



## **Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al-Ikhlas Ambon**

Nurhidayati Udjir, Sri Watini  
Universitas Panca Sakti, Bekasi Indonesia  
E-mail [udjirn@gmail.com](mailto:udjirn@gmail.com), [sriwatini@panca-sakti.ac.id](mailto:sriwatini@panca-sakti.ac.id)

**Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022**  
**DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.1861-1872.2022>**

### **Abstrack**

Early childhood is a very important period for children's growth and development, often referred to as the Golden Age, which is a period where growth and development that occurs in the age range of 0-6 years will be the foundation for children to determine their future. Stimulation in the form of providing a conducive environment is needed so that children have the opportunity to be able to develop their full potential. One aspect of early childhood development that needs to be developed is the language aspect. It is necessary to use the right learning model so that children's language skills can be achieved optimally. This study aims to determine the extent of children's language skills through picture card games using the .ATIK learning model. The method used in this research is a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques were carried out by means of observations, interviews and other supporting documents. Data analysis used descriptive qualitative analysis with the Miles and Huberman model. The use of the ATIK Model in the picture card game was proven to improve children's language skills. The use of picture card media can develop children's language skills.

### **Abstrak**

Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, sering disebut juga dengan istilah *the Golden Age* (masa keemasan) yaitu masa dimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada rentang usia 0-6 tahun akan menjadi fondasi bagi anak untuk menentukan masa depannya. Stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif sangat diperlukan sehingga anak memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan seluruh potensinya. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan adalah aspek bahasa. Perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga kemampuan bahasa anak dapat dicapai secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan bahasa anak melalui permainan kartu bergambar dengan menggunakan model pembelajaran .ATIK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan, wawancara dan



dokumen lain yang mendukung. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles dan Huberman, Penggunaan Model ATIK dalam permainan kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Penggunaan media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak

## Pendahuluan

Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, sering disebut juga dengan istilah *the Golden Age* (masa keemasan) yaitu masa dimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada rentang usia 0-6 tahun akan menjadi fondasi bagi anak yang akan menentukan akan menjadi apa kelak dikemudian hari. Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif sangat diperlukan sehingga anak memiliki kesempatan untuk dapat mengembangkan seluruh potensinya. Lembaga pendidikan anak usia dini adalah salah satu tempat bagi anak untuk mendapat stimulasi yang merangsang perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 dijelaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya dalam pasal 28 dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan atau informal.

Raudhatul Atfhal adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal. Dalam KMA 792 tahun 2018, dikatakan Raudhatul Atfhal (RA) adalah bagian dari layanan pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk usia 4 – 6 tahun. RA sebagai satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) berbasis islam menitikberatkan pada aspek perkembangan anak, transformasi dan internalisasi nilai-nilai spiritual keislaman. RA tidak hanya sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, tetapi juga sebagai embrio pendidikan moral generasi muda dan pengenalan nilai islami sejak usia dini. Tugas Utama Raudhatul Atfhal adalah mempersiapkan anak dengan mengajarkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku ketrampilan, dan intelektual agar nantinya dapat melakukan penyesuaian dengan kegiatan yang sebenarnya di Sekolah Dasar (Septiana Sari, 2020)

Dalam rangka menstimulus perkembangan anak usia dini, maka pembelajaran di Raudhatul Atfhal harus dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran yang dimaksud haruslah dapat memberikan rangsangan terhadap seluruh perkembangan dan potensi anak yang meliputi perkembangan fisik motorik, kognitif, social emosi, bahasa dan estetika, secara maksimal sebagai bekal dalam penyelesaian kebutuhan pada jenjang pendidikan selanjutnya. (Nilawati, 2015)

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan dan dikembangkan adalah aspek bahasa, karena bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam hubungan antar manusia. Melalui bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaan



pada orang lain. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dikatakan bahwa lingkup perkembangan bahasa terdiri atas : a) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui, belajar bahasa pragmatis, mengekspresikan perasaan, ide dan keinginan, dalam bentuk coretan; dan c) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk dan huruf serta memahami kata dalam cerita.

