



Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kemampuan Menggambar Jari Tangan di TK Kids Holistik-Manokwari

Lilis Dewi Sartika Sianturi¹, Erlina Purnama Sari², Ni Putu Dessy Ari Susanti³, Sri Watini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: lilisdewisanturi@gmail.com, erlinaypnurulain@gmail.com, arijro1207@gmail.com, sriwatini@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02 Keywords: <i>ASYIK Model; Teaching Skills; Giving Strengthening.</i>	Drawing creativity in early childhood needs to be developed by teaching teachers specifically at the 5-6 year old level which can be called a class B study group. This aims to make children more confident in expressing ideas, ideas and children's imaginations while playing. The aim of the research on the implementation of the ATIK model is so that children can be more confident in drawing and make it easier for children to generate ideas, ideas from the observations of the children themselves, to facilitate teachers in implementing techniques where the components of the ATIK model teachers are more structured in their presentation. This study uses a quantitative method where teachers and students become the object of research before and after carrying out children's learning activities. From the results of the study it was found that the ATIK model was very useful in increasing children's ability to draw fingers in Manokwari Holistic Kids Kindergarten, where children began to work independently because the teacher first gave the opportunity for children to observe the object, be it shape, color, texture and so on. etc. Basically the ATIK model helps children to be more confident and not experience confusion when drawing.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02 Kata kunci: <i>Model ASYIK; Keterampilan Mengajar; Pemberian Penguatan.</i>	Kreativitas menggambar pada anak usia dini perlu di kembangkan oleh guru pengajar secara khusus pada tingkat usia 5-6 tahun yang biasa disebut dengan kelompok belajar kelas B. Hal ini bertujuan agar anak lebih percaya diri dalam menuangkan ide, gagasan maupun imajinasi anak saat bermain. Tujuan penelitian implementasi model ATIK agar anak dapat lebih percaya diri dalam menggambar dan memudahkan anak untuk menuangka ide, gagasan dari hasil pengamatan anak itu sendiri, memudahkan guru dalam teknik pelaksanaannya dimana dengan komponen model ATIK guru lebih terstruktur dalam penyajiannya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana guru dan siswa menjadi objek penelitian sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan main belajar anak. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa model ATIK sangat bermanfaat meningkatkan kemampuan anak untuk menggambar jari tangan di TK Kids Holistik Manokwari, dimana anak-anak mulai mengerjakan secara mandiri karena guru terlebih dahulu memberi kesempatan kepada anak untuk mengamati objeknya, baik bentuk, warna, tekstur dan lain sebagainya. Pada dasarnya model ATIK menolong anak untuk lebih percaya diri dan tidak mengalami kebingungan saat menggambar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia Dini merupakan salah satu jalur Pendidikan yang disediakan bagi anak yang berusia 0-6 tahun, dengan kategori pengelompokan Pendidikan formal dan informal (Laelasari & Rahmawati, 2017). Pendidikan ini ditujukan untuk mengembangkan berbagai macam aspek Perkembangan dan bertujuan menyiapkan peserta didik yang akan memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya. Jadi, Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan juga memberikan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Aspek perkembangan yang biasanya dikembangkan pada anak usia dini terdiri dari enam aspek

perkembangan yaitu: Nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik-motorik serta seni. Aspek seni ini biasanya menyatu pada hampir semua aspek-aspek perkembangan lainnya yang dikaji dalam pembelajaran setiap harinya. Kegiatan menggambar dinilai cukup penting untuk dikembangkan, sebab melalui kegiatan ini anak belajar mengembangkan kemampuan motorik halusnyanya. Anak - anak akan merasa senang setelah menggambar, karena hal itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain(Ningsih & Watini, 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya, peneliti menemukan sebuah persoalan yang berkaitan dengan kegiatan menggambar pada anak kelompok usia

