

---

## Penerapan Model Atik melalui Bermain dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak ADHD di TK A Global Persada Mandiri

---

### INFO PENULIS   INFO ARTIKEL

Anna Maria Jacob    ISSN: 2963-8933  
Universitas Panca Sakti    Vol. 2, No. 1, Februari 2023  
[annagpmschool@gmail.com](mailto:annagpmschool@gmail.com)    <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

---

© 2023 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Jacob, A. M. (2023). Penerapan Model Atik melalui Bermain dalam Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak ADHD di TK A Global Persada Mandiri. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(1), 15-20.

### **Abstrak**

Bermain dan olahraga merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan untuk dilakukan di satuan PAUD, sebagai bagian dari perkembangan motorik anak berguna untuk meningkatkan pematangan kinestetik-jasmani, perkembangan bahasa, kognitif, pengendalian diri dan keterampilan sosial. Pengembangan anak usia dini adalah suatu penyelenggaraan pendidikan yang bertumpu pada enam landasan perkembangan anak, meliputi perkembangan agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan seni sebagaimana tercantum dalam (Mendikbudristek, 2021). Guru harus mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan holistik, terutama ketika mengajar anak-anak dengan kepribadian dan kebutuhan yang berbeda. Model pembelajaran anak usia dini yang terkenal adalah model ATIK (Amati, Tiru, dan Lakukan) (Watini, 2020) Pertumbuhan belajar pada anak usia dini diawali dengan observasi yang diperoleh melalui stimulasi lingkungan. Anak-anak menggunakan sensori tubuh untuk mengamati dan meniru sebagai hasil dari apa yang mereka pelajari. Penggunaan model ATIK untuk mengembangkan aktivitas bermain dan gerak tubuh bagi siswa ADHD di TK Global Persada Mandiri bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf dengan cara mengamati, meniru dan mempraktekkan proses tindakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model ATIK pada aktivitas motoric saat bermain untuk memperkenalkan huruf pada anak ADHD usia 4-6 tahun di TK Global Persia Mandiri. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif

**Kata Kunci:** Model ATIK, bermain, pengenalan huruf, ADHD

### Abstract

Playing and sports are very fun activities to do in the PAUD unit, as part of children's motor development which is useful for increasing kinesthetic-physical maturation, language development, cognitive, self-control and social skills. Early childhood development is an educational organization that is based on the six foundations of child development, including religious and moral, physical-motor, cognitive, language, social, emotional, and artistic development as stated in (Mendikbudristek, 2021). Teachers must develop creative and holistic learning models, especially when teaching children with different personalities and needs. The well-known early childhood learning model is the ATIK model (Observe, Imitate, and Do) (Watini, 2020) Learning growth in early childhood begins with observations obtained through environmental stimulation. Children use sensory bodies to observe and imitate the results of what they learn. The use of the ATIK model to develop play activities and gestures for students with ADHD at Global Persada Mandiri Kindergarten aims to improve children's concentration abilities in developing their ability to recognize letters by observing, imitating and practicing action processes. This study aims to determine the application of the ATIK model to motor activity while playing to introduce letters to children with ADHD aged 4-6 years at Global Persia Mandiri Kindergarten. This research was conducted using a qualitative descriptive method.

