



Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan

Retno Palupi¹, Sri Watini²

^{1,2}Universitas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia

E-mail: palupinoya@yahoo.com, srei.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2021-12-27 Revised: 2022-01-22 Published: 2022-02-16 Keywords: <i>ATIK Model;</i> <i>Cognitive;</i> <i>Playing Blocks.</i>	The Blocks Game is one of the games that develops Cognitive Early Childhood, in fact the game is reduced or even lost when children enter the elementary school level, this study aims to develop an ATIK model in improving Early Childhood Cognitive through Block Arrangement Games in PAUD RAMA RAMA Tangerang city South. This is because there are many failures in teaching PAUD children on cognitive development. The method used in this research is the classroom action research method (CAR) for teachers at PAUD RAMA RAMA, South Tangerang city with Borg & Gall model data analysis. The instruments used in this study were observation and interviews. The results of research and development are based on effectiveness tests, so this ATIK Model is effective in Improving Early Childhood Cognitive Through Block Playing Games.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2021-12-27 Direvisi: 2022-01-22 Dipublikasi: 2022-02-16 Kata kunci: <i>Model ATIK;</i> <i>Kognitif;</i> <i>Permainan Balok.</i>	Permainan Tata Balok merupakan salah satu permainan yang mengembangkan Kognitif anak Usia Dini, faktanya permainan tersebut berkurang bahkan hilang ketika anak memasuki jenjang Sekolah Dasar, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model ATIK dalam meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Tata Balok di PAUD RAMA RAMA kota Tangerang Selatan. Hal ini disebabkan karena banyak terjadi kegagalan dalam membelajarkan anak PAUD pada perkembangan kognitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) Guru di PAUD RAMA RAMA kota Tangerang Selatan dengan analisis data model Borg & Gall. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini 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 Tata Balok.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang Pendidikan Dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD (menggantikan Permendiknas 58 tahun 2009).

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu:

1. Tujuan utama yaitu untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.
2. Tujuan penyerta yaitu untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri, kegiatan bermain selalu dikaitkan

dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka, namun seiring perkembangan zaman kegiatan bermain dan permainan pun semakin berbeda sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksprimen. Anak Taman kanak-kanak pada umumnya menyukai alat permainan ini, dengan bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/ bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan pondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak dapat berkembang dengan baik. Secara khusus tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu:

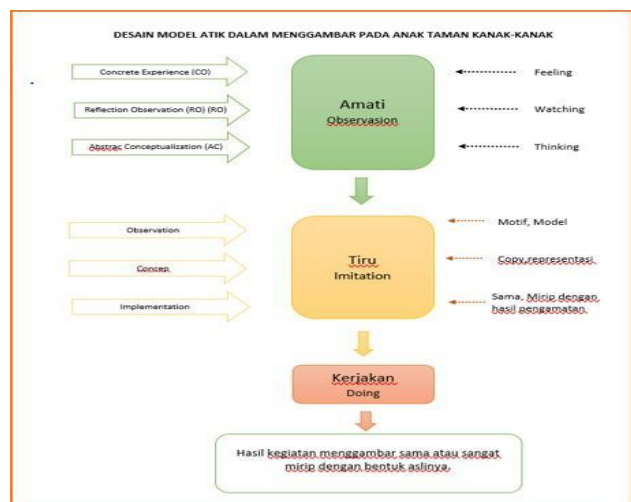
1. Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis pada anak usia dini dan memperoleh hasil identifikasi dalam pengembangan fisiologis anak.
2. Dapat memahami perkembangan kreativitas anak pada usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan upaya pengembangannya.
3. Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
4. Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak pada usia dini.
5. Dapat memahami model pembelajaran dan pengaplikasiannya pada pengembangan anak di usia dini.