5-6 tahun dimana kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak cenderung meminta bantuan pada gurunya dengan berkata "saya tidak bisa bun". Peneliti juga menemukan ada beberapa anak yang bahkan meminta bantuan untuk digambarkan oleh temannya yang senang menggambar. Selain itu, pada saat kegiatan menggambar beberapa anak harus selalu dipantau oleh guru agar bersedia melanjutkan aktivitas gambarnya. Dari permasalahan menggambar ini membuat peneliti merasa perlu untuk mengembangkan teknik lain yang lebih menarik agar anak lebih termotivasi ketika melakukan kegiatan menggambar di sekolah. Pada dasarnya, kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak seharusnya merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini, terutama anak usia 5-6 tahun. Pengetahuan dan wawasan luas yang dimiliki guru terlihat dari pemilihan model pembelajaran. Guru tersebut tentu akan memilih model yang tepat, terstruktur dan menyenangkan. (Nurhayati et al., 2023)

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang upaya dalam meningkatkan kemampuan menggambar dengan model ATIK yang diprakarsai oleh Dr. Sri Watini salah satu dosen mata kuliah model pembelajaran kreatif, inovatif di universitas Panca Sakti Bekasi. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Model ATIK dalam menggambar jari tangan kelompok usia 5-6 tahun di TK Kids Holistik Manokwari. Dengan menggunakan media model ATIK ini diharapkan dapat memberikan hasil positif untuk dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada anak usia dini secara umum, dan juga secara khusus di TK Kids Holistik Manokwari.

Secara otomatis kegiatan pembelajaran model ATIK akan bermanfaat bagi guru dalam menerapkan kegiatan seni menggambar di sekolah, guru dapat membuat perencanaan sebelum mengaplikasikan kegiatan menggambar bagi anak-anak, sehingga memudahkan proses kegiatan seni menggambar. Bagi anak-anak akan sangat membantu mereka mengekspresikan cara menggambar dengan model yang disajikan oleh gurunya, mulai dari mengamati dilanjutkan dengan meniru dan juga proses akhir adalah melakukan proses menggambar seperti yang dicontohkan oleh gurunya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana guru dan juga siswa menjadi objek

penelitian sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan main belajar anak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Menggambar anak usia dini

1. Pengertian menggambar anak usia dini

Menurut Sumanto menggambar adalah kegiatan manusia atau individu untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah membuat gambar dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam dan memberi warna (Soegiarty et al., 2009). Jadi dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu melalui pengalaman yang melibatkan naluri tindakan, emosi dan perasaan yang tertuang dengan menggunakan media coretan maupun lukisan. Di sisi lain Marjono dan Suyatno, menjelaskan bahwa "Menggambar adalah kegiatan manusia yang mengandung rasa keindahan".

Sedangkan menurut Dharmawan, yang menjelaskan bahwa menggambar adalah memindahkan bentuk dan rupa objek, maka dalam melaksanakannya seorang menggambar dituntut untuk memiliki keterampilan dalam membuat bentuk dan rupa dengan garis pada bidang datar (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Kedua pendapat diatas tentu membutuhkan keterampilan seseorang untuk dapat mengekspresikan ide atau gagasan saat melihat objek lalu menuangkannya dalam bentuk sebuah gambar.

Namun pendapat dari Marjono dan suyatno dalam proses menggambar dapat dikategorikan pada tahap orang yang ahli dibidangnya, sementara untuk tahap awal bagi anak usia dini memerlukan bimbingan khusus ketika mengawali kegiatan seni menggambar. Bagi anak usia dini menggambar merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan secara spontan sesuai dengan keinginannya dengan maksud dan tujuan tertentu ataupun sekedar membuat coretan/goresan tanpa arti. Pada tahap awal kegiatan menggambar anak akan menggerakkan tangan secara ekspresif dan spontan untuk mewujudkan gambar yang diinginkan, yang tidak jarang pula gambar yang dibuat kadang tidak sesuai dengan apa yang mereka katakan. (Rosmauli &

Watini, 2022) yang harus dipahami, untuk menghasilkan coretan-coretan tersebut, anak mengalami banyak fase di dalam dirinya.

