



Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek di TKIT Bunga Mufiidah

Rice Anggrayni¹, Lelly Lenny², Vera Risman³, Sri Watini⁴
Email : riceanggrayni@gmail.com, mufiidahlellylenny@gmail.com,
verarisman84@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id
Pascasarjana PAUD, Pancasakti University, Bekasi

Received: 23 August 2022; Revised: 12 October 2022; Accepted: 17 December 2022
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.761-768.2023>

Abstrak

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. Permainan yang dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran salah satunya adalah engklek. Permainan tradisional engklek menjadi salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar peserta didik. Metode pembelajaran dengan menggunakan Model ATIK. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model ATIK dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek di TKIT Bunga Mufiidah. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dikaitkan dengan model Miles dan Huberman. Sumber data berasal dari siswa kelompok B yang berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model ATIK pada permainan tradisional engklek memberikan peningkatan pada keterampilan motorik kasar anak. Kemampuan berlari, melompat, berjingkrak, melempar, koordinasi mata dan tangan meningkat serta semakin terarah.

Kata Kunci : *Model ATIK, Motorik Kasar, Permainan Tradisional Engklek*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan salah satu jenjang pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Rentang umur anak usia dini yaitu 0-6 tahun (Lestari & Prima, 2018). Pada rentang usia tersebut terjadi perkembangan dan pertumbuhan yang pesat sehingga diperlukan adanya stimulus dari lingkungan sekitar. Perkembangan anak merupakan proses perubahan untuk anak belajar menguasai tingkatan yang semakin tinggi dari berbagai aspek perkembangannya (Lestari & Prima, 2018). Terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional dan seni. Aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan baik di rumah maupun di sekolah.

Aspek perkembangan fisik-motorik menjadi salah satu aspek perkembangan awal yang dapat diamati pada anak usia dini. Perkembangan fisik-motorik berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk melakukan gerakan (Anjani & Atika, 2020). Motorik



dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Berdasarkan Permendikbud nomor 137 tahun 2014, motorik kasar merupakan gerakan yang menggunakan otot besar serta mengutamakan kekuatan fisik dan keseimbangan sedangkan motorik halus menggunakan otot kecil yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan (Kemendikbud, 2014). Gerakan seperti melompat, berlari, berputar, berguling, bermain merupakan berbagai aktivitas motorik kasar yang dapat dilakukan anak usia dini. Aktivitas bermain

Menurut UU no. 20 tahun 2003, pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Munawaroh, 2017). Pada proses pembelajaran PAUD anak diberikan stimulasi oleh guru sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali setiap potensi yang dimiliki oleh anak didik. Lembaga-lembaga PAUD baik formal maupun informal memiliki peranan yang penting untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pada umumnya kegiatan pembelajaran PAUD dilakukan dengan bermain sambil belajar untuk menarik perhatian anak. TKIT Bunga Mufiidah sebagai salah satu lembaga penyelenggara PAUD sudah mempraktikkan proses pembelajaran dengan pendekatan bermain.

Anak usia dini umumnya menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain, hal ini menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efektif untuk anak. Bermain memudahkan anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan mengembangkan fisik-motorik (Pertiwi et al., 2018). Selain untuk mendapatkan kesenangan, bermain merupakan suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi (Hasanah, 2016). Aktivitas bermain dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak, anak belajar untuk menggerakkan sebagian atau seluruh anggota badan yang berguna untuk menguatkan otot-otot, serta melatih keseimbangan, kelincahan, koordinasi anggota badan (Anjani & Atika, 2020). Terdapat berbagai macam permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.

Berdasarkan pengamatan di TKIT Bunga Mufiidah terkait perkembangan motorik kasar peserta didik pada kelompok B, diperlukan sebuah upaya yang menarik bagi anak dalam rangka mengembangkan motorik kasarnya sehingga standar perkembangan yang berlaku dapat tercapai. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru perkembangan motorik kasar anak kurang terkoordinasi dengan baik yang dapat berpengaruh terhadap kesulitan anak dalam belajar. Permainan tradisional engklek dapat menjadi salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar peserta didik (Jacob & Watini, 2022).