Berbahasa pada anak adalah proses yang menuntut dalam kemampuan anak berbicara sekaligus mengerti pembicaraan orang lain. Anak dianggap memiliki kemampuan berbahasa apabila dapat berbicara yang dimengerti oleh pihak lain yang mendengar (Ratna Wulan, 2011). Anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik apabila mereka mendapat stimulus yang tepat sesuai dengan tahap perkembangannya. Mereka dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika diberi kesempatan untuk membicarakannya, menuliskan dan menggambarkannya. Anak juga dapat belajar membaca dan menyimak jika mereka diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka dengan membicarakannya, mampu menuliskannya untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain.

Menurut Jamaris dalam Susanto (2011) karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah : 1) Dapat mengucapkan lebih dari 3,500 kosa kata. 2) Dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. 3) Dapat berpartisipasi dalam percakapan, anak sudah dapat mendengar orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. 4) Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar dan halus) 5) Percakapan yang dilakukan telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. dapat melakukan eksperimen diri, melukis, membaca dan bahkan berpuisi.

Kemampuan Bahasa anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini, Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan, pertumbuhan dan perkembangan. (Beaty dalam Mahaendrawani, 2019). Menurut Nilawati (2015), Bermain adalah suatu aktivitas spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan penuh imajinatif dan menggunakan perasaan, tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh lainnya. Irawati dalam (Yuliani, 2015) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak-anak yang berada di rentang 3 – 6 tahun. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa batas.

Permainan akan lebih bermakna jika ditunjang dengan alat bantu pembelajaran yang dikenal dengan nama *alat permainan edukatif* (APE). APE dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan



kemampuan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak.,(Sujono,2008). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak adalah kartu bergambar .

Menurut Susanto (2011), kartu kata bergambar adalah salah satu media yang dapat mengembangkan aspek kemampuan membaca, dengan cara menunjukkan gambar untuk membantu anak mengenal susunan huruf dan mernanggapinya secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran dengan permainan kartu bergambar diharapkan dapat memberikan motivasi pada anak serta menarik minat serta perhatiannya untuk mengenal gambar, kosakata, dan simbol huruf abjad. Media kartu kata bergambar dapat merangsang anak usia dini untuk mengenal dan mengucapkan huruf, kosa kata, gambar juga meningkatkan minat anak serta merangsang kemampuan dan ingatan anak (Adi Putra, 2018). Sukemi (2019) , mengkatagorikan media kartu sebagai bagian dari media grafis, karena media grafis berbasis visual, media kartu merupakan pengembangan dari media berbasis visual. Kartu kata bergambar termasuk dalam jenis media visual, karena informasi yang diterima oleh anak melalui indera penglihatannya, pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam symbol-simbol komunikasi visual (Dhieni,2008).

Berdasarkan pengamatan di Raudhatul Atfhal (RA) Iftitah Al-Ikhlash Ambon, pada kelompok B usia 5 – 6 tahun, terdapat beberapa anak yang kemampuan bahasanya belum berkembang secara optimal. terutama dalam mengekspresikan bahasa. Ini ditunjukkan dengan anak belum percaya diri dalam menceritakan kembali apa yang diketahui, berkomunikasi secara lisan, menjawab pertanyaan dan juga dalam memahami cerita. Terlihat bahwa anak-anak belum memahami perintah guru ketika guru menyuruh anak untuk bercerita atau membuat karya, anak belum bisa menjawab pertanyaan guru dengan benar serta anak belum dapat menceritakan kembali isi cerita yang dibacakan guru. Hal ini ternyata berkaitan dengan perbendaharaan kosa kata anak. Kurangnya kosa kata anak membuat mereka sulit untuk mengungkapkan ide dan perasaannya.

Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga kemampuan bahasa anak dapat dicapai secara optimal. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Abdul Majid, 2013 dalam Sri Watini (2021) Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak uisa dini adalah “Model ATIK”. Implementasi model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada kualitas hasil belajar anak. Model pembelajaran menjadi acuan dalam proses perencanaan pembelajaran, mengkolaborasikan komponen kurikulum, menyusun materi dan bahan ajar, strategi Teknik dan cara serta rancangan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.(Watini, 2021)

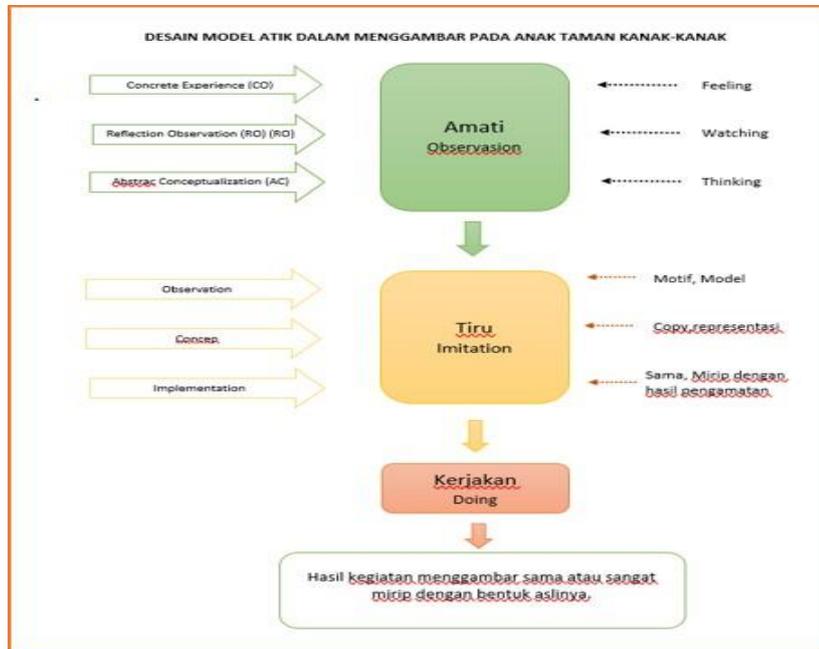
ATIK adalah singkatan dari Amati, Tiru. Kerjakan. Model pemebelajaran ATIK ditemukan oleh Sri Watini dan telah diakui sebagai pemegang hak cipta dengan HKI Kemenhumham No pencatatan 00022996 Januari 2018 No. Permohonan EC00202059888. Model pembelajaran ATIK merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengkolaborasikan model pembelajaran menggambar dari model Experiential Learning Theory (ELT) dengan Model pembelajaran tidak langsung yang lebih dikenal dengan model Inkuri. Model ELT dikembangkan oleh David Kolb (Sri Watini, 2021). Experiential Learning Theory (ELT) adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun



pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Model pembelajaran tidak langsung sering disebut model pembelajaran inkuiri, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan (Abdul Majid, 2013). Sri Watini, 2021 (dalam Yuniati Ningsih dan Sri Watini, 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran ATIK pada Anak usia dini mempunyai ciri yaitu: rasa ingin tahu yang tinggi, suka melakukan identifikasi, mudah menerima segala informasi dari lingkungannya sekitarnya, suka bermain dan meniru.

Model ATIK terdiri dari 3 komponen yaitu :