**Key Words:** ATIK Metod, play, Alphabeth introduction, ADHD

### A. Pendahuluan

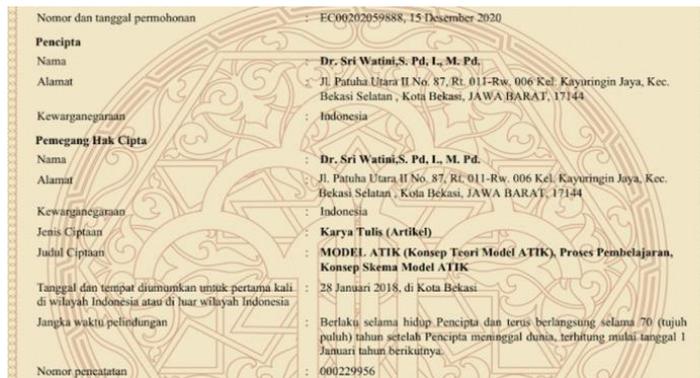
Pendidikan pada hakekatnya adalah upaya untuk mengembangkan keterampilan dan potensi anak agar dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Hakikat pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi sebanyak-banyaknya agar potensi anak dapat berkembang dengan pesat. Usia 0-6 tahun merupakan masa keemasan atau golden age ketika syaraf sensorik otak, otot dan tubuh berkembang dengan sangat cepat. Pemerintah sangat memperhatikan perkembangan anak usia dini, oleh karena itu pemerintah mengembangkan pendidikan anak usia dini dari 6 perspektif yang menjadi prioritas pembangunan yaitu; Aspek nilai religius, fisik motorik, sosial, kognitif, bahasa dan seni dicantumkan (Mendikbudristek, 2021) (Palupi & Watini, 2022) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki dua tujuan pokok:

1. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia menjadi pribadi berkualitas yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga siap secara optimal dalam menempuh pendidikan dasar dan masa depan.
2. Tujuan kedua adalah mempersiapkan anak untuk kesiapan belajar (sekolah) di sekolah untuk meminimalkan anak tidak bersekolah dan dapat berkompetisi secara positif di jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidik bertanggung jawab berkewajiban mempunyai jiwa kreasi, seni dan pembelajar agar dapat menghasilkan ide kreatif yang meningkatkan potensi pada diri anak-anak usia dini. Bruce R, Royce mengatakan *A model of teaching is a way of building a nurturant and stimulating ecosystem within which the student learn by interacting with its components* (Watini, 2020).

Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, maka akan memberikan dampak yang besar bagi anak di kemudian hari. Pada umumnya pada anak usia dini, manusia selalu bersemangat untuk mengeksplorasi lingkungan sebagai sumber belajar, pengamatan, informasi dan perkembangan sistem indera tubuh, mereka merasakan, melihat, menyentuh, bernapas, mendengar segala sesuatu untuk mendapatkan informasi tentangnya. mendapatkan lingkungan. Lingkungan (Rosmauli & Watini, 2022) Pembelajaran langsung (learning by doing) memperluas pengalaman anak dalam mempelajari hal-hal baru, anak didorong untuk bereksplorasi secara bebas, yang pada akhirnya meningkatkan nilai percaya diri untuk mengambil resiko dan mengatasi masalah yang dihadapinya. (Novianti & Watini, 2022) Pembuat model ATIK HKI

Kementerian Hukum dan HAM dengan nomor registrasi 000229956 tanggal 28 Januari 2018 di Kota Bekasi, Jawa Barat, survei EC00202059888. Dalam penelitian tentang pengembangan keterampilan menggambar anak prasekolah melalui model "ATIK" (Amati, Tiru. Lakukan), ia menulis bahwa karakteristik anak usia dini sangat erat kaitannya dengan kegiatan meniru dan mengenali dunia di sekitarnya. Untuk menunjang kemampuan belajar anak diperlukan model pembelajaran aktif dengan memberikan contoh nyata secara visual yang dapat diulang dengan cara yang benar. Model ATIK merupakan model pembelajaran desain yang dikembangkan dari model Experiential Learning Theory (ELT) yang dikembangkan oleh David Kolb dan model pembelajaran tidak langsung. Abdul Majid mengatakan bahwa experiential learning merupakan model proses belajar mengajar yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung (Hidayati & Watini, 2022)