Urgensi pendidikan anak pada usia dini berdasarkan tinjauan psikologi adalah mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang merupakan bawaan. Rakhmat, Budiman, & Herawati (2008) menyatakan beberapa hal antara lain bahwa faktor keturunan mempengaruhi perkembangan seseorang, seseorang ditentukan oleh faktor lingkungan, dan perkembangan seseorang dipengaruhi oleh kedua faktor di atas, yaitu faktor bawaan dan faktor lingkungan. Potensi yang dimiliki anak sejak lahir akan berkembang ketika dibesarkan dalam lingkungan yang mendukung. Sebaliknya, bagaimanapun besarnya potensi seseorang, tidak akan berarti apa-apa bila tidak dikembangkan

dalam lingkungan yang baik. Hal ini diperkuat oleh Van De Waal & Henriette (1993) mengatakan bahwa 90% faktor hereditas mempengaruhi kondisi fisik anak, sementara kondisi lingkungan keluarga mempengaruhi keterampilan fisik anak, Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi:

1. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
2. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat.
3. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Berdasarkan kajian latar belakang, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai penerapan model ATIK untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan tata balok. Penelitian dilakukan di PAUD RAMA RAMA yang berlokasi di Tangerang Selatan dengan responden yang dipakai adalah murid murid dari paud tersebut, namun pada artikel ini akan ditampilkan dahulu hasil studi profil awal kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian penerapan model pembelajaran atik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini secara keseluruhan akan peneliti sampaikan pada artikel berikutnya.



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

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas atau biasa disingkat dengan PTK. Metode Penelitian Tindakan Kelas adalah Penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif yaitu suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami perbaikan dan perubahan". Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah 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, pemahaman mereka mengenai kegiatan kegiatan praktek pendidikan dan situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek, Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan dalam rangka untuk meningkatkan profesionalitas guru dalam meningkatkan hasil belajar atau prestasi peserta didik dengan melalui kegiatan refleksi diri dari masing-masing guru atau pendidik yang bersangkutan. Melalui refleksi diri ini diharapkan guru atau pendidik mampu merenungkan serta merencanakan berbagai tindakan-tindakan lanjutan guna meningkatkan dan memperoleh hasil belajar atau prestasi anak agar lebih maksimal. Desain Intervensi Tindakan dalam penelitian ini menggunakan Model Kemmis dan Mc.Taggart, ada tiga tahapan dalam Model Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Suharsimi 2006, 97) antara lain: Tahap Perencanaan (Planning), Tahap Pelaksanaan Tindakan (Action) dan Pengamatan (Observing), Tahap Refleksi (Reflection) dan seterusnya sampai terselesaikannya refleksi dan tindakan selanjutnya".

Pada tahap awal yaitu menyusun rancangan tindakan yang dikenal dengan perencanaan, ppada saat menyusun sebuah rancangan, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus mengenai fokus yang diamati. Pada kotak tindakan (action) di mulai dengan kegiatan-kegiatan seperti pengajuan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik dalam rangka memancing berbagai tanggapan, kritik, usulan, dari apa yang telah mereka pahami serta minat mereka, dalam kegiatan pengamatan (observe), segala bentuk respek dari peserta didik baik verbal maupun nonverbal semuanya dicatat dan direkam. Kotak refleksi (Reflect) berisi perenungan, evaluasi diri dari hasil yang telah dicapai mengenai efektivitas kegiatan atau tindakan yang sudah dilakukan.

Model proses dalam penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart terdiri dari: Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Pengamatan (Observing), Refleksi (Reflecting). Adapun Sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun PAUD RAMA RAMA Tangerang Selatan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian berupa data-data mentah yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas di PAUD RAMA RAMA Tangerang Selatan dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak, hasil ini diperoleh setelah menerapkan suatu Penerapan Model Atik untuk meningkatkan kognitif anak usia dini melalui permainan tata balok yang dilakukan di PAUD RAMA RAMA Tangerang Selatan. Hasil berupa data ini diperoleh setelah melakukan tindakan dari siklus I sampai pada siklus III, pada tindakan siklus I membahas materi tentang "Manfaat dari bermain Tata Balok untuk anak Usia Dini", pada pelaksanaan tindakan siklus I belum menampilkan hasil dari manfaat bermain tata balok secara maksimal setelah dilaksanakan evaluasi. Pada perlakuan siklus II terjadi adanya peningkatan hasil Kognitif Anak dalam bermain Tata Balok, dalam proses penelitian menggunakan model ATIK, anak dapat bermain dan mengembangkan kognitif anak melalui kegiatan bermain tata balok sesuai dengan kebebasannya namun tetap dengan permainan asli yang sudah disiapkan guru. Peneliti memberi penghargaan kepada anak tersebut bahwa permainan tata balok yang anak-anak mainkan sangat bagus, peneliti juga mewawancarai anak kenapa permainan tata balok ini sangat di sukai mereka dalam belajar, ada beberapa pilihan yang diberikan guru dalam memilih permainan tata balok, misalnya anak senang bermain membuat menara, atau anak senang bermain balok membuat kendaraan, dan sebagainya.