2. Tujuan dan manfaat menggambar anak usia dini

a) Tujuan Menggambar

Menggambar bisa menjadi sebuah media bagi anak untuk menyampaikan pesan, emosi atau bahkan hal-hal yang tidak bisa disampaikan secara verbal. Aktivitas menggambar dapat membantu seseorang yang mungkin memiliki hambatan dalam berkomunikasi, seperti memiliki rasa malu atau kurang percaya diri. Kegiatan seni, seperti menggambar atau mewarnai digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri dan membantu seseorang dalam berkomunikasi. Proses kreatif yang dibangun saat menggambar dan juga mewarnai dapat membantu anak untuk mencurahkan ide dan bahkan menuangkan komunikasi non verbal yang biasanya diadopsi dari apa yang dilihatnya, didengarnya dan dibacanya dan bagi orang dewasa kreativitas menggambar dan melukis dapat mengurangi stres, mengelola perilaku, dan juga membantu seseorang mendapatkan solusi dari suatu masalah.

Menggambar bagi anak usia dini bukan hanya sekedar kegiatan bermain yang menyenangkan. Tujuan menggambar adalah membuat gambar yang dapat dipahami oleh orang lain. Hal ini mengingat bahwa antara pikiran dan perasaan pada anak itu belum dapat dipisahkan ataupun masih menyatu. Disamping itu, menggambar juga mempunyai tujuan utama yang berperan sebagai media mengungkapkan gagasan dan mencurahkan perasaan (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menggambar bagi anak adalah membuat gambar yang dapat dipahami orang lain atau dapat disebut sebagai komunikasi non verbal dan orang lain dapat mengerti dari hasil kreativitas gambar yang dihasilkan serta berperan sebagai media mengungkapkan gagasan dan mencurahkan perasaan dari individu tertentu dengan segala kemampuan perkembangannya yang tertuang pada suatu bentuk gambar.

b) Manfaat Menggambar

Semua kegiatan seni maupun kreativitas anak tentu memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak tersebut, baik perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, perkembangan social emosionalnya, perkembangan motoriknya, perkembangan Bahasa, secara khusus perkembangan seni anak ketika melakukan aktivitas menggambar. Bagi anak normal, ketika melihat suatu gambar maka terjadi proses berpikir, dalam cita-rasa dan angan-angannya akan tumbuh terus. Menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukadi manfaat menggambar bagi anak usia dini terdiri dari beberapa item antara lain: menggambar sebagai alat bercerita, sebagai media mencurahkan perasaan, sebagai alat bermain, melatih ingatan, melatih berpikir komprehensif, sebagai media sublimasi perasaan, melatih keseimbangan, mengembangkan kecakapan emosional, melatih kreativitas anak dan melatih ketelitian melalui pengamatan langsung (*Tujuan dan juga Manfaat Menggambar Bagi Anak*, n.d.).

Berdasarkan pandangan penulis secara umum ada delapan manfaat menggambar bagi anak usia dini yang paling menonjol antara lain; menggambar sebagai alat bercerita; menggambar sebagai media mencurahkan perasaan; menggambar sebagai alat bermain; menggambar mengembangkan kecakapan emosional; menggambar melatih kreativitas anak; menggambar melatih ketelitian melalui pengamatan langsung; menggambar melatih kesabaran; menggambar melatih motorik anak. Dari pengamatan penulis dalam kegiatan main setiap harinya di sekolah hal-hal tersebut secara otomatis dialami juga oleh anak-anak ketika mereka sedang mengerjakan kegiatan main sesuai area yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran setiap harinya.

Menurut penulis manfaat yang dipandang lebih efektif untuk kategori anak usia dini adalah menurut paparan putri mahmudah yang terdiri dari 15 item manfaat menggambar antara lain: Sebagai media berekspresi, meningkatkan konsentrasi, melatih mengenal garis batas bidang, mewarnai melatih mem-

buat target, melatih keaksaraan awal, melatih kreativitas anak, melatih kesabaran, melatih ketelitian dan sikap hati-hati, melatih kepekaan mengamati lingkungan sekitar. (Fadli, 2021) dalam hal ini anak-anak dapat mengekspresikan ide, perasaannya dan keinginannya untuk menggunakan media gambar yang disukai dengan senang hati, saat di sekolah sering dijumpai bahwa anak meminta izin pada gurunya untuk melakukan kegiatan menggambar dengan pilihan warna yang juga diinginkan. Pemaparan diatas dinilai sangat relevan dalam praktek menggambar bagi anak usia dini dan dapat dipastikan bahwa anak mengerjakan kegiatan seni menggambar dengan menyenangkan.