Gambar 1. HKI Model Atik

Metode ATIK memiliki 3 komponen

### 1. Amati

Amati adalah kegiatan yang lebih dari sekedar melihat suatu objek, tetapi lebih dari itu: observasi adalah bagian dari proses mengamati suatu objek atau kegiatan secara mendetail. Pengamatan pada anak usia dini adalah yang paling penting, karena anak dapat menggunakan indera tubuhnya untuk pengamatan, dari mana anak akhirnya belajar. Dari pengamatan, anak belajar konsep, bentuk, model dan dapat membuat simbol dari hasil mereka sendiri. wawasan

### 2. Tirukan

Tirukan adalah kemampuan untuk secara akurat mereproduksi tindakan yang dimodelkan. Pada usia dini, anak cenderung meniru apa yang mereka lihat, dengar, katakan atau rasakan. Imitasi adalah tahap konseptual yang dapat membentuk pemahaman anak terhadap situasi lingkungan yang biasanya dilihat dan ditindaklanjuti setelah perilaku imitatif anak dipahami. pelaksanaan operasi yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, kata itu adalah bentuk aktif dari kata itu, yang akhirnya memperoleh keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari peristiwa atau peristiwa yang dialami (RK & Watini, 2022).

### 3. Kerjakan

Kerjakan berasal dari kata kerja yang artinya kegiatan dalam pelaksanaan kegiatan yang berkesinambungan. Kata kerja adalah bentuk aktif pada akhirnya memperoleh keterampilan, pengetahuan dan pengalaman dari peristiwa atau peristiwa yang dialami (RK & Watini, 2022).

Metode ATIK dinilai sangat membantu anak yang ABK dalam mengembangkan kemampuan motorik maupun kemampuan kognitif, dalam ruang lingkup ini anak ADHD diajarkan bagaimana memulai pembelajaran dengan cara melihat dan mengamati. Dengan mengamati benda atau kegiatan, anak belajar meniru dan melakukan apa yang di instruksikan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya didasarkan pada kegiatan yang menyenangkan, biasa disebut dengan fun learning, dimana anak dibebaskan untuk

bergerak dan mengeksplorasi pembelajaran, akhirnya anak dapat mengembangkan 6 perspektif dari pertumbuhan anak usia -6 tahun dalam proses tumbuh kembang biasanya memiliki energi ekstra dan sangat aktif dalam aktivitas fisik. Itulah sebabnya belajar menjadi menarik ketika melibatkan seluruh unsur indra dan perasaan tubuh melalui kegiatan yang menggunakan anggota tubuh. Bermain, gerak dan lagu adalah kegiatan yang sangat terkait dengan pembelajaran anak usia dini dan sangat disukai oleh anak-anak. Kegiatan tersebut merangsang perkembangan bahasa, kepekaan terhadap irama musik, merangsang gerak kasar dan halus, rasa percaya diri dan keberanian. mengambil resiko Secara khusus, anak ADHD dengan sifat hiperaktif cenderung impulsif dan sulit berkonsentrasi (rentang perhatian pendek). Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Gangguan perilaku pada anak-anak, sering disebut ADHD, adalah salah satu gangguan neuropsikiatri yang paling umum di kalangan anak-anak dan remaja, dengan prevalensi rata-rata 3-5% di seluruh dunia (Sayaal et al., 2018). Menurut American Psychiatric Association, ADHD adalah gangguan perkembangan saraf yang ditandai dengan perhatian hiperaktif dan/atau pola impulsif yang secara terus-menerus mengganggu perkembangan. ADHD dapat dengan mudah di deteksi pada usia dini melalui 3 hal mendasar yaitu kurangnya kontak mata, tidak fokus menyelesaikan tugas yang diberikan, dan cenderung untuk lebih aktif dari teman sebayanya . Pada prakteknya anak yang mengalami gangguan ADHD tidak berarti memiliki IQ yang rendah, hanya saja gangguan kesulitan dalam berkonsentrasi sering sekali menjadi penghalang mereka untuk mengerjakan tugas dengan baik, yang pada akhirnya menjadi kendala dalam memahami konsep kognitif.