1. Amati, merupakan suatu proses kegiatan untuk melihat atau memperhatikan suatu obyek, kejadian atau peristiwa yang ada di sekitarnya. Dalam pendidikan anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan anak, karena pada anak usia dini rasa ingin tahu mereka sedang berkembang dengan pesat terhadap segala peristiwa apapun yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dari kegiatan pengamatan anak akan belajar tentang konsep, bentuk, model dan bahkan mampu menciptakan simbol-simbol dari hasil persepsinya sendiri. Bredekamp & Copple (1997) menyatakan, “ semua belajar bagi anak dimulai dari persepsi: melihat, mendengar, menyentuh, merasa dan mencium (Masitoh, 2005, dalam Watini, 2021)
2. Tiru, adalah kemampuan melakukan kembali apa yang dilakukan atau dicontohkan. Anak akan melakukan peniruan atau imitasi pada apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Meniru / *imitation* adalah suatu kemampuan melakukan kembali perilaku yang dicontohkan (Dkk, 2011). Peniruan dalam tahapan konseptual dapat membentuk pengertian, karena dengan perilaku imitasi yang pada awalnya anak tidak mengerti akhirnya mulai mengerti apa yang dilakukan setelah melakukan perilaku imitasi, menyenangkan atau tidak menyenangkan yaitu mendapatkan respon positif atau negatif (Abubakar Baraja, 2008). Kegiatan meniru pada anak usia dini akan menjadi kebiasaan dan akan dilakukan secara terus menerus jika oleh lingkungan diberikan respon dengan baik bahkan diberikan reward. Imitasi bagi anak usia merupakan suatu cara bagaimana mereka menirukan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak.
3. Kerjakan, dengan mengerjakan sesuatu maka seseorang akan mendapatkan suatu keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian.



**Gambar Desain Model Pembelajaran ATIK  
(Sri Watini, 2021)**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan bahasa anak melalui permainan kartu bergambar dengan menggunakan model pembelajaran .ATIK

### Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive , teknik pengumpulan data dilakukan dengan gabungan , analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2020). Menurut Sukmadinata (2011), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia , yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik , kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variable-variabel yang diteliti melainkan menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikannya hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui obserbvasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini menganalisa tentang permainan kartu bergambar dengan model ATIK dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak 5 – 6 tahun. Penelitian dilakukan di RA Iftiah Ak-Ikhlas Ambon pada bulan Mei – Juni 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan, wawancara dan dokumen lain yang mendukung. Analisis data menggunakan analisis



deskriptif kualitatif dengan model Miles dan Huberman yang terdiri dari 4 komponen yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020)

### Hasil Dan Pembahasan

Penggunaan media kartu kata bergambar dapat memberikan kemudahan bagi anak dalam mengenal kosakata sehingga membantu perkembangan kemampuan bahasa anak khususnya dalam kosa kata serta dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi anak melalui beraneka ragam gambar. Tujuan dari kegiatan permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak, setelah kegiatan permainan kartu bergambar ini diharapkan anak memiliki perbendaharaan kosa kata yang digunakan dalam berkomunikasi serta merasa senang dalam kegiatan Permainan.

Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan permainan kartu bergambar dengan model ATIK yang dapat dilihat pada tabel berikut :

<b>1. Tahapan Persiapan</b>	<b>. Arahan Kegiatan</b>
	Guru menyiapkan media kartu bergambar yang akan digunakan dalam pembelajaran
	Guru menjelaskan tentang tema yang diajarkan dengan metode tanya jawab
	Anak mengamati dan belajar memahami huruf dan kosa kata yang ia dengar dan ia lihat
<b>2. Tahapan Meniru</b>	
	Anak meniru ucapan yang disampaikan oleh guru beberapa kali
<b>3. Tahapan Mengerjakan</b>	



anak bermain kartu bergambar bersama teman-temannya. guru hanya sebagai pendamping



Anak memilih sendiri kartu bergambar dan memperkenalkan kepada temannya dengan cara menyebutkan huruf dan kata dalam kartu bergambar tersebut

Pada Tahapan persiapan guru menjelaskan tentang tema yang diajarkan dengan metode tanya jawab. Metode ini untuk melatih agar dapat mengungkapkan bahasa ekspresinya.. Guru menyebutkan satu per satu huruf dari kata yang tertera pada kartu bergambar tersebut. Anak mengamati dan mendengar Kegiatan mengenalkan kartu bergambar ini bisa dalam bentuk nyanyian. Kegiatan mendengarkan lagu dan bernyanyi merupakan stimulus yang berguna untuk perkembangan bahasa dan kognitif anak (Mulyaningtyas, 2019). Selanjutnya anak disuruh memilih dan mengambil beberapa kartu bergambar sesuai pilihannya. Kegiatan ini dapat mengajarkan anak untuk lebih percaya diri dengan pilihannya dan meningkatkan motivasi dirinya. Anak mengamati kartu bergambar yang telah dipilih kemudian guru akan melakukan tanya jawab tentang kartugambar tersebut.

