

3038 Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini

by Maria Dwi Sari Wahyuningrum Sri Watini

Submission date: 09-Aug-2022 11:29PM (UTC-0400)

Submission ID: 1880866662

File name: 145_Maria_Dwi_5384-5396.docx (1.39M)

Word count: 5403

Character count: 35325



Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini

Maria Dwi Sari Wahyuningrum^{1✉}, Sri Watini¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia⁽¹⁾

DOI: prefix/singkatan.jurnal.volume.nomor.ID.artikel

Abstrak

Guru hendaknya membuat perencanaan dalam pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kematangan perkembangan anak didiknya dengan menyesuaikan permainan, alat bantu serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Bermain plastisin menjadi sebuah strategi permainan efektif bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus. Tujuan penelitian adalah inovasi model ATIK guna meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Metode kualitatif deskriptif dengan tahap analisa data Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini dimana subjek penelitian siswa-siswi kelompok A usia 4-5 tahun TK WB Bekasi. Teknik Observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini membuktikan bahwa motorik halus anak usia dini meningkat melalui inovasi model ATIK dengan permainan plastisin. Hal ini disebabkan dalam kegiatan Amati yang membutuhkan konsentrasi berpikir lebih fokus sehingga ketika anak harus meniru hasil tiruannya akan sama persis dengan apa yang diperhatikan saat konsentrasi terhadap suatu obyek yang akan dilakukan, pada akhirnya anak akan mengerjakan motorik halus dengan mudah dengan hasil yang optimal.

Kata Kunci: *model atik; motorik halus; permainan plastisin.*

Abstract

Teachers should make plans for learning by paying attention to the level of maturity of the development of their students by adjusting the games, tools and learning methods that will be used. Playing plasticine is a compelling game strategy for early childhood to improve fine motor skills. The purpose of this research is the innovation of the ATIK model to improve fine motor skills in early childhood. A descriptive qualitative method with Miles and Huberman data analysis stage was used in this study where the research subjects were group A students aged 4-5 years in TK WB Bekasi. Observation techniques, interview, and documentation. This study proves that the fine motor skills of early childhood are improved through the innovation of the ATIK model with plasticine games. This is due to the Observe activity which requires concentration to think more focused so that when children must imitate the imitation results will be the same as what is observed when concentrating on an object to be done, in the end the child will work on fine motor skills easily with optimal results.

Keywords: *atik models; fine motor; plasticine game.*

Copyright (c) 2022 Maria Dwi Sari Wahyuningrum & Sri Watini

✉ Corresponding author :

Email Address : mariadwisariwahyuningrum@gmail.com (Bekasi, Jawa Barat, Indonesia)

Received 22 May 2022, Accepted 7 August 2022, Published 10 August 2022

Pendahuluan

Anak dalam rentang usia 0-6 tahun memiliki kemampuan tinggi dalam menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya, cenderung untuk bertindak spontan serta mempunyai sifat unik dan khas yang membedakan diantara anak usia dini. Hal ini memberikan pemahaman kepada pendidik untuk dapat mengenal lebih lanjut serta memberikan stimulasi yang tepat pada aspek perkembangannya. Pendidikan yang memfasilitasi seluruh aspek tumbuh kembang dan perkembangan anak adalah pendidikan PAUD (Arianty & Watini, 2022). Perkembangan kognitif anak, nilai agama dan moralnya, bahasa, sosial-emosional, seni serta fisik motorik dapat berkembang secara keseluruhan dengan baik, yakni rangkaian ikhtiar memberikan semangat untuk meningkatkan potensi yang dikhususkan bagi aspek perkembangan anak usia dini merupakan hakekat penyelenggaraan pendidikan PAUD (Watini, 2019). Kegiatan di lembaga PAUD perlu dilakukan secara menyeluruh untuk memaksimalkan potensi anak dan mempersiapkan proses pendidikan di masa depan.

