruh kegiatan belajar berkaitan dengan mengingat dan berfikir. Berdasarkan Permendikbud tahun 2014 no.137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi belajar memecahkan masalah sederhana, mampu berfikir secara logika dan berfikir secara simbolis. Kemampuan kognitif ini bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain. Bagian terpenting dari aspek Kognitif adalah berfikir logis, dimana anak harus mampu mengamati, mengetahui sebab akibat, mengklasifikasikan benda, mengurutkan benda, mengikuti aturan, ABC-ABC (permendikbud tahun 2014 No.137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menunjang anak agar dapat berfikir logis diantaranya : memberikan ruang dan waktu yang cukup kepada anak supaya anak dapat melakukan aktivitas dan secara aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasar Permendikbud No.137 tahun 2014 menyebutkan Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi:

1. Belajar pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru.



2. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat.
3. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda imajinasinya dalam bentuk gambar.

Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai penerapan model ATIK dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan Leggo. Penelitian ini dilakukan di RA Al-Fikri yang berlokasi di Klari dengan responden yang dipakai adalah siswa dari RA tersebut, namun pada artikel ini akan ditampilkan terlebih dahulu hasil studi profil awal kemampuan kognitif anak usia dini.

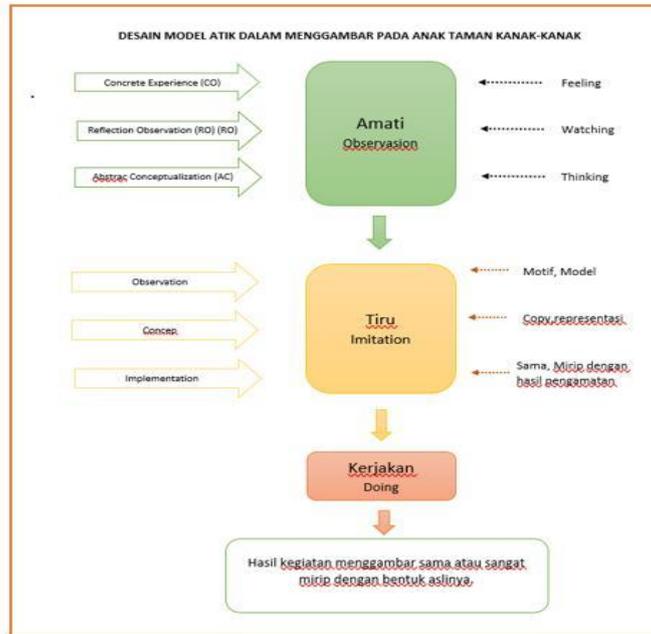
Dapat dikatakan bahwa Model ATIK merupakan proses pembelajaran yang merupakan pengembangan dari Model ELT (Experiential Learning Theory) dan model pembelajaran tidak langsung. Model ELT dikembangkan oleh David Kolb (Watini, S, 2020). ELT merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan melalui pengalaman secara langsung, sedangkan model pembelajaran tidak langsung disebut juga pembelajaran inkuiri yang didalamnya terdapat pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan (Abdul Majid, 2013). Salah satu dari karakteristik pembelajaran tidak langsung menurut Robert dan Lang dalam Suryadi (2005:14) adalah keterlibatan anak secara aktif dalam melakukan observasi, investigasi, pengambilan kesimpulan dan pencarian alternative solusi. Penggabungan Model ELT dan model inkuiri menghasilkan model ATIK.

ATIK Adalah singkatan dari Amati, Tiru Kerjakan. Model ini akan menjadi acuan dalam mengembangkan proses perencanaan pembelajaran, mengkolaborasikan komponen kurikulum, merancang materi dan bahan ajar menggunakan media Leggo yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan Kognitif pada anak. Amati yaitu proses melihat, memperhatikan obyek atau kejadian yang ada disekitarnya. Mengamati merupakan hal penting pada anak usia dini yang dapat dilakukan dengan menggunakan seluruh panca indranya. (Watini, S, 2019b) *Carrying out and recording observations of young children has a longheld tradition in early childhood practice* (Patricia Giardiello, Joanne Mc Nulty, 2013). People berpendapat, 75% pengetahuan manusia diperoleh melalui pengamatan (Hartati, 2005). Piaget dalam (Dimiyati dan Mujiono) mengemukakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu dengan melakukan interaksi secara terus menerus dengan lingkungannya yang selalu mengalami perubahan. Anak dapat belajar konsep bentuk, model dan mampu menciptakan kreasi atau model sendiri dari hasil pengamatan.