Pada tahapan meniru, dalam proses pengenalan bunyi huruf dan kata pada kartu bergambar, anak meniru ucapan yang di sampaikan oleh guru beberapa kali, sehingga anak mengerti hubungan antara gambar dan kata. Pada saat guru menjelaskan huruf dan kosa kata, pada saat yang bersamaan anak belajar memahami huruf dan kosa kata yang ia dengar dan mengaitkan dengan pemahanam yang telah dikuasai (Dheini, 2013). Melalui media kartu kata bergambar anak akan lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran bahasa. Dalam hal ini media kartu kata bergambar merupakan media visual menarik bagi anak, sehingga akan mempermudah anak memahami informasi yang diberikan.

Tahapan Mengerjakan, pada tahap ini anak bermain bersama teman-temannya. guru hanya sebagai pendamping dan mengarahkan. Anak melakukan permainan meniru apa yang dilakukan guru sebelumnya. Memilih sendiri kartu bergambar, menunjukkan kepada temannya, menyebutkan huruf dan kata dalam kartu bergambar tersebut. Permainan kartu bergambar ini dapat dikombinasikan dengan berbagai permainan sehingga anak merasa senang. Anak dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok dan guru menyiapkan alat dan bahan kegiatan yang dapat dipilih oleh anak. Menurut Kolb (Abdul Majid, 2013) dalam Watini dan Rousmauli, (2022), pada tahap ini anak berada pada situasi kondisi benar-benar dialami dalam proses kegiatan pembelajaran, dengan mengerjakan sesuatu, maka anak akan mendapatkan keterampilan, pengetahuan dan pengalaman langsung dari proses yang dilakukannya

Permainan kartu bergambar dengan model ATIK membuat anak lebih fokus dalam mengenal gambar dan mengingat kata pada gambar tersebut. Dengan media kartu



kata bergambar anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan pengenalan gambar, kosakata dan huruf abjad. Dengan model pembelajaran ATIK terjadi peningkatan aktivitas anak dan meningkatnya kemampuan dalam mengenal gambar, kosakata dan simbol huruf /abjad melalui kegiatan mengamati dan miru. Menurut Adawiyah dan Watini (2022), model pembelajaran ATIK yang diterapkan melalui kegiatan menyusun puzzle gambar seri ternyata bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan berbicaranya, tapi jug dapat meningkatkan kemampuan membaca dan peningkatan kosa kata anak.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak .Hal ini terlihat dari sebagian anak sudah bisa mengenal dan menyebutkan huruf dan kata dengan baik , anak juga sangat antusias dengan permainan kartu bergambar. Hasil pengamatan menunjukkan anak telah memahami dan mengenal huruf dan kata pada kartu bergambar. Ini terlihat saat anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, bertambahnya kosa kata serta mengenal simbol-simbol. Dalam permainan kartu bergambar, guru dan anak sama-sama terlibat dalam kegiatan tersebut, anak saling menebak symbol yang terdapat pada kartu dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal symbol, gambar, huruf, dan kata. Menurut Abidin (2011) dalam Sukemi (2019), , Permaiann kartu gambar menanamkan pemahaman kepada anak bahwa setiap symbol memiliki sebutan atau nama, kegiatan ini juga melibatkan intreraksi verbal dengan beberapa orang lainnya.