Salah satu bentuk pendidikan paling dasar adalah pendidikan anak usia dini, sehingga menjadi kerangka utama untuk dapat diolah serta digunakan dalam mengembangkan kerangka dasar pengetahuan dan keterampilan serta perilaku anak (Suriati et al., 2019). Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan tempat bermain seraya belajar bagi anak usia dini untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Guru hendaknya membuat perencanaan dalam pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kematangan perkembangan anak didiknya dengan menyesuaikan permainan, alat bantu serta metode pembelajaran yang akan digunakan (Rodiah & Watini, 2022). Sebuah inovasi pembelajaran juga dapat dikembangkan oleh guru untuk menyelaraskan proses pembelajaran dengan karakteristik atau kebutuhan anak.

Inovasi pembelajaran merupakan sebuah gagasan baru yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran oleh pendidik sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik. Selain itu inovasi pembelajaran merupakan pembaharuan dalam proses belajar ke arah yang lebih baik serta disesuaikan dengan kebutuhan anak (Susanti et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Kristiawan dan Rahmat (2018) yang menyampaikan bahwa pendidik memiliki peran sebagai fasilitator dalam inovasi pembelajaran yang dapat membuat perasaan nyaman dan senang selama proses pembelajaran (Kristiawan & Rahmat, 2018). Pendidik memiliki peran yang penting sebagai pengendali proses pembelajaran dalam inovasi pembelajaran (Rosyiddin et al., n.d.).

Perkembangan fisik-motorik merupakan aspek perkembangan yang menitik beratkan pada Pendidikan bagi Anak Usia Dini selain nilai agama dan moral, sosial emosional, perkembangan seni, perkembangan bahasa serta perkembangan kognitif (Ningsih & Watini, 2022) Motorik kasar serta motorik halus merupakan bagian dari perkembangan fisik-motorik pada anak. Keterampilan motorik halus Sebagian besar tubuh anak memerlukan koordinasi dan gerakan ini membutuhkan lebih banyak energi karena dilakukan oleh otot yang lebih besar seperti lengan, kaki, dan otot di seluruh tubuh anak. Sedangkan motorik halus hanya melibatkan bagian tubuh tertentu yang terdiri dari otot-otot kecil (Mahmudah & Watini, 2022). Gerakan pada motorik halus ini lebih memerlukan koordinasi tangan-mata untuk berhati-hati dan sempurna daripada kekuatan (Hana et al., 2020).

Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang membutuhkan konsentrasi, koordinasi, ketepatan, dan kecepatan antara gerakan tangan dan mata, sehingga diperlukan pemberian stimulus yang tepat untuk meningkatkannya. Menurut Harlock, keterampilan motorik halus adalah gerakan yang dipengaruhi oleh pembelajaran dan latihan, dengan atau tanpa penggunaan otot polos di seluruh tubuh. Susanto mengatakan motorik halus merupakan gerakan halus dan hanya menggunakan bagian tertentu dari otot-otot kecil, karena tidak terlalu membutuhkan tenaga. Namun, gerakan yang mengalir ini membutuhkan keselarasan tangan-mata dengan ketangkasan dan ketepatan. (Meriyati et al., 2020).

Menurut Santrock gerakan yang terlibat pada keterampilan motorik halus harus terarah dengan baik, seperti memegang sebuah mainan, mengancingkan kemeja, atau

melakukan apa pun yang membutuhkan ketangkasan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan (Khadijah & Amelia, 2020). Kondisi fisik yang optimal serta bakat dan kemampuan anak yang distimulasi dengan bermacam permainan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan pada motorik halus anak selain kondisi psikologis yang memberikan kesempatan untuk terciptanya kesempatan anak dalam mengekspresikan diri terhadap lingkungan yang kondusif dengan sarana dan prasarana yang mendukung dan memadai perkembangan motorik halus pada anak (Evivani & Oktaria, 2020). Perkembangan motorik halus meliputi kemampuan anak untuk mengkoordinasikan dan mengontrol gerakan otot, serta ketangkasan dalam menggunakan jari dan tangan. Beaty dalam Wahyudin dan Agustin (Ningsih & Watini, 2022)

Standar Nasional tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Ps. 10 Tahun 2014 menyebutkan bahwa keterampilan motorik halus terdiri dari kemampuan dan keluwesan eksplorasi diri serta berbagai bentuk ekspresi dengan menggunakan jari dan alat (Lestarinigrum et al., 2020). Berdasarkan pengertian tersebut, keterampilan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk menggunakan jari dan tangan yang memerlukan ketelitian serta koordinasi mata-tangan (Darmiati & Mayar, 2019). Memasuki jenjang Pendidikan Dasar, kemampuan motorik halus anak usia dini berkurang bahkan menghilang karena kurang tepatnya model pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini (Ningsih & Watini, 2022).

