



Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru

Siti Rodiah¹, Sri Watini²

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

E-mail: kislamassyifajohar@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2021-12-27 Revised: 2022-02-02 Published: 2022-02-21	The research was conducted in the context of implementing constructive games to improve cognitive abilities through the "ATIK Model" (Observe, Imitate, Do). The purpose of this type of research is to implement constructive games with the ATIK model to improve cognitive abilities in Assyifa Johar Baru Islamic Kindergarten children, Central Jakarta in Even semester 2021 - 2022. The object of the research is children who carry out learning activities in the Block Center through Constructive Games using the ATIK Model. The techniques in this research are observation, interview guides and documentation. In cycle I to cycle II, there was a good improvement. This shows that the increase in cognitive abilities of children in group B increased after drawing and arranging blocks through media provided by the teacher using the ATIK MODEL in Kindergarten. In Assyifa T.A 2021-2022. Based on the results of research for teachers in improving children's cognitive abilities, teachers can use constructive game activities with media blocks using the ATIK MODEL while for schools can develop one of the programs, namely to improve children's cognitive abilities using the ATIK MODEL.
Keywords: <i>Constructive Games;</i> <i>ATIK Model;</i> <i>Cognitive Abilities.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2021-12-27 Direvisi: 2022-02-02 Dipublikasi: 2022-02-21	Penelitian dilakukan dalam rangka Implementasi Permainan Konstruktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui "Model ATIK" (Amati, Tiru, Kerjakan). Tujuan dari jenis penelitian ini adalah mengimplementasikan permainan konstruktif dengan model ATIK untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak TK Islam Assyifa Johar Baru Jakarta Pusat Tahun Ajaran 2021 - 2022 semester genap. Objek Penelitian adalah anak yang melakukan kegiatan pembelajaran dalam Sentra Balok melalui Permainan Konstruktif menggunakan Model ATIK. Tehnik dalam penelitian adalah observasi, panduan wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan konstruktif menggunakan balok dengan MODEL ATIK dari siklus I ke siklus II ada diperoleh peningkatan dengan baik. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B meningkat setelah dilakukannya kegiatan menggambar dan menyusun balok melalui media yang diberikan guru dengan menggunakan MODEL ATIK di TK. Islam Assyifa T.A 2021-2022. Berdasarkan hasil penelitian untuk Guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru dapat menggunakan kegiatan permainan konstruktif dengan media balok menggunakan MODEL ATIK sedangkan untuk Sekolah dapat mengembangkan salah satu programnya yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan MODEL ATIK.
Kata kunci: <i>Permainan Konstruktif;</i> <i>Model ATIK;</i> <i>Kemampuan Kognitif.</i>	

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya yang memiliki rentang usia 0 sampai 8 tahun, dalam rentang perkembangan hidup manusia, pada masa anak usia dini sedang mengalami masa yang cepat dalam proses pertumbuhan dan perkembangan di segala aspek. Sebagai bentuk perlakuan Proses pembelajaran yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Taman kanak-kanak (TK) adalah lingkungan belajar dan bermain yang memberikan

pengalaman dan pengetahuan baru bagi anak usia dini. Guna memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, diharapkan pelaksanaan program kegiatan belajar di TK dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Oleh karena itu guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didiknya, kesesuaian alat bermain, alat bantu, serta metode yang digunakan, dengan bermain anak dapat mengembangkan kognitifnya berdasarkan perkembangan kognitifnya melalui berbagai permainan konstruktif misalnya: menyusun balok, puzzle, dan membuat berbagai

bentuk dari lilin mainan atau play-dought. Walaupun permainan konstruktif sering dilakukan secara berulang-ulang namun anak merasa senang dan tidak pernah merasa bosan. Melalui permainan konstruktif tersebut anak akan berkreasi sesuai dengan keinginan sendiri, misalnya membuat bangunan rumah bertingkat dan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (4-6 keping). Permainan konstruktif merupakan permainan yang mengasah kemampuan kognitif dalam berpikir kreatif untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya atau karakteristik lain termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut, misalnya membangun konstruksi dapat membantu mengembangkan kreatifitas anak, dalam permainan konstruktif ini anak dapat menggunakan alat permainan seperti Balok, Maze, Puzzle dan Plastisin.