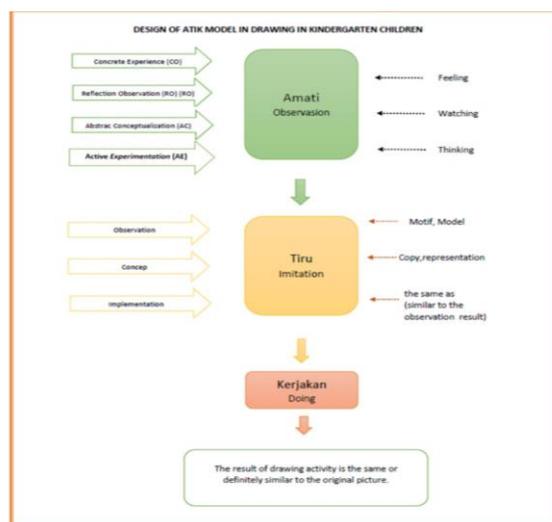
Permainan Engklek merupakan permainan yang menggunakan benda dan hitungan, serta aturan yang harus diikuti oleh pemainnya (Anjani & Atika, 2020). Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada sebuah bidang datar yang digambar di atas tanah, dilakukan dengan melompat satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini membuat anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Permainan Engklek dapat melatih ketangkasan dan kelincahan dalam bermain, kemampuan dalam membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, meningkatkan



kemampuan komunikasi serta strategi yang baik, dan melatih anak bekerjasama dalam kelompok (Herdayanti & Watini, 2021).

Pada penelitian terdahulu terkait peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek seperti yang dilaksanakan oleh (Sari et al., 2020) dan (Nugraheni, 2015) diperoleh hasil bahwa melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Namun, belum ada penelitian terkait yang menggunakan model ATIK dalam implementasi pembelajaran permainan tradisional engklek, sehingga pembelajaran permainan tradisional engklek, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model ATIK dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek di TKIT Bunga Mufiidah.

Model ATIK merupakan model yang dikembangkan oleh Dr. Sri Watini, yang merupakan singkatan dari Amati, Tiru, Kerjakan. Amati adalah suatu proses kegiatan memperhatikan suatu objek, kejadian atau peristiwa yang ada di sekitarnya, imitasi adalah suatu cara bagaimana mereka menirukan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak dan kerjakan sesuatu akan mendapatkan suatu keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian (Watini, 2020). Model ATIK telah dipatenkan oleh HKI Kemenkumham dengan nomor pencatatan 000229956 Januari 2018 (Rahakbauw & Watini, 2022). Komponen amati, merupakan kegiatan yang sangat berhubungan dengan anak usia dini, anak mengamati kejadian di sekitarnya dengan menggunakan indera yang dimilikinya. Tiru adalah kemampuan dalam melakukan kembali perilaku yang dilihat, didengar dan dicontohkan. Kondisi ini dapat membentuk pengertian bahwa anak yang tadinya belum mengerti dan memahami namun setelah melakukan proses meniru objek yang diamati, anak menjadi paham apa yang dilakukan (Marietta & Watini, 2022). Selanjutnya, komponen kerjakan, merupakan proses untuk mendapatkan sebuah pengalaman, pengetahuan serta keterampilan dari sebuah kejadian (Watini, 2020). Desain model ATIK dapat dilihat pada gambar 1.