Watini, S, 2021 : Meniru dari asal kata Tiru pada anak usia dini akan menjadi suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus jika diberikan respon yang baik oleh lingkungannya. (CA Ellwood, 1901) : *Imitation theory is that it makes the social process something apart from the life process. The imitation theory of the social process something apart from the life-process is abstract: it makes no sufficient reference to the concrete conditions of human life to give a faithful description of social reality.*

Doing atau kerjakan menurut Kolb (Abdul Majid, 2013); anak berada pada situasi nyata proses pembelajaran (Watini, S, 2021). Disaat anak mengerjakan satu kegiatan dalam proses pembelajaran maka anak akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dari kegiatan tersebut. Penelitian pada RA AL Fikri Klari menggunakan

Model belajar ATIK yang didaftarkan oleh Sri Watini pada HKI Kemenhumkam dengan nomor pencatatan 000229956 pada tanggal 28 Januari 2018 di Bekasi.



Gambar 1. Design Model ATIK dalam pembelajaran (Sri Watini, 2020)

Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disebut PTK yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode Penelitian Tindakan Kelas adalah Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantive yaitu suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami perbaikan dan perubahan (Retno Palupi, Sri Watini ; 2022). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan dalam bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu termasuk dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari kegiatan praktik sosial atau pendidikan. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan profesionalitas guru dalam meningkatkan hasil belajar atau prestasi anak didik melalui kegiatan refleksi diri dari masing-masing guru, dengan harapan guru mampu merenungkan serta merencanakan berbagai tindak lanjut guna meningkatkan hasil belajar anak didik lebih optimal. Model tindakan yang dilakukan menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart (Suharsimi 2006,97) , adapun tahapannya adalah : Tahap perencanaan (Planning), Tahap Pelaksanaan Tindakan (Action) dan Pengamatan (Observing), Tahap Refleksi (reflection) dan seterusnya sampai terselesaikan refleksi dan tindakan selanjutnya (Retno Palupi, Sri Watini; 2022).

Ketika akan membuat sebuah rencana atau rancangan, peneliti menentukan fokus peristiwa yang akan mendapatkan perhatian khusus. Kegiatan akan dimulai dengan kegiatan-kegiatan seperti pertanyaan dalam rangka menggali berbagai masukan, tanggapan, kritik, atau usulan dari apa yang anak didik pahami serta kesukaan anak didik dalam kegiatan pengamatan (observe). Semua informasi yang diberikan oleh anak didik baik verbal maupun non verbal semuanya dicatat dan direkam. Kotak refleksi (reflect) berisi tentang hasil yang telah dicapai mengenai keefektifan kegiatan atau



tindakan yang sudah dilakukan. Sasaran dari kegiatan penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun di RA AL Fikri Klari.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini berupa data dari 13 siswa RA AL-FIKRI Klari dalam penerapan Model Pembelajaran ATIK dalam meningkatkan kemampuan Kognitif melalui permainan Leggo. Data yang diperoleh dari penelitian penerapan Model ATIK dalam meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia dini di RA AL-Fikri Klari dilakukan dalam 3 siklus. Dimana pada siklus pertama dijelaskan tentang macam-macam bentuk leggo jenis mobil, cara penggunaan dan manfaatnya. Pada siklus ini belum ada hasil yang terlihat pada usaha peningkatan kognitif anak karena anak baru mengenal bentuknya, cara penggunaan dan manfaatnya saja. Pada siklus ke dua anak mulai mencoba dengan penerapan Metode ATIK dimana anak melihat mengamati bentuk-bentuk yang dicontohkan oleh guru secara bertahap dari yang paling sederhana, kemudian anak mencoba menirukan dan melakukan atau membuat bentuk-bentuk yang dicontohkan oleh pendidik. Disini terlihat peningkatan kognitif anak dengan berusaha mencoba untuk membuat sesuatu bentuk sederhana.