Gambar 2. Permainan Balok sebagai permainan anak

Makna yang diambil dari anak adalah dari kecil sudah dibiasakan disiplin sudah besar menjadi biasa hal inilah perlu kita kembangkan demi masa depan bangsa. Keberhasilan pendidikan, tergantung pada pendidik usia dini, sebelum masuk sekolah dasar anak harus diberi pendidikan yang tepat dan disiplin, maksudnya pengaruh yang sesuai dengan perkembangannya. Ada beberapa kegiatan yang mendukung penerapan model ATIK di PAUD RAMA RAMA Tangerang Selatan yang diperhatikan peneliti adalah:

1. Menyediakan bahan untuk bermain tata balok, seperti leggo, balok warna, atau balok bentuk geometri
2. Menyediakan gambar-gambar yang menarik dan disukai anak untuk anak membuat bangunan dari balok
3. Mengajarkan konsep tentang teknik bermain tata balok, anak dikenalkan tentang bentuk ukuran dari balok tersebut, anak juga dikenalkan warna dari balok tersebut, anak juga diajarkan cara membuat bangunan dari balok balok tersebut
4. member apresiasi terhadap hasil karya anak
5. Memberikan kesempatan untuk anak memilih subyek yang ingin mereka buat dari balok balok tersebut.

Implementasi "Model ATIK" proses Bermain Tata Balok terbukti dapat meningkatkan kognitif pada anak usia dini di PAUD RAMA RAMA Tangerang selatan. Pendidikan Anak Usia Dini Merupakan Tempat untuk anak anak belajar sambil bermain dengan baik dan menjadi kebutuhan yang sangat penting juga untuk perkembangan kognitif anak dan dapat meningkatkan imajinasi dan motorik halus anak dalam belajar. Dengan bermain tata balok anak dituntut untuk kreatifitas, hal ini dapat dilihat ketika anak dapat membuat bangun dari balok balok yang mereka susun

Bermain balok merupakan salah satu jenis kegiatan yang paling disukai oleh anak usia dini. Sekilas permainan ini terlihat sederhana yakni merangkai atau menyusun balok menjadi suatu bentuk. Namun siapa sangka dibalik permainan tata balok ini ada banyak manfaat yang bisa didapat oleh si Kecil, diantaranya adalah mengembangkan kreativitas serta mengasah kecerdasan otaknya, adapun Manfaat Dari Bermain Tata Balok untuk Anak Usia Dini adalah:

1. Mengembangkan imajinasi
Permainan ini membutuhkan imajinasi dan kreativitas anak untuk membentuk atau merangkai balok menjadi suatu benda, pendidik bisa melatih imajinasi anak dengan memberi contoh benda yang bentuknya mudah ditiru oleh anak, misalnya bangunan atau jembatan, setelah anak mendapat cukup banyak referensi, imajinasinya akan berkembang sehingga ia mampu menciptakan sendiri ide ingin merangkai balok menjadi bentuk sesuai keinginannya.
2. Belajar mengenal konsep
Ketika anak bermain balok, ada beberapa konsep yang ia pelajari di dalamnya, seperti perbedaan bentuk, ukuran, warna dan keseimbangan, itulah sebabnya orangtua perlu mendampingi anak saat bermain balok, sebab inilah saat yang tepat mengenalkan berbagai macam konsep kepada anak.
3. Melatih kesabaran
Anak Usia Dini masih kesulitan memahami dan mengontrol emosinya. Maka tak heran jika kebanyakan Anak Usia Dini sering tantrum. Nah, salah satu cara yang efektif melatih kesabaran balita adalah bermain balok. Permainan ini membutuhkan ketelitian serta kesabaran untuk mampu menyusun balok hingga menjadi bentuk yang diinginkan.
4. Melatih motorik halus
Bermain balok juga berkaitan erat dengan kerja motorik halus, pasalnya permainan ini membutuhkan kerjasama antara otot tangan dan mata, ketika anak menggenggam, menyusun dan merangkai balok, saat itulah motorik halusnya bekerja.
5. Belajar warna
Ada berbagai macam cara untuk mengenalkan warna pada anak sejak dini, salah satunya melalui permainan balok, sebaiknya pilih balok beraneka warna agar anak tertarik untuk memainkannya sekaligus mudah mengenali tiap warna. Minta si Kecil menyebutkan warna dari balok yang dipegangnya