Rini Hildayani mengatakan bahwa bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang lebih kompleks dibandingkan dengan bermain fungsional, selain itu dikemukakan bahwa bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk misalnya membangun rumah-rumahan dari balok atau bahan tertentu seperti kardus bekas, membentuk lilin mainan/plastisin ataupun playdought, dan sebagainya”, untuk itu Penelitian ini dilakukan dalam rangka dalam rangka Implementasi Permainan Konstruktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui “Model ATIK”. ATIK adalah singkatan dari Amati, Tiru. Kerjakan (ATIK), model ATIK adalah sebuah model yang dikembangkan oleh Sri Watini melalui jurnal penelitiannya. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Abdul Majid, 2013). Model atau konstruksi merupakan ulasan teoritis tentang suatu konsepsi dasar (Arifin, 2011). Model yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran. Menurut Dewey dalam Joyce dan Well (1986) mendefinisikan model pembelajaran sebagai “*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material*” artinya model adalah suatu rencana atau pola yang bisa di gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran (Abdul Majid, 2013). *A model of teaching is a way of*

building a nurturant and stimulating ecosystem within which the student learn by interacting with its components (Bruce R. Joyce, Bruce R Joyce, 2015), dengan pengimplementasian yang tepat pada model pembelajaran maka akan memiliki pengaruh yang besar dalam kualitas hasil belajar anak. Model ini dapat menjadi acuan dalam sebuah perencanaan pembelajaran, dengan mengkolaborasi seluruh komponen kurikulum, merancang berbagai materi dan bahan ajar, strategi Teknik dan taktik serta rancangan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan konstruktif bermain balok dan menggambar pada anak.

Pengembangan Model ATIK merupakan sebuah model pembelajaran menggambar yang dikembangkan oleh David Kolb yang di sebut Model Experiential Learning Theory (ELT) dan Model Pembelajaran tidak langsung. Experiential Learning Theory adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung (Abdul Majid, 2013). Model pembelajaran tidak langsung sering disebut model pembelajaran inkuiri, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan (Abdul Majid, 2013). *Kolb's Model of experiential learning proposes that knowledge is created through transformative experiences, "This model is cyclical and has four phases, including two modes of acquiring experience (concrete experience and abstract conceptualization) and two modes of transforming experience (reflective observation and active experimentation)* (Patricia Giardiello, Joanne McNulty, 2013). *Experiential learning an overarching term used to classify several different forms of learning approaches , including problem and inquiry-based learning*(Carina Girvan, Claire Conneely, 2016).

Robetson dan Lang dalam Suryadi (2005:14) mengemukakan, Pembelajaran tidak langsung memiliki karakteristik salah satunya adalah Menuntut keterlibatan anak secara aktif dalam melakukan observasi, investigasi, pengambilan kesimpulan dan pencarian alternative solusi dan (Abdul Majid, 2013) *Thus in an inquiry-based classroom learners (1) are engaged in scientifically oriented questions. (2) give priority to evidence, (3) formulate explanations from evidence (4) evaluate their explanations in light of alternative explanations and (5)communicate and defend their proposed explanations* (Loyd Mataka, 2020). *student use*

their exiting understandings and experiences too construct new knowledge (Loyd Mataka, 2020), dengan mengkolaborasikan model ELT dengan Model pembelajaran tidak langsung yang lebih dikenal dengan model Inkuri ini maka diperoleh model baru dengan nama model ATIK. Amati merupakan suatu proses kegiatan untuk melihat dengan seksama atau memperhatikan suatu obyek, kejadian atau peristiwa yang ada di sekitarnya. Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan, dalam pendidikan anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan anak. *Observation is crucial to understanding and assessing young children's learning... Observation which are really reflected upon are a wasted effort. It is only when practitioners seek to understand the meaning behind what they have seen that the real worth of observational practices are realized* (Patricia Giardiello, Joanne McNulty, 2013). Hal ini disebabkan karena anak usia dini adalah anak yang sedang berkembang keingintahuannya terhadap peristiwa apapun yang terjadi di lingkungannya.

Dari kegiatan pengamatan tersebut anak akan belajar tentang konsep, bentuk, model bahkan mampu menciptakan simbol-simbol dari hasil persepsinya sendiri. Bredekamp & Copple (1997) menyatakan semua belajar bagi anak dimulai dari perseps melihat, mendengar, menyentuh, merasa dan mencium (Masitoh, 2005). Menurut Peaget, Perkembangan *imitation* adalah suatu kemampuan melakukan kembali perilaku yang dicontohkan (Dkk, 2011). Anak-anak akan melakukan peniruan atau imitasi pada apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Pengertian terbentuk dengan Peniruan dalam tahapan konseptual karena dengan meniru anak menjadi mengerti yang dilakukannya menyenangkan atau tidak menyenangkan yaitu mendapatkan respon positif atau negatif (Abubakar Baraja, 2008). Bandura dan Walters (1963) dalam teori belajar social menjelaskan bahwa tingkah laku dapat ditiru atau dipelajari melalui "melihat" (Abubakar Baraja, 2008). Apabila lingkungan belajar memberikan respon dan reward yang baik pada anak maka kegiatan meniru akan menjadi kebiasaan dan akan dilakukan secara terus menerus. *Imitation theory is that it makes the social process something apart from the life-process* (CA Ellwood, 1901). Imitasi bagi anak usia dini merupakan suatu cara bagaimana mereka menirukan aktivitas atau kegiatan yang