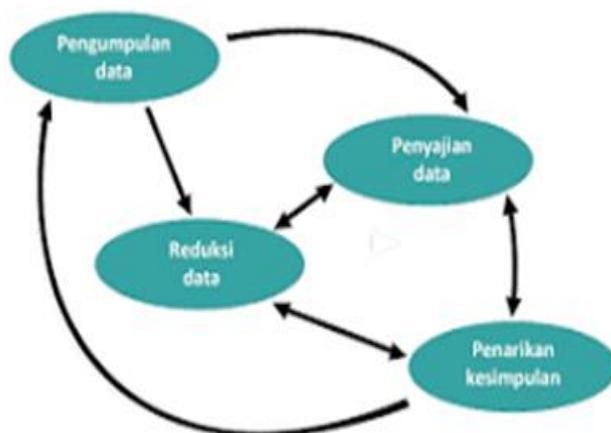


Konsep Model ATIK
HKI Kemenkumham, Sri Watini Model ATIK Nomor Pencatatan 000229956 (2020)

Gambar 1. Desain Model ATIK

METODE

Jenis metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan keadaan sebenarnya dari peristiwa yang diteliti, sehingga data yang objektif dapat diperoleh dengan lebih mudah (Watini, 2019). Penelitian menggunakan model ATIK (Amati, Tiru dan Kerjakan) untuk mengamati dan meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di kelompok B, dalam kegiatan permainan tradisional Engklek. Penelitian dilakukan pada bulan September - Desember 2022 di TKIT Bunga Mufiidah. Kampung Curug RT 01/RW 02 Kelurahan Pakansari, Kecamatan Cibinong. Kabupaten Bogor. Sumber data berasal dari siswa kelompok B yang berjumlah 34 siswa terdiri dari 23 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga dapat mengumpulkan data yang objektif. Pada tahap analisis data, teknik analisis kualitatif dikaitkan dengan model Miles & Huberman, yang melibatkan empat komponen, yaitu pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 2. Alur Penelitian Kualitatif Model Miles & Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya permainan tradisional seperti bakiak, enggran dan engklek menjadi permainan anak-anak TKIT Bunga Mufiidah, dikarenakan lokasi TK di perkampungan maka lembaga berinisiatif untuk memfasilitasi permainan tradisional yang kerp dimainkan oleh anak-anak di sekitar lingkungan sekolah. Awalnya permainan tradisional engklek ini anak bermain tanpa mengikuti aturan main, dan gurupun tidak memaknai permainan tradisional engklek ini menjadi suatu media permainan yang dapat mengembangkan perkembangan fisik motoric anak apalagi bila menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Seperti yang kita ketahui bahwa permainan tradisional engklek ini dapat mengembangkan kelincahan motorik kasar anak seperti melompat dengan dua dan satu kaki, keseimbangan dan focus serta mengenal kerjasama antar kelompok. Hal inilah yang mendasarkan TKIT Bunga Mufiidah menggunakan Metode Pembelajaran ATIK yaitu Amati, Tiru dan Kerjakan.

Perubahan model pembelajaran dimulai dari kesiapan guru untuk memahami Model ATIK terlebih dahulu, kemudian mengimplementasikannya kepada siswa TKIT Bunga Mufiidah. Pemilihan permainan tradisional engklek ini karna sudah dikenal oleh



anak-anak pada umumnya dan mudah untuk dimainkan, selain membuat anak-anak senang untuk memainkannya, bermain engklek juga dapat menstimulus tumbuh kembang anak. Selain itu, bermain engklek juga dapat mengembangkan kemampuan lainnya seperti kemampuan mengekspresikan tubuhnya.

Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Belajar ATIK permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Metode Belajar ATIK ini dimulai dengan persiapan guru pada awal kegiatan pembelajaran, guru menggali informasi tentang engklek, guru menanyakan cara bermain engklek kepada siswa untuk mengetahui sampai dimana siswa mengerti tentang cara bermain engklek yang benar. Kemudian guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini secara lengkap, aturan main dan lama permainan. Selanjutnya guru mengelompokkan siswa sesuai dengan jumlah siswa, satu kelompok berisi empat siswa.

Tahap selanjutnya adalah memulai permainan engklek dengan menggunakan model ATIK. Dengan menggunakan A “Amati” dari model ATIK merupakan bagian dari proses anak untuk melihat dan memperhatikan dengan seksama suatu gerakan, objek atau kejadian yang ada di lingkungan sekitarnya (Wahyuningrum & Watini, 2022).