Salah satu komponen perkembangan motorik yang baik untuk tingkat kinerja perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 adalah anak dapat mengontrol gerakan tangan dengan otot polos seperti memetik, mengelus, mencubit, menggenggam, memutar, memutar. dan meremas. Untuk mencapai tingkat kematangan otot polos tersebut, diperlukan stimulasi untuk membantu anak mengontrol gerakan otot sehingga dapat mencapai pengkondisian motorik halus yang disebut dengan gerak halus dan luwes. Anak usia dini berada dalam tahap bermain, memberikan rangsangan Pendidikan dengan cara yang benar melalui bermain dapat memungkinkan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk merumuskan hubungan anak usia dini yang tepat antara bermain dan belajar (Wahyuni & Azizah, 2020).

Bermain dapat menjadi sarana untuk mentransformasikan energi potensial anak yang akan membentuk berbagai jenis penguasaan dalam kehidupan masa depan mereka. Saat bermain sebuah permainan, anak mengenal dunia di sekitarnya, dan permainan dapat merangsang anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangan (Hayati & Khamim Zarkasih Putro, 2017). Kegiatan bermain menjadi sebuah tuntutan maupun kebutuhan anak usia dini, sebab perkembangan anak dengan bermain dalam berbagai kegiatan, rasa ingin tahu seorang anak dapat terpenuhi. Kesempatan yang dimiliki anak dengan bermain dapat mengungkapkan gerakan-gerakan motorik halusnya dengan permainan yang berkualitas serta intensitas yang baik (Asriani & Setyaningsih, 2022). Strategi permainan yang efektif dengan bermain plastisin dapat berguna untuk mengembangkan Kemampuan motorik halus anak usia dini. Plastisin yaitu sejenis lilin mainan yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan anak, memiliki tekstur yang lembut serta beraneka warna sehingga menarik minat anak untuk memainkannya (Ramon & Setyaningsih, T. S. A., 2021).

Peneliti telah melakukan observasi awal pada tanggal 14 Januari 2022 yang menunjukkan bahwa di TK Widya Bhakti Kecamatan Rawalumbu Kota Bekasi khususnya terhadap kelompok A, kegiatan motorik halus yang menekankan pada konsentrasi serta koordinasi antara gerakan tangan dan mata belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dibuktikan ketika 9 dari 14 anak belum dapat melakukan gerakan menjemput, mengepal dan memilin. Mereka cenderung kesulitan dalam mengontrol gerakan jari-jari tangan mereka.

Bermain plastisin menjadi salah satu aktivitas yang dapat memperkuat jari-jari tangan anak usia dini sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnya. Seperti penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa bermain plastisin dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini karena memerlukan

keterampilan gerakan serta koordinasi mata dengan tangan yang dapat memperkuat otot-otot telapak tangan dan meningkatkan konsentrasi anak (Hasana et al., 2022). Dengan bermain plastisin anak akan selalu merubah bentuk sesuai dengan keinginan mereka jika bentuk plastisin tidak sesuai, mereka akan meremas, mengempal dan menggenggam hingga berbentuk bulatan. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kamala dan Ratnasari Dwi Ade Chandra (2021) bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus melalui jari jemari anak bahkan melatih keterampilan tangan anak untuk membuat bentuk baru dari plastisin (Pahrul & Amalia, 2022).