dilakukan oleh orang-orang di lingkungan yang tentunya akan mempengaruhi kehidupan anak. *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.* (CA Ellwood, 1901)

Doing dalam *active experimentation* menurut Kolb (Abdul Majid, 2013), anak ditempatkan pada situasi-situasi nyata dalam proses pembelajaran, dengan mengerjakan sesuatu maka seseorang akan mendapatkan suatu keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian. Dalam konsep Model ELT (*Experimental Learning Theory*) ada 4 tahap dalam proses pembelajaran yaitu *Concrete Experience* (CE), *Reflection Observation* (RO), *Abstract Conceptualization* (AC) dan *Active Experimentation* (AE) (Abdul Majid, 2013). *This method of learning encourages children and provides opportunities encourages children and provides opportunities for children to experiment on their own. This is in accordance with the results of Maryam's research, a lecturer states that there are three stages of the child to facilitate the entry of information, namely, listening, writing or drawing and view and advance the experiment itself* (Watini & Efendy, 2018).

Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Menurut Piaget, anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Anak tidak pasif menerima informasi, melainkan berperan aktif di alam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Jika anak ingin mengetahui sesuatu, mereka harus membangun (*construct*) pengetahuan tersebut sendiri, pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang aktif dimana peran guru sebagai penyedia bahan-bahan yang sesuai seperti ruangan serta petunjuk-petunjuk yang mendorong anak untuk menemukan sendiri.

II. METODE PENELITIAN

Tujuan dari jenis penelitian ini adalah mengimplementasikan permainan konstruktif dengan model ATIK untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5 – 6 tahun, adapun Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

(PTK), dalam kegiatan pembelajaran, penelitian yang dilakukan dalam proses pembelajaran berkembang menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). PTK adalah penelitian tindakan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai upaya dalam memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Fokus dari proses penelitian ini terpusat dalam kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. PTK merupakan gabungan definisi dari tiga kata yaitu "Penelitian" + "Tindakan" + "Kelas". Subjek Penelitian Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun (kelompok B) yang terdistribusi dalam dua kelas di TK Islam Assyifa T.A 2021-2022 Yang berjumlah 26 anak yang terdiri dari 20 perempuan dan 16 laki-laki. Tempat dan Waktu Penelitian Penelitian ini dilakukan di TK Islam Assyifa Johar Baru Jakarta Pusat. Penelitian dilakukan pada bulan Januari sd Maret Tahun Ajaran 2021-2022 semester genap. Objek Penelitian dan Desain Penelitian Objek penelitian ini adalah anak yang melakukan kegiatan pembelajaran dalam Sentra Balok melalui Permainan Konstruktif menggunakan Model ATIK. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, yakni siklus I, siklus II, bahkan sampai kepada siklus III, apabila masih belum mencapai indikator penilaian, siklus tersebut terdiri dari empat komponen yaitu:

1. Perencanaan (Planning).
2. Tindakan (Acting).
3. Pengamatan (Observing).
4. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang di peroleh dari model Kemmis dan MC Taggart.

Penelitian ini di rencanakan selama beberapa siklus sampai berhasil yaitu siklus I dan siklus II bahkan siklus III apabila belum mencapai target pencapaiannya, pelaksanaan tindakan kelas ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi kelas (pengamatan) dan refleksi. Siklus I pada penelitian ini melakukan tindakan menggunakan metode permainan konstruktif dengan model ATIK pada sentra balok dalam berbagai tema. Berdasarkan tindakan pada siklus I guru melakukan perbaikan pada tindakan tersebut dengan ikut menginstruksikan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh anak pada siklus I sekaligus yang akan digunakan pada siklus II. Begitu juga sampai siklus III apabila belum ada peningkatan. Tehnik dalam penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan adalah