atau tantang dia untuk mencari balok dengan warna yang Mama sebutkan.

6. Memecahkan masalah

Ada banyak model balok kayu yang bisa pendidik pilih, masing-masing model menawarkan tingkat kesulitan yang berbeda, untuk permulaan, sebaiknya pilih jenis balok yang sederhana. Namun saat anak mulai menguasai dan terbiasa dengan permainan ini, pilih jenis balok dengan level kesulitan sedikit lebih rumit, sebab hal ini berguna merangsang kemampuan kognitif anak untuk memecahkan masalah yang mungkin ditemukan saat merangkai balok.

7. Melatih jiwa sosial

Manfaatkan momen bermain anak untuk melatih jiwa sosialnya, saat bermain bersama temannya, ajarkan anak untuk berbagi dan bekerjasama dengan temannya, manfaat bermain balok akan lebih optimal jika pendidik mendampingi si Kecil saat bermain, Sebab, ada banyak hal yang bisa pendidik ajarkan kepada anak, momen ini sekaligus efektif meningkatkan bonding antara pendidik dan anak. Meningkatnya kognitif dalam permainan tata balok pada anak juga dapat dilihat dari beberapa indikator hasil karya anak antara lain anak dapat menghasilkan membuat bangunan dari balok yang mereka susun, anak dapat membuat berbagai bentuk karya dari susunan balok dan tidak monoton sesuai dengan hasil pengamatan, meningkatkan motivasi dalam bermain tata balok, karena akan mendapatkan hasil yang lebih baik dengan membuat model bangunan baru, anak juga dapat membuat bangun balok sesuai dengan minat dan obyek yang menjadi pusat perhatiannya.

Anak akan merasa nyaman dan merdeka dalam bermain tata balok tanpa unsur paksaan dari lingkungan terkait dengan apa yang mereka ingin kerjakan dalam bermain, Anak dapat meningkatkan kecerdasan kognitifnya dengan baik, meningkatkan daya ingat atau memori pada apa yang telah mereka susun dari balok tersebut berdasarkan pada hasil pengamatan, meningkatkan daya kreatif dan inovatif, meningkatkan daya fokus anak dalam mengerjakan tugas, meningkatkan kesabaran, dapat melakukan manajemen emosi dengan baik, meningkatkan kemampuan komunikasi secara nonverbal, menyalurkan hobi atau kegemaran, mengembangkan bakat dan talenta anak dalam bermain tata balok, sarana

memecahkan masalah bagi anak melalui cara yang kreatif, dan meningkatkan kepercayaan diri. Selain dari indikator diatas dan sesuai dengan proses penelitian yang telah dilakukan, untuk guru juga menjadi peranan yang sangat penting. Bagaimana guru menciptakan suasana belajar yang baik dan menarik bagi anak salah satunya dalam menerapkan model Atik pada anak usia dini. Sesuai dengan pendapat (Suryana, 2016) mengatakan bahwa baik guru maupun orang tua harus membimbing dan memperhatikan anak bermain, karena dengan bermain tata balok adalah suatu cara untuk mendorong perkembangan fisik, sosial, emosional, motorik dan kognitif anak. Ada beberapa hal yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bermain tata balok yang sudah dilaksanakan peneliti antara lain dengan mengamati anak bermain balok, menggabungkan balok balok tersebut hingga mendapatkan bentuk tertentu, dan membentuk bangunan sederhana. Selain itu guru juga mengajarkan bagaimana anak belajar mekanisme mengontrol emosi diri, sesuai dengan pendapat (Muarifah & Nurkhasanah, 2019) Aktivitas kognitif dimaknai untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian anak agar kemampuan logika dan emosinya bertambah seimbang.