Kegiatan bermain plastisin dengan model ATIK menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Widya Bhakti, ATIK merupakan singkatan dari Amati, Tiru, Kerjakan. Pengembangan pembelajaran menggambar yang menggabungkan model Pembelajaran tidak langsung dan Model ELT (Experiential Learning Theory) menghasilkan model ATIK (Adawiyah & Watini, 2022). Implementation of Asyik to improve character value in Early Childhood. David Kolb sebagai pengembang Model ELT menyatakan bahwa proses belajar mengajar melalui pengalaman langsung memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Pembelajaran model inkuiri, masalah yang terpecahkan dan pengambilan keputusan serta penemuan dapat di sebut juga dengan model pembelajaran tidak langsung (Muyati et al., 2022).

Robetson dan Lang mengatakan bahwa karakteristik pembelajaran tidak langsung adalah partisipasi aktif anak dalam mengamati, menyelidiki, menarik kesimpulan dan mencari alternatif solusi. *Kolb's experiential learning model suggests that knowledge emerges Through the experience of change. The cyclical model has four phases, with two ways of gaining experiences (the concrete experience and abstract conceptual cognition) and two ways to changing experience (reflective observation and the aggressive experimentation). Learning approaches such as problem-based and question-based learning controversies., "indirect learning has the following characteristics 1). Demanding active student involvement in making observations, investigations, making conclusions and finding alternative solutions and 2). Teachers have more roles as facilitators, drivers and resource persons through the creation of a learning environment and providing student feedback. Therefore, in an based students classroom inquiry (1) engage in science-based questions; (2) prioritizing evidence, (3) constructing interpretations of evidences, (4) evaluating their explanations in light, and (5) communicating defending on proposed explanations.* (Watini et al., 2020). Kolaborasi sebuah model pembelajaran ELT dengan pembelajaran model tidak langsung (model inkuiri) diperoleh pembelajaran model baru yang disebut model ATIK (Palupi & Watini, 2022).

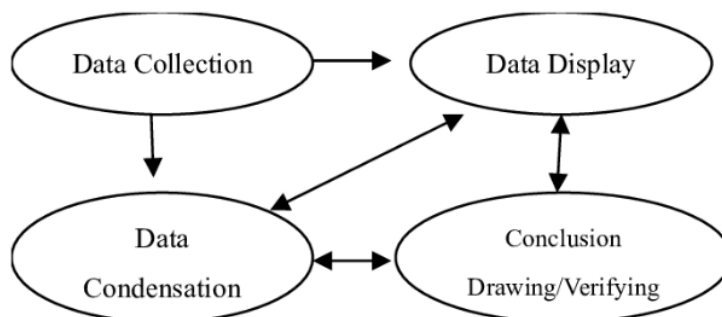
Amati adalah bagian proses untuk melihat dari dekat atau memperhatikan detail suatu objek, keadaan suatu peristiwa, atau peristiwa terdekat yang sebenarnya. Pada masa bayi, proses mengamati merupakan hal yang penting dalam hidupnya karena pada masa bayi rasa ingin tahunya tentang peristiwa atau hal terkecil yang terjadi di sekitarnya berkembang pesat. Tiru, kemampuan untuk mereproduksi suatu tindakan yang dilihat atau ditiru. Anak-anak suka meniru apa pun yang mereka lihat, dengar, atau rasakan. Keadaan tahap persepsi ini dapat menyampaikan bahwa kita tidak memahaminya pada awalnya, dan kemudian kita memahaminya. Anak melakukan suatu kegiatan yang meniru suatu objek. Dari apa yang dilihatnya, anak mulai memahami dan mengembangkan apa yang dia rasakan, apakah itu menyenangkan atau tidak, dan dia menerima umpan balik positif atau negatif. Kerjakan, proses belajar bagi anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman dari suatu peristiwa (Watini, 2020). Model ATIK memiliki beberapa nilai inovasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan antara lain 1). Model ATIK memiliki konsep dan teknis yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak di mana anak dalam tahap mengamati, meniru dan mengerjakan apapun yang mereka inginkan, karena tanpa mengerjakan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan akan sulit dikuasai anak, 2). Model ATIK implementasinya sangat mudah dan sederhana akan tetapi hasil pembelajaran khususnya motorik halus anak meningkat secara optimal hal ini karena konsentrasi anak melibatkan