3. Karakteristik menggambar anak usia dini

Proses menggambar bagi anak sebenarnya merupakan hasil pengamatan terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal, seperti; meja, kursi, bunga, mobil maupun benda bergerak lainnya. Anak akan melakukannya dengan sangat menyenangkan karena dapat melihat secara langsung wujud benda yang ada di sekitarnya. Anak sudah mampu mewujudkan bentuk secara detail, namun sebagian belum menunjukkan bentuk yang sempurna (*Pentingnya Pengembangan Aspek Seni Untuk Anak Usia Dini-Catatan Tanpa Kertas*, n.d.) Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan seni (menggambar) dengan meminta anak mengamati lingkungan sekitar merupakan salah satu cara melatih ketelitian pengamatan. Menggambar dapat membuat anak mengungkapkan apa yang sedang mereka rasakan tanpa aturan-aturan yang harus dipatuhi. Melalui kegiatan menggambar, diharapkan anak mampu untuk berekspresi secara bebas, melatih kreativitas anak, dan mampu menuangkan ide anak.

4. Tahap perkembangan menggambar anak usia dini

Gambar anak memiliki tahapan perkembangan sesuai dengan perkembangan umur anak. Tahapan tersebut dimulai sejak anak menghasilkan coret-coretan yang tak terarah hingga dapat membuat gambar yang sesuai dengan objek yang digambarkan. Menurut Lowenfeld tahap menggambar dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: pertama; Tahap coreng moreng (The

scribbling stage) dimulai dari usia 2 tahun dan berakhir pada usia 4 tahun, dan pengetahuan diperoleh melalui pengamatan (Watini, 2020). Kesenangan membuat goresan pada anak-anak usia dua tahun bahkan sebelum dua tahun sejalan dengan perkembangan motorik tangan dan jarinya yang masih menggunakan motorik kasar. Hal ini dapat kita temukan anak yang melubangi atau melukai kertas yang digoresnya. Goresan-goresan yang dibuat anak usia 2-3 tahun belum menggambar suatu bentuk objek.

B. Metode ATIK

1. Pengertian model ATIK

Kata 'ATIK' merupakan singkatan dari: Amati, Tiru, dan Kerjakan (Watini, 2020). Pembelajaran model ATIK merupakan model pembelajaran yang mengkolaborasi model Experiential Learning Theory (ELT), yang merupakan model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung (Purwanti & Watini, 2022). Kegiatan menggambar dalam model pembelajaran ATIK akan mendorong rasa ingin tahu anak atas apa yang sedang diamati lewat lingkungan sekitar maupun contoh yang dibuat oleh gurunya sebelum melakukan secara mandiri. Hal ini akan menciptakan rasa percaya diri anak untuk berkreasi sesuai dengan pengamatannya, hasil dari pengamatan tersebut yang dituangkan dalam kreativitas menggambar kadang-kadang lebih baik melebihi dari contoh yang dilihat oleh anak.

2. Komponen Model ATIK

Dalam pelaksanaannya pembelajaran model ATIK memiliki tiga komponen yang wajib dilakukan sebelum terjun dalam kreasi seni, antara lain:

a) Amati (observation)

Amati (observation) merupakan suatu proses kegiatan untuk melihat ataupun memperhatikan suatu objek, kejadian atau peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Amati adalah bagian proses untuk melihat dari dekat atau memperhatikan detail suatu objek, keadaan suatu peristiwa, atau peristiwa terdekat yang sebenarnya (Wahyuningrum & Watini, 2022). Bagi anak usia dini pengamatan adalah hal yang paling