Pada siklus ke tiga terlihat peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan karena anak diberikan kebebasan untuk dapat bermain menggunakan leggo mobil sesuai dengan beberapa gambar atau pilihan bentuk yang sudah disediakan oleh guru misal membuat pesawat, helikopter, bermacam binatang juga alat kendaraan lainnya. Di setiap akhir kegiatan guru akan memberikan reward dengan pujian atau stiker. Pada saat akhir kegiatan guru akan menanyakan perasaan anak didik tentang kegiatan permainan leggo yang sudah dilakukan. Anak didik dibiarkan merapikan kembali dan memastikan leggo lengkap tidak tercecer sesuai pada tempatnya. Kegiatan ini juga melatih disiplin dan tanggung jawab.

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain Leggo selain meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia dini juga melatih motorik halus saat memasang bagian-bagian dari leggo tersebut. Salah satu kegiatan yang diminati anak usia dini adalah bermain leggo, anak dapat berkreasi menggunakan daya imajinasinya untuk menyusun leggo membuat berbagai macam bentuk yang diinginkan dengan melihat gambar atau contoh yang sudah disediakan. Di bawah ini beberapa manfaat bermain leggo diantaranya :

- a) Belajar mengenal warna dan bentuk
Leggo mobil terdiri dari beberapa warna dan bentuk disini anak akan mengenal bentuk leggo juga warnanya.
- b) Melatih Motorik Halus
Dengan merangkai atau memasang leggo melatih motorik halus anak lebih kuat dan koordinasi antara otot tangan dan mata. Disaat anak mengambil, menggenggam dan memasangkan bagian-bagian leggo disitulah melatih motorik halus anak.
- c) Mengetahui konsep
Pada saat bermain leggo anak akan belajar konsep warna, bentuk, ukuran, keseimbangan disini perlu stimulasi atau bimbingan dari guru.
- d) Melatih Kesabaran



Anak akan belajar bersabar pada saat menyusun leggo, ketelitian serta mengontrol emosinya dengan memahami kesulitan yang dihadapi saat menyusun leggo hingga menyelesaikan bentuk sesuai yang diinginkan.

e) Mengembangkan Imajinasi

Bermain leggo dapat mengembangkan imajinasi anak dengan cara pemberian stimulasi yang membangun dari seorang pendidik. Dimana pendidik memberikan beberapa contoh bentuk sederhana kemudian dipersilahkan anak didik mengembangkan sesuai dengan imajinasinya, sehingga kreatifitas anak didik terus dan terus meningkat.

f) Memecahkan Masalah

Anak didik akan belajar memecahkan masalah pada saat memilih model atau bentuk dengan berbagai tingkat kesulitan. Hal ini merangsang kemampuan kognitif anak untuk dapat memecahkan masalah pada saat merangkai leggo.

g) Melatih jiwa sosial

Dalam bermain leggo ada yang sendiri ada pula kegiatan berkelompok . Disaat kegiatan berkelompok inilah jiwa social anak dilatih untuk berbagi dan bekerjasama dengan teman-temannya yang lain.

Indikator penikatan kognitif pada anak usia dini dapat dilihat dari hasil karya anak yang apat membangun atau menyusun leggo dalam berbagai bentuk leggo yang beraneka ragam. Anak juga dapat menghasilkan model atau bentuk baru dari hasil obyek yang diamati atupun dari hasil imajinasinya. Permainan leggo memberikan rasa nyaman pada anak dikarenakan anak bebas bermain leggo tanpa paksaan, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pengaruh positif permainan leggo dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini meningkatkan juga kemampuan daya ingat, kreatifitas dan inovasi, focus dalam mengerjakan tugas, kesabaran, komunikasi, tanggung jawab,, kepercayaan diri serta kemampuan menahan emosi. Suryana;2016 berpendapat guru maupun orangtua harus membimbing dan memperhatikan anak bermain, sebab bermain leggo atau tata balok merupakan salah satu cara mendorong perkembangan fisik, social, emosional, motoric dan kognitif anak.