Kemampuan AMATI pada model ATIK ini siswa mengamati guru terlebih dahulu, guru memberi contoh dengan memulai permainan. Guru memulai permainan dengan memperagakan cara melempar gaco ke kotak 1, lalu guru melompat dengan satu kaki ke kotak selanjutnya jika lemparannya keluar dari garis, maka pemain pertama tidak dapat meneruskan permainannya, jika berhasil pemain akan melompat dengan satu kaki ke kotak ke 2, dilanjutkan ke kotak ke 3, dan pada kotak yang berpasangan guru mencontohkan menjejakkan kedua kakinya, lalu balik lagi ke awal. (Herdayanti & Watini, 2021). Selesai guru memberikan contoh dan siswa mengamati gerakan guru selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan bersama, Pada kemampuan tiru ini anak sudah mulai menirukan apa yang dicontohkan oleh guru (Jacob & Watini, 2022), Guru dan siswa melompat bersama secara perlahan agar anak dapat melihat dengan jelas bagaimana guru melompat dengan satu kaki dengan seimbang, kemudian guru mengajak anak untuk melakukan gerakan yang yang dicontohkan, pada tahap ini ini anak akan merasa tertantang untuk dapat meniru dengan baik seperti yang dicontohkan oleh guru. Guru mendampingi siswa sampai tahapan permainan tradisional engklek ini selesai. Proses tiru dapat dilihat di gambar 3.



Gambar 3. Proses Tiru



Tahapan terakhir dari Model ATIK ini adalah KERJAKAN, tahapan terakhir ini yaitu KERJAKAN adalah hasil dari anak mengamati dan meniru sehingga anak mengerti dan mampu mengerjakan permainan engklek tanpa didampingi oleh guru, terbukti siswa sudah menunjukkan sikap antusiasnya dalam permainan engklek ini. Hal ini didasarkan pengalaman langsung dari proses yang dilakukannya (Rosmauli & Watini, 2022). Dengan model pembelajaran ATIK melalui permainan tradisional engklek dapat mengasah rasa ingin tahu anak dengan AMATI, TIRU dan KERJAKAN sehingga kegiatan pengembangan motorik kasar anak dilakukan dengan senang, gembira, terarah dan bermakna serta siswa ikut serta dalam melestarikan budaya daerahnya. Proses kerjakan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Proses Kerjakan

SIMPULAN

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi model ATIK pada permainan tradisional engklek memberikan peningkatan pada keterampilan motorik kasar anak. Kemampuan siswa kelompok B TKIT Bunga Mufiidah dalam berlari, melompat, berjingkrak, melempar, koordinasi mata dan tangan meningkat serta semakin terarah. Anak merasa gembira pada saat melakukan permainan tradisional engklek dengan menggunakan metode ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan). Selain itu, anak mendapatkan kebebasan, kepercayaan dan tanpa paksaan setelah anak – anak melalui proses mengamati dan meniru.

REFERENSI

- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 3(6), 511–517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Herdayanti, H., & Watini, S. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 6222–6227.



- 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>
- Jacob, A. M., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak ADHD di TK Global Persada Mandiri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3281–3287. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.841>
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA, November*, 539–546.
- Marietta, F., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Pembelajaran Motorik Halus melalui Media Origami di Taman Kanak Kanak. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3053–3059. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.794>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nugraheni, S. (2015). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A TK Puspasiswi 2 Sleman. <https://eprints.uny.ac.id/23946/1/Skripsi.Pdf>.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 1–9. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1696%0Ahttps://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/download/1696/1364>
- Rohanah, S., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui kegiatan Mewarnai dengan Model ATIK Pada Kelompok B di RA Manarul Huda. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1725. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1725-1736.2022>
- 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>
- Sari, D. P., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 40–44. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal*



Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 5384–5396.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>

Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>

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>