penting dalam kehidupan seorang anak di mana mereka menggunakan semua indra yang dimilikinya. Kegiatan menggambar membutuhkan objek untuk dilihat secara langsung baru dituangkan ke dalam bentuk gambar (Sudarsono, 2012). Dari kegiatan mengamati, anak belajar tentang konsep, bentuk, model, dan mampu menciptakan simbol dari hasil persepsinya sendiri. Langkah awal kegiatan mengamati akan menimbulkan minat anak untuk berkreasi lebih menyenangkan, latihan imajinasi ini mendorong anak aktif dalam berkreasi. Pengamatan juga melatih anak untuk lebih cermat dan juga teliti, ketepatan memilih objek gambar dan dalam menentukan sudut pandang sangat menentukan hasil kerja kita (*Pengertian Menggambar Model, Prinsip-Prinsip, Teknik, dan Contoh Gambarnya-Seni Budaya*, n.d.). Bagi anak usia dini, mengamati suatu peristiwa atau kejadian merupakan bagian penting dalam kehidupannya (Marietta & Watini, 2022).

b) Tiru (Imitation)

Tiru (Imitation) suatu kemampuan melakukan kembali perilaku yang telah dicontohkan (Babys & Watini, 2022). Kecenderungan anak adalah meniru atau mencontohi apa yang dilihat, didengar ataupun dirasakan. Peniruan dalam tahapan konseptual akan membentuk pengertian dalam diri anak yang tadinya anak belum paham namun ketika anak melakukan perilaku meniru maka anak akan mulai mengerti. Menurut rice dkk, Tiru adalah kemampuan dalam melakukan kembali perilaku yang dilihat, didengar dan dicontohkan (Anggrayni et al., 2023). Guru dituntut menjadi model pembelajaran yang dapat memberi contoh konkrit terhadap anak sebelum anak melakukannya secara mandiri anak aktivitas ambar dan mewarnai, kegiatan ini akan sangat berdampak pada hasil kreativitas gambar anak. Oleh karena itu pendidik berkewajiban mempunyai jiwa kreasi dan pembelajar agar dapat menciptakan ide kreatif untuk mengembangkan potensi dalam diri anak-anak usia dini (Jacob & Watini, 2022).

c) Kerjakan (Doing)

Kerjakan (doing) adalah salah satu proses akhir dari model ATIK, dengan mengerjakan sesuatu maka seseorang akan mendapatkan suatu ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman dari suatu peristiwa atau kejadian yang dialaminya (Puspitasari & Watini, 2022). Kegiatan setelah meniru akan memudahkan anak menggambar objek benda yang sudah diamatinya, meniru bentuk yang dilihat secara langsung dengan daya ingat yang dimilikinya (Rosmauli & Watini, 2022). Tahap mengerjakan ini membutuhkan ketelitian dan memerlukan komponen meniru secara berulang-ulang, dimana anak masih membutuhkan gambar awal untuk memastikan gambar yang akan dituangkan dari imajinasinya. Dibawah ini merupakan bagan desain model ATIK yang dikembangkan oleh Dr. Sri Watini salah satu dosen di Universitas Panca Sakti Bekasi.



Gambar 1. Desai Model ATIK



Gambar 2. (HKI Kemenkumham_Model ATIK_Nomor Pencatatan: 000229956, 28 Januari 2018, No. Permohonan: EC00202059888,15 Desember 2020, Sri Watini, 2020)

3. Pelaksanaan Model ATIK di TK Kids Holistik

Dalam perjalanan perkualiahan dengan mata kuliah pembelajaran kreatif dan inovatif, salah satu tugasnya adalah mem-

buat video dengan model ATIK di sekolah masing-masing dengan mengacu pada teori yang disajikan oleh dosen pengampu. Maka di TK Kids holistic telah melakukan pembelajaran model ATIK sesuai tahap atau komponen model ATIK, dimana guru menyiapkan media menggambar terlebih dahulu kemudian masuk pada komponen model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan).