Terdapat Beberapa Kegiatan yang Mendukung Penerapan Model Atik di RA Ifitah Al-Ikhlas Ambon Yang Diperhatikan Peneliti yaitu sebagai berikut: 1. Menyediakan bahan sebagai media untuk menempel seperti Kertas Buffalo dan lem. 2. Menyediakan kepingan puzzle Gambar Seri sesuai dengan urutan gambar yang bermakna. 3. Mengajarkan tentang tehnik menempel, sesuai dengan potongan kepingan puzzle gambar seri sehingga dapat menjadi satu kesatuan rangkaian gambar yang dapat meningkatkan kecakapan berbicara anak yang disajikan secara berutan. 4. Mengajarkan tentang tehnik intonasi membaca sesuai dengan rangaian cerita yang terdapat dikepingan puzzle gambar seri, sehingga anak membaca lebih ekspresif. 5. Memberikan Apresiasi hasil karya anak

### **Kesimpulan**

Penggunaan Model ATIK dalam permainan kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di RA Ifitah Al-Ikhlas Ambon. Penggunaan media kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak yang dapat dilihat dari indikator pencapaian bahasa anak yaitu, anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, bertambahnya kosa kata serta mengenal simbol-simbol.

### **Saran**

Pembahasan terkait penelitian ini masih terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran bagi peneliti lain untuk dapat menngkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penerapan Model ATIK melalui permaian kartu bergambar namun dengan aspek perkembangan anak yang berbeda.



### Daftra Pustaka

- Ahmad Susanto (2013), *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*, Jakarta : Bumo Aksara,
- Abubakar Baraja. (2008). *Psikologi Perkembangan* (pp. 112–113). Studia Press.
- Adawiyah, R & Watini, S. (2022). *Implementasi Model ATIK untuk meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri TK Dharma Wanita Persatuan*. *JIIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5 Nomor 3 ( p. 883 – 897)
- Ainun Mahendrawani (2019), *meningkatkan kemampuan berbahasa mealui permainan kartu kata bergambar pada Kelompok A TK Dharma Wanita Loyok*. *Jurnal Nusantara* Volome 2 No 1
- Dkk, S. A. (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*
- Emzir. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fika Septiana Sari, (2020), *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Melalui Metode Bercerita Kelompok B RA Roudhatul Ulum Pasuruan*, *Jurnal Pedagogi* Volume 6 Nomor 2
- I Nyoman Adi Putra (2018), *Pengembangan multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak di TK Negeri Pembina Singaraja*, *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan* Volome 9 Nomor 2
- KMA Nomor 792 Tahun 2018 *Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum raudhatul Atfhal*
- Model ATIK ( Sri Watini.) HKI Kemenhumham No pencatatan 000229956 Januari 2018 No Permohonan EC00202059888
- Nana Syaodih Sukmadinata (2011), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung Remaja Rosdakarya
- Nilawati Tadjuddin (2015), *Desain Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta : Indeks,
- Nurbiana Dheni (2013), *Metode Pengembnangan Bahasa*, Jakarta Universitas Terbuka Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*,
- Ratna Wulan (2011), *Mengasah Kecerdasan Pada Anak Bayi dan Prasekolah* Yogyakarta Pustaka Pelajar,
- Rahmawati Mulyaningtyas (2019), *Stimulasi Dalam Memaksimalkan Kemampuan Berbahsa Anak Usia Dini*, *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak Pusat Studi Gender dan Anak IAIN Tulungagung*. Volume 3 Nomor 1
- Rormauli, C, R & Watini, S. (2022). *Implementasi Model ATIK untuk mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TKIT Insan Mulia Pancoran Persatuan*. *JIIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5 Nomor 3 ( p. 888 – 894)
- Sudjana. (2016). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sukemi, (2019), *Kartu Kata Bergambar Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak*, *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:



Alfabeta

Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Watini, S. (2021). Pengembangan Model ATIK untuk meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Nomor 2 ( p. 1512 – 1520)

Yuniati Ningsih, D & Watini, S. (2022). *Implementasi Model ATIK untuk meningkatkan Motorik Halus Anak Dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon Di PAUD Saya Suka Anak Indonesia*. *JIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 5 Nomor 2 ( p. 646 – 651)

Yuliani Nuraini (2013),. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Indeks ,



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)  
Volume 08 (3) September 2022  
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>