Secara psikologis anak bermain tata balok berarti anak dapat mengungkapkan gagasan dan emosinya, apa yang dipikir dan yang dirasa dalam suatu bentuk yang ada pada bangun yang dibuat, maka dengan melihat hasil temuan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak diawali dengan konsep membuat bangun dari susunan balok. Dengan mengacu pada pernyataan yang dikemukakan oleh (Nasution et al., 2019) yang menyatakan 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 dapat terjadi, dengan melihat hasil temuan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak dengan bermain tata balok melalui model ATIK dengan beberapa metode pembelajaran yang diajarkan pada anak. Berdasarkan hal di atas upaya untuk meningkatkan kreativitas ataupun imajinasi anak dapat dilakukan dengan banyak cara baik dengan metode model ataupun media, seperti penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti dengan model ATIK. Selain itu juga diharapkan kemampuan

guru dalam menerapkan model ATIK dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak melalui kegiatan bermain tata balok di PAUD RAMA RAMA Tangerang Selatan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Permainan Tata Balok dengan menggunakan model ATIK terbukti efektif dalam meningkatkan Kognitif pada Anak Usia Dini di PAUD RAMA RAMA Tangerang Selatan. Dari hasil penelitian ini model ATIK tidak hanya dapat digunakan di lokasi penelitian saja, namun dapat dimanfaatkan dan diterapkan baik di dalam kota Tangerang Selatan maupun di luar kota Tangerang Selatan dalam upaya untuk meningkatkan Kognitif termasuk penambahan kosa kata dan kemampuan bekerjasama serta bersosialisasi anak usia dini dalam permainan tata balok.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di Paud Rama Rama Tangerang Selatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2011). Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum (p. 137). Remaja Rosda Karya.
- Baraja, Abubakar. (2008). Psikologi Perkembangan (pp. 112-113). Studia Press.
- Bruce R Joyce, E. C. (2015). Models of Teaching. Pearson.
- Catio, M., & Sunarsi, D. (2020). Analisa Pengaruh Kompetensi, Disiplin Kerja Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru Pada SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang Kota Tangerang Selatan. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 17(02), 16-26.
- Depdiknas. 2004. Kurikulum Standar Kompetensi. Jakarta
- Dewi, Y. A. S. (2014). Analisis Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Pisang Candi 1 Malang. *Modeling*, 1(2), 94-109
- Dkk, S. A. (2011). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini (p. 1.3). Universitas Terbuka.
- Ellwood, CA. (1901). The Theory of Imitation in Social Psychology. *The American Journal of Sociology*, VI(6), 721-741.
- Girvan, Carina; Conneely, Claire B. T. (2016). Extending Experiential Learning in Teacher Professional Development. *Teaching and Teacher Education*, 129-139. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2016.04.009>
- Prasanti, Ditha. & Fitriani, Dinda Rakhma. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma, 2(1), 13-19.
- Sugiyono. (2013). Dalam Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (hal. 203). Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT Indeks.
- Suyanto. (2005). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Sunarsi, D. (2016). Pengaruh Minat, Motivasi Dan Kecerdasan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi S-1 Manajemen. Fakultas Ekonomi. Universitas Pamulang. Thn. Akademik 2015-2016). *PROCEEDINGS UNIVERSITAS PAMULANG*, 1(1).
- Sunasi, D., Kusjono, G., & Nuryana, I. (2019). Pelatihan Manajemen Penguasaan Kelas Dan Pembuatan Bahan Ajar Bagi Tenaga Pengajar Sukarela Taman Belajar Kreatif Mekarsari. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 2(1), 41-44.
- Syaodih, E. (2005). Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka
- Triyanto. (2015). Mendesain Model Pembelajaran Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Kharisma Putra

Utama. Yunus. (2000). Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis. Bandung: Nusa Media

Watini, Sri. HKI Kemenhumham Model ATIK. Nomor pencatatan: 000229956, 28 Januari 2018, Kota Bekasi

Watini, Sri (vol 5.No.2; 2021) Pengembangan Model ATIK Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Pada Anak Taman Kanak-Kanak. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/899>.