semua indra, 3). Model ATIK merupakan inovasi baru dalam perkembangan keilmuan khususnya pendidikan anak usia dini yang relevan dengan transformasi di mana pembelajaran harus mengembangkan dan menyebarluaskan inovasi-inovasi baru. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Dewi Mahmudah (2022) dengan judul meningkatkan motorik halus melalui kegiatan menggambar dengan model ATIK di TK Pertiwi VI yang menyatakan bahwa pembelajaran menggambar menggunakan model ATIK terbukti efektif dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini karena membuat anak lebih bersemangat dalam melakukannya (Mahmudah & Watini, 2022). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dwi Yuniati Ningsih (2022) yang berjudul implementasi model ATIK untuk meningkatkan motorik halus anak dalam kegiatan menggambar menggunakan crayon di PAUD Saya Anak Indonesia, menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara implementasi model ATIK dalam kegiatan menggambar menggunakan crayon dengan kemampuan motorik halus anak usia dini apabila diterapkan sesuai dengan teori kependidikan (Ningsih & Watini, 2022). Penelitian lain yang dilakukan Siti Khabibatur Rohmah (2021) menemukan bahwa motorik halus anak dapat meningkat dengan bermain plastisin (Rohmah & Gading, 2021). Keterbaruan dari penelitian ini adalah inovasi dari model ATIK untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini dengan bermain plastisin.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan untuk menciptakan pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan

Peneliti akan menganalisa terkait kegiatan bermain plastisin dengan metode ATIK sebagai peningkat kemampuan motorik halus bagi anak usia 4-5 tahun. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2022 sampai April 2022 di TK Widya Bhakti Kecamatan Rawalumbu Kota Bekasi, Sumber data primer penelitian siswa kelompok A adalah 8 laki-laki dan 6 perempuan dengan metode purposive sampling yaitu 14 anak, dan sumber data sekunder adalah kegiatan bermain plastik dan pekerjaan rumah anak, sehingga berupa foto seperti STTPA. Observasi, wawancara dan dokumentasi foto menjadi data dasar metode pengumpulan data, namun pada tahap analisis data digunakan teknik analisis kualitatif dengan model Miles & Huberman yang terkait dengan empat komponen yaitu pengumpulan data dan bahan. Menyajikan pilihan dan fokus, data dan kesimpulan. Alur penelitian Kualitatif model Miles & Huberman dapat dilihat di gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Kualitatif Model Miles & Huberman

Hasil dan Pembahasan

Analisa kegiatan perkembangan motorik halus

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan motorik halus anak usia dini khususnya kelompok A di TK Widya Bhakti Bekasi sebelum menggunakan pembelajaran model ATIK mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi untuk mengkoordinasikan kecepatan maupun

ketepatan gerakan jari-jari tangan dan telapak tangan dengan gerakan mata. Berdasarkan dari hasil penelitian didapatkan 9 dari 14 anak kelompok TK A mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan jari-jari tangan mereka, seperti menjumpit, mengepal dan memilin, hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Kegiatan Perkembangan Motorik Halus Anak

Indikator Perkembangan	Hasil Perkembangan			
	BB	MB	BSH	BSB
Anak mampu membuat gerakan mengepal dengan tangan	9		3	2
Anak mampu menjumpit dengan jari-jari tangan	8	1	4	1
Anak mampu membuat gerakan memilin dengan tangan	9		5	
Anak mampu mengkoordinasikan mata dengan gerakan jari-jari tangan	9		4	1

Keterangan :

BB : Belum Berkembang relevan dengan skor 40-49

MB : Mulai Berkembang relevan dengan skor 50-59

BSH : Berkembang Sesuai Harapan relevan dengan skor 60-79

BSB : Berkembang Sangat Baik relevan dengan skor 80-100

Di dalam pendidikan anak usia dini khususnya TK penilaian dilakukan menggunakan symbol atau deskripsi . Tidak menggunakan angka atau scoring bertujuan untuk memberikan motivasi anak dalam pengembangan dirinya.