Pokok permasalahan yang terjadi pada TK Global Persada Mandiri berdasarkan observasi yang dilakukan kepada kelompok anak TK usia 4-6tahun, berdasarkan pada hasil interview dan informasi yang di dapat dari orangtua yang dilakukan oleh pendidik terdapat anak anak yang memiliki karakteristik ADHD. Terdapat anak anak mengalami gangguan konsentrasi pendek, sangat aktif dan cenderung hyperaktif dan impulsif. Dengan konsentrasi yang pendek menyebabkan anak tidak dapat menyerap pembelajaran dengan baik sehingga akan berpengaruh pada perkembangan kognitif anak begitupun dengan karakteristik anak yang hiperaktif menyebabkan anak selalu terlihat bergerak aktif tidak bisa tertib di dalam kelas, tidak bisa antri atau melakukan aktivitas secara bergantian sehingga mengakibatkan masalah sosial pada anak anak di dalam kelas. Untuk menangani masalah- masalah tersebut maka dibutuhkan penanganan yang akurat dan dilakukan secara intensif dan sedini mungkin secara konsisten sehingga terbentuk kontrol diri yang baik dan menolong anak anak untuk dapat meningkatkan kosentrasi belajar. Dengan tujuan menaikkan daya konsentrasi khususnya dalam hal mengenalkan huruf pada anak ADHD, memakai metode ATIK ( Amati, Tirukan, Kerjakan ) melalui metode bermain tirukan diharapkan anak dapat belajar mengenal huruf dan konsepnya

Kemampuan awal anak dalam membaca ditandai dengan cara melihat kemampuan mengenal huruf. Anak yang sudah dapat mengenal huruf akan memiliki cenderung memiliki kesempatan dapat membaca lebih baik daripada anak yang belum mengenal huruf (Slamet Suyanto, 2008). Kesadaran mengenal huruf yang dirangkai menjadi kata diawali dari kesadaran mengenali bunyi sederhana di usia awal kehidupan anak misalnya anak menyimak ibu bernyanyi, atau melakukan komunikasi dengan bayi atau anak usia dini. (Usman & Yuniar, 2019) Sebagaimana Pendidikan di Taman Kanak-kanak memiliki peranan yang sangat penting karena bahasa adalah modal utama yang dipakai untuk bersosialisasi, berbicara, berpikir, menyimak, membaca, dan menulis maka guru TK wajib memiliki skill mengajar yang cukup baik untuk mengembangkan keterampilan dasar anak, termasuk pengetahuan kata, dapat dilakukan melalui berbagai strategi bermain. Khususnya anak yang memiliki gangguan ADHA yang sulit memfokuskan dirinya pada object tertentu. TK Global Persada Mandiri melaksanakan pembelajaran pengenalan huruf melalui metode ATIK dengan cara bermain.Seperti pada Moto dari sekolah Global Persada Mandiri ( GPM ) adalah *Being the way to your success* yang artinya sekolah menjadi sarana perubahan atau pembentukan siswa untuk

tumbuh dan berkembang secara maksimal dengan potensi dan talenta yang dimiliki setiap anak. Setiap anak adalah unik dan mempunyai karakteristik masing-masing untuk itu perlu ada penanganan khusus untuk siswa berkebutuhan khusus seperti ADHD ini agar mereka dapat berkembang maksimal.

Gallahue (Hidayanti, 2013) menyatakan kemampuan motorik kasar sangat berhubungan erat dengan kerja otot-otot besar pada tubuh. Kemampuan motorik berfungsi untuk melakukan aktivitas olahraga dan bermain, yang pada akhirnya menimbulkan suasana senang dalam diri anak yang berdampak pada peningkatan konsentrasi anak dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini.