4. Dokumentasi implementasi Model ATIK di TK Kids Holistik – Manokwari



Gambar 3. Amati



Gambar 4. Tiru



Gambar 5. Kerjakan



Gambar 6. Kegiatan model ATIK dalam menggambar jari tangan di TK Kids Holistik Manokwari

Pada pelaksanaannya guru melakukan uji coba terhadap anak-anak di kelas B, guru menyediakan media menggambar dan menyuruh anak menggambar jari tangan mereka tanpa menggunakan model ATIK. Dari 18 orang anak ditemui 11 orang anak

mengalami kesulitan untuk menggambar atau menciplak jari tangan mereka sendiri, sementara 8 orang lainnya mencoba namun hasil ciplakannya tidak terarah. Namun setelah guru memperkenalkan model ATIK saat menggambar, hampir semua anak menciplak jari tangannya tanpa mengalami kesulitan, faktor ini tentu disebabkan karena anak telah mengamati terlebih dahulu, kemudian meniru dan pada akhirnya melakukannya dengan mandiri.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ATIK dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak sebelum dan sesudah menggunakan model ATIK dalam mengekspresikan kreativitas menggambar di sekolah. Hanya mungkin penulis perlu menambahkan bahwa model Atik perlu pendampingan yang lebih spesifik terhadap anak saat masuk pada komponen meniru, dalam hal ini guru dapat menuntun anak yang kurang mampu melakukan secara mandiri dengan pendampingan khusus sehingga anak tidak merasa kurang dari teman-teman lainnya. Model ATIK dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menggambar jari tangan anak di TK Kids Holistik manokwari.

B. Saran

Kepada guru dan calon guru disarankan mampu memilih media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan karakteristik anak usia dini, Apabila guru ingin mengembangkan capaian perkembangan pada anak, sebaiknya guru selalu mencoba atau memilih model-model pembelajaran inovatif yang memungkinkan dapat mengembangkan kreativitas anak dalam berkreasi sesuai dengan yang diinginkan oleh anak itu sendiri seperti model ATIK dan model pembelajaran lainnya yang dipandang cukup untuk membantu perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). *Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek di TKIT Bunga Mufiidah*. 09 (January), 761–768.

- Babys, I. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Permata Sentani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13922-13929.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4807>
- Fadli, D. R. (2021). *Manfaat Menggambar Bagi Anak*.
<https://www.halodoc.com/artikel/bukan-sekadar-meyalurkan-hobi-inilah-manfaat-menggambar-bagi-anak>
- HKI Kemenkumham_Model ATIK_Nomor Pencatatan: 000229956, 28 Januari 2018, No. Permohonan: EC00202059888,15 Desember 2020, Sri Watini. (2020). 000229956.
- 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>
- Laelasari, E., & Rahmawati, A. (2017). Pengenalan Pendidikan Nonformal Dan Informal. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11.
<http://www.gurupantura.com/2015/05/pendidikan-formal-nonformal-informal.html%0A28>
- 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), 3055.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.794>
- Ningsih, D. Y., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 646-651.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.477>
- Nurhayati, S., Harmiasih, S., Kumari, R., & Watini, S. (2023). *Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dengan Meniru Pola Gambar Received: 23 August 2022; Revised: 12 October 2022; Accepted: 17 December 2022 DOI: http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.779-790.2023 Abstract PENDAHULUAN* Pe. 09(January), 779-790.
- Pengertian Menggambar Model, Prinsip-Prinsip, Teknik, dan Contoh Gambarnya - Seni Budaya*. (n.d.).
- Pentingnya Pengembangan Aspek Seni untuk Anak Usia Dini – Catatan Tanpa Kertas*. (n.d.).
- Purwanti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Untuk Mengembangkan Keterampilan Pra Menulis Dengan Media Pasir dan Tepung di Kelompok Bermain Ceria Pandaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1673.
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1673-1680.2022>
- Puspitasari, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Menggambar di Pos PAUD Flamboyan I. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 387-398.
- 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>
- Soegiarty, T., Pendidikan, J., Rupa, S., Pendidikan, F., Dan, B., & Indonesia, U. P. (2009). *Menggambar bagi anak usia dini*.
- Sudarsono. (2012). *Menggambar Model* (pp. 1-89).
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), IV.
- Tujuan dan Manfaat menggambar bagi anak*. (n.d.).
<https://text-id.123dok.com/document/7q07nxm3z-tujuan-dan-manfaat-menggambar-bagi-anak.html>
- 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. (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>