observasi, panduan wawancara dan dokumentasi. Adapun kegiatan yang diamati yaitu, anak dapat memiliki kemampuan kognitif dalam menyusun balok dengan mengamati terlebih dahulu apersepsi dari guru, anak meniru lalu mengerjakan (Model ATIK), alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Taman Kanak-kanak Islam Assyifa merupakan salah satu Satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang beralamat di Jl. Rawa Selatan 2 NO.5 Rt.002/07 Johar Baru Jakarta Pusat. Memiliki 3 rombongan belajar terdiri dari 1 rombongan belajar untuk kelompok A dengan jumlah murid sebanyak 5 anak dan dua kelompok B sebanyak 26 anak. Laporan penelitian tindakan kelas ini ditampilkan dengan analisis ketuntasan kemampuan siswa. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kognitif melalui kegiatan permainan konstruktif dengan Model ATIK di sentra balok pada anak kelompok B di TK. Islam Assyifa Tahun Ajaran 2021 - 2022. Langkah Pembelajaran Permainan Konstruktif Media Balok Dengan Model ATIK yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apersepsi

Pada kegiatan awal Guru menjelaskan Tema "Tanaman" yang sedang di bahas dengan pertanyaan esensial (terbuka) melalui metode tanya jawab dan membiarkan pengetahuan anak tergali. Setelah itu guru memberikan media berupa gambar , video atau buku cerita. Pada tahap ini Model ATIK di lakukan oleh anak yaitu " Mengamati".



Gambar 1. Pengamatan Media Pembelajaran

2. Eksplorasi

Setelah anak-anak mendengarkan apersepsi dan melakukan pengamatan tentang media pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Anak-anak diajak mengeksplorasi kegiatan dengan meniru melalui media ataupun menerapkan pengetahuan baru selama diadakannya tanya jawab sesuai tema.



Gambar 2. Meneksporasi Kegiatan

3. Pelaksanaan

Setelah anak-anak melalui proses pengamatan dan eksplorasi, anak-anak diajak untuk melakukan kegiatan meniru dengan menggambar rumah dan halaman rumah yang berisikan tanaman di atas kertas lalu menyusun balok menjadi sebuah rangkaian rumah dan halaman.



Gambar 3. Meniru dengan Menggambar

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Islam Assyifa dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan konstruktif dengan MODEL ATIK. Meningkatnya kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari hasil observasi pratindakan rata-rata kelas yang diperoleh adalah 37,33%, sedangkan pada siklus I mencapai 64%, maka perkembangan anak meningkat sebesar 26,67%. Pada siklus II perkembangan anak telah mencapai target sebesar 84%, jadi siklus I menuju siklus II kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan sebesar 20%

sedangkam dari pratindakan menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 46,67%, dan ini telah mencapai target dengan baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan konstruktif menggunakan balok dengan MODEL ATIK dari siklus I ke siklus II ada diperoleh peningkatan dengan baik. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B meningkat setelah dilakukannya kegiatan menggambar dan menyusun balok melalui media yang diberikan guru dengan menggunakan MODEL ATIK di TK. Islam Assyifa T.A 2021-2022.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru dapat menggunakan kegiatan permainan konstruktif dengan media balok menggunakan MODEL ATIK.
2. Bagi Sekolah dapat mengembangkan salah satu programnya yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan MODEL ATIK.
3. Bagi peneliti berikutnya, penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan konstruktif menggunakan MODEL ATIK di TK Islam Assyifa, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata kesempurnaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Barnet, L. A., & Kleiber, D. A (1982). Concomitants of Playfulness in Early Childhood: Cognitive Abilities and Gender. *Journal of Genetic Psychology*, 141(1), 115-127.
- Budiman, B., & Taufik, T. (2019). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PESISIR DALAM BIDANG PENDIDIKAN, KESEHATAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK Mendukung KEMAJUAN PARIWISATA KAB. DOMPU. *MEDIA BINA ILMIAH*, 14(2), 2069-2076.
- Rochmah, Luluk Iffatur. Penerapan Permainan Konstruktif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sambiroto. *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan, Univeristas Muhamadiyah Sidoarjo.
- Sunarsi, D. (2014). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pendidik* (Doctoral dissertation, Universitas Pamulang).
- Sunarsi, D. (2020). *Panduan Meningkatkan Kinerja Dan Kepuasan Guru*.
- Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Al Choir, F. (2020, October). Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional LP3M* (Vol. 2).
- Watini, S. (2019a). 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. (2021). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899>
- Yonata, H., Wijoyo, H., & Sunarsi, D. (2020). Pengaruh Disiplin dan Iklim Kerja terhadap Kinerja Kepala Sekolah pada Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Cipulir, Jakarta Selatan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 594-600.
- Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2017)