## **B. Metodologi**

Pada penulisan artikel ini memakai metode kualitatif deskriptif, penelitian deskriptif dengan cara mengumpulkan data berdasarkan fakta-fakta yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian meneliti faktor tersebut untuk dicarikan peranannya Arikunto, (Rosmauli & Watini, 2022). peneliti akan menganalisa kegiatan implementasi metode ATIK dalam rangka mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 sampai Desember 2022, sumber data primer Penelitian adalah murid kelompok A-B yang terdiagnosa mempunyai gejala gangguan perkembangan ADHD, sebanyak 10 anak dengan teknis purposive sampling sedangkan sumber data sekunder yaitu 4 orang guru kelompok A & B, foto-foto kegiatan selama di kelas. Cara pengumpulan data, melaksanakan observasi, wawancara, tanya jawab serta foto dokumentasi, adapun tahap Analisa. Data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan model Miles dan Huberman, yaitu mencakup 4 komponen: pengumpulan data, pemilihan dan pemusatan data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan milles dalam (Rosmauli & Watini, 2022).

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil akhir penerapan model ATIK pada pengenalan huruf dengan cara bermain di TK Global Persada Mandiri, anak-anak yang mengalami gangguan ADHD atau terindikasi gejala sulit konsentrasi, sangat aktif dan mengalami peningkatan perilaku dan mengalami kematangan dalam kegiatan bermain. Beberapa perubahan dalam anak didik terlihat dari

1. Pemahaman konsep membuat huruf dengan memakai gesture tubuh membuat anak dengan diagnose ADHD akan bergerak terkoordinasi menirukan gerakan guru
2. Menirukan huruf dengan melenturkan dan keseimbangan, rata-rata anak terlihat mengalami peningkatan konsentrasi pada pengenalan huruf Ketika anak diperkenalkan dengan cara bermain metode ATIK. di latih berjalan di papan titian anak mampu mengkoordinasikan kaki, tangan, mata dan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh dari papan kayu titian. Fokus anak meningkat dan secara kemampuan sosial anak untuk mengantri dan bergantian dengan temannya anak bisa antri dengan tangan selama 3-4 menit
3. Kekuatan dan koordinasi terarah. Anak-anak mampu menirukan gerakan tubuh membentuk suatu pola huruf walaupun belum secara konsisten tetapi anak sudah mampu menggerakkan anggota tubuh.
4. Imitasi Gerakan sederhana, siswa mampu melakukan Gerakan yang di instruksikan oleh guru pendidik. Misalnya menirukan Gerakan huruf a, b, c. Kemudian anak diminta untuk bermain berpasangan dengan teman sebayanya. Dalam kegiatan ini diberikan kebebasan dalam ber ekspresi dari proses model ATIK yang sudah diterapkan di dalam kegiatan sebelumnya.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam meningkatkan pengembangan pengenalan huruf , guru dapat menggunakan kegiatan olah gerak dan tubuh dengan cara bermain dengan MODEL ATIK dan dilakukan secara konsisten dan bervariasi menghindari kebosanan bagi anak murid. Cara ini di nilai sangat efektif karena melibatkan seluruh anggota tubuh untuk bergerak dengan cara amati, tirukan dan anak dapat menghasilkan produk gerakan tubuh yang menyerupai huruf.
2. Bagi Sekolah dapat mengembangkan program model ATik baik dalam pengembangan pengenalan huruf ataupun dalam subjek pembelajaran lainnya, karena metode ATIK dinilai mampu meningkatkan daya kognitif , konsentrasi dan kreasi pada anak. Dengan menirukan gerakan yang dilakukan oleh guru, anak akan

#### E. Referensi

- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.  
<https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>
- 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>
- Mendikbudristek. (2021). Permendikbudristek Nomor 17 Tahun 2021. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 1–10.
- Novianti, I., & Watini, S. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi “ Asyik ” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. 3, 399–408.
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. 5, 621–627.
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Sainifik dengan Metode Atik pada Kegiatan Cat Air di TK Mutiara Lebah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 628–632.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.467>
- 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>
- Usman, & Yuniar, P. (2019). *Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf*.
- 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>