Hasil dari penelitian berdasarkan pengamatan dan penilaian terhadap kegiatan motorik halus dilihat dari indikator perkembangannya didapatkan bahwa sebagian siswa TK A belum berkembang dalam kegiatan yang melibatkan motorik halusnya. Perkembangan motorik halus perlu distimulasi dengan tepat karena dapat mempengaruhi perkembangan yang lainnya, seperti perkembangan kognitif dan aktifitas yang melibatkan fisik dalam kegiatan sehari-harinya (Fitriyah et al., 2021).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru di TK Widya Bhakti, banyak orang tua murid menganggap bahwa kemampuan kognitif lebih penting untuk dikembangkan dan cenderung mengabaikan perkembangan motorik halus anak. Anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus, menurut Collins akan kesulitan dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Hurlock berpendapat bahwa anak akan mengalami penurunan kreativitas, malas menulis, terhambat dalam belajar yang dapat mengakibatkan anak menjadi ragu-ragu dan tidak percaya diri dalam menghadapi lingkungan sekitar mereka. Anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan motorik halusnya dapat mengalami gangguan konsentrasi dalam belajar ketika memasuki jenjang pendidikan dasar (Hasana et al., 2022). Hambatan lain yang dikemukakan oleh kepala sekolah TK Widya Bhakti adalah kurangnya inovasi guru dalam menciptakan permainan kreatif dengan sebuah metode pembelajaran yang dapat membuat anak tertarik sehingga kemampuan motorik halusnya dapat berkembang.

5 Cara meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Pembelajaran Model ATIK dengan Permainan Plastisin

Pembelajaran menggunakan Model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan motorik halusnya, karena merupakan kolaborasi antara pembelajaran langsung (ELT) dengan pembelajaran tidak langsung. *Experiential Learning Theory* (ELT) merupakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung (Hidayati & Watini, 2022). Pembelajaran tidak langsung merupakan kegiatan yang mengharuskan siswa aktif dalam mengamati, mencari tau dengan menyelidiki, menarik kesimpulan hingga mencari jalan keluar dari permasalahan (Italiana & Watini, 2022). Pembelajaran model ATIK menekankan pada proses kegiatannya, anak diajak

untuk mengamati, meniru dan mengerjakan secara langsung yang didalamnya terdapat proses untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Dalam model ATIK, pembelajaran berpusat pada anak sehingga anak menjadi lebih aktif sedangkan guru berperan sebagai mediator, fasilitator dan motivator pada saat anak melakukan pembelajaran motorik halus. Gambaran pembelajaran model ATIK dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Desain Model ATIK (Sri Watini, 2020)

Pembelajaran model ATIK ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini melalui permainan plastisin, hal ini merupakan cara atau inovasi baru dalam proses pembelajaran. Adapun model ATIK sebagai inovasi baru tercatat dalam HKI Kemenhumham dengan nomor pencatatan 000229956 Januari 2018 serta nomor permohonan EC00202059888 (Maharani & Watini, 2022). Adapun HKI Kemenhumham model ATIK dapat dilihat pada gambar 3.

Nama	: Dr. Sri Watini,S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 87, Rt. 011-Rw. 006 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan , Kota Bekasi, JAWA BARAT, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Dr. Sri Watini,S. Pd. I., M. Pd.
Alamat	: Jl. Patuha Utara II No. 87, Rt. 011-Rw. 006 Kel. Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Selatan , Kota Bekasi, JAWA BARAT, 17144
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Tulis (Artikel)
Judul Ciptaan	: MODEL ATIK (Konsep Teori Model ATIK), Proses Pembelajaran, Konsep Skema Model ATIK
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 28 Januari 2018, di Kota Bekasi
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000229956

Gambar 3. HKI Kemenhumham Model ATIK

Permainan plastisin merupakan salah satu bentuk stimulasi yang bisa meningkatkan perkembangan motorik halus, karena di dalam permainan tersebut diperlukan koordinasi antara mata dan jari-jari tangan. Di dalam permainannya diperlukan kegiatan mengepal, memilin serta menjumput plastisin untuk dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Warna yang menarik serta tekstur yang kenyal membuat anak ingin memainkan plastisin (Suwika & Saphira, 2022). Dengan permainan plastisin anak dapat mengeksplorasi diri dengan meremas menjadi bentuk yang disukainya (Wulandari et al., 2021).