Dalam melaksanakan kegiatan permainan Leggo melalui penerapan Model ATIK di RA AL-Fikri Klari, perlu diperhatikan beberapa hal antara lain :

1. Menyiapkan Leggo mobis sesuai dengan jumlah peserta didik,
2. Menyiapkan gambar-gambar yang menarik,
3. Mengenalkan konsep , jenis atau bentuk-bentuk leggo dan cara merangkai bagian-bagian leggo.
4. Menginformasikan aturan main saat nak bermain leggo seperti : menginformasikan jika sudah selesai membuat bentuk dari leggo yang dimainkan, merapihkan leggo setelah dipergunakan,
5. Memberikan kesempatan anak untuk memilih bentuk yang akan dibuat sesuai keinginan anak didik,
6. Memberikan stimulasi supaya anak bersemangat dan kreatif dalam membuat bentuk yang diinginkan
7. Memberikan apresiasi ketika anak sudah menyelesaikan satu bentuk yang diinginkannya.

Nasution el al;2019 (Retno Palupi, Sri Watini;2022) mengemukakan bahwa media, metode maupun model pembelajaran yang menarik merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran,



perasaan, minat dan perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Model ATIK dalam permainan Leggo mampu meningkatkan Kognitif anak usia dini di RA AL-Fikri Klari, merujuk pada hasil temuan yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Kognitif dengan bermain Leggo melalui metode ATIK.



Penutup Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penerapan model ATIK dalam permainan Leggo efektif meningkatkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA AL-Fikri Klari. Metode ATIK nyatanya dapat digunakan di berbagai sekolah RA di daerah Klari dan sekitarnya, tidak hanya dapat digunakan di RA AL-Fikri saja. Bekerjasama dengan pengelola RA yang lain dan Pengurus Cabang Klari berupaya meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini dengan menggunakan Metode ATIK melalui permainan Leggo.

Saran

Penelitian ini membutuhkan saran masukan terkait terbatasnya bahasan penelitian ini, selanjutnya penulis akan mengkaji lebih dalam penelitian ini dengan menerapkan di sekolah-sekolah sekitar Klari sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui Metode ATIK.

Daftar Rujukan

- Bruce R.Joyce, Bruce R Joyce E.C (2015) *Models of Teaching*. Pearson
Inah Hayati, Komala, jrnal Ceria : *Analisis Permainan Leggo dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini*, Vol. 3 No.6, November 2020
Kartini, K., & Susilawati, I (2018) Pengaruh Media Pembelajaran Leggo untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak usia Dini. *Dunia Anak: jurnal pendidikan Anak usia Dini*, I(2),33-43
Majid,A. (2013) *Strategi Pembelajaran*. PT.Remaja Rosdakarya.



- Muslihuddin & Agustin, (2008) Mengenal dan mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anaka Usia Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Bandung: Rizqi Press.
- Permendikbud, 2014.No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Patricia Giardiello, Joanne McNulty, B. A. (2013) Observation, Assessment and Planning Practice in a Children's Centre. *Child Care in Practice*, 19, 118-157. <https://doi.org/10.1080/13575279.2012.743871>.
- Retno Palupi, Sri Watini JIIP, *Penerapan Model ATIK untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Tangerang Selatan*. Vol %, Nomor 2, Februari 2022. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Sugiyono. (2008) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Suryana, D (2016) *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Utami, S, Qur'aniati, N, Kusuma, E. (2017) Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif ANak Usia Pra Sekolah (4-5 tahun) . <http://e-jurnal.un-air.ac.id/JNERS/article/download/4993/3235>
- Watini, S, 2019 Strategi Pembelajaran Nilai-Nilai Agama di Raudhatul Athfal Assu'Ada Bandung. *Alim/Journal of Islamic Education*. 1,1 (Apr.2019), 73-90. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i1.120>
- Watini, S. (2019b) 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) *Implementasi of Asyik Play Model In Enchancing Charcter Value of Impelmentation Asyik Play Model In Enchancing Character Value of Early Childhood*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042055>.
- Watini, Sri (vol 5.No.2; 2021) Pengembangan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Anak Taman Kanak-Kanak *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/899>
- Watini, Sri HKI Kemenkumham Model ATIK Nomor Pencatatan :000229956, 28 Januari 2018, Kota Bekasi.