Hasil pelaksanaan kegiatan bermain plastisin dengan mengimplementasikan model ATIK untuk meningkatkan kemampuan kognitif di TK Widya Bhakti menunjukkan bahwa terdapat beberapa tahapan kegiatan, tahap pertama merupakan tahap persiapan dimana anak akan bermain menggunakan plastisin dengan pilihan warna sesuai dengan kemauan anak sendiri tanpa ada unsur paksaan. Belajar tanpa ada unsur paksaan dapat menumbuhkan minat anak karena dilakukan dengan hati senang dan dapat mendorong dalam kegiatan pembelajarannya (Riyani & Sultan, n.d.). Plastisin yang digunakan adalah plastisin yang aman untuk anak . Guru menyiapkan plastisin dengan berbagai warna untuk dipilih oleh anak. Kegiatan memilih dapat meningkatkan motivasi diri serta rasa percaya diri anak untuk lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya, karena aktivitas yang dilakukannya merupakan pilihannya sendiri sehingga anak melakukannya dengan gembira tanpa ada tekanan. Salah satu motivasi yang berasal dari diri sendiri adalah motivasi belajar, hal ini didukung oleh pendapat para ahli, menurut Afifudin (2008) motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri anak yang dapat menimbulkan semangat belajar. Clayton Alderfer (2011) menyatakan bahwa motivasi belajar pada anak muncul karena dorongan ingin mendapatkan hasil yang lebih baik. Permainan dapat menjadi bentuk motivasi bagi anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran (Agusriani & Fauziddin, 2021). Tahap yang kedua adalah meniru dalam membentuk angka 0 sampai dengan angka 9 dengan plastisin, dalam tahap ini anak mengamati proses membentuk angka dengan gerakan menjumput, mengepal, memilin dan memelintir plastisin. Di dalam proses mengamati tersebut anak akan mengingat dan mengetahui bahwa dengan menggerakkan jari-jari tangannya seperti contoh guru akan terbentuk angka 0 sampai dengan angka 9. Tahap yang ketiga adalah mengerjakan, disini anak akan bermain plastisin sesuai dengan ingatannya di dalam proses mengamati dan meniru sebelumnya, anak akan menggerakkan jari-jari tangan mereka untuk menjumput, mengepal, memilin dan memelintir plastisin sampai membentuk angka yang mereka inginkan. Mengerjakan menurut Kolb, anak sudah berada dalam situasi yang dialaminya dalam proses kegiatan belajar dengan melakukan sesuatu yang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman langsung dari proses yang dilakukannya. Rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan model ATIK melalui permainan plastisin dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Kegiatan Bermain Plastisin dengan Model ATIK

Berdasarkan data pengamatan yang ditunjukkan gambar 4, pada kegiatan bermain plastisin menggunakan model pembelajaran ATIK, hal yang dilakukan peserta didik adalah memilih plastisin sesuai dengan warna yang mereka sukai, mereka mengamati gerakan tangan guru dalam bermain plastisin seperti membentuk plastisin menjadi bulat dengan mengepal dan membuat putaran di telapak tangan maupun gerakan memilin plastisin di atas meja dengan telapak tangan dan mulai membentuk angka 0 sampai 9. Selanjutnya peserta didik mulai mengikuti dengan meniru gerakan tangan guru dalam membentuk plastisin, peserta didik dan guru terlibat bersama dalam kegiatan tersebut. Setelah mengingat proses melalui kegiatan mengamati dan meniru, peserta didik akan mengerjakan sendiri proses kegiatan bermain plastisin sesuai dengan ingatan mereka, hal ini dapat meningkatkan ketepatan koordinasi antara tangan dan mata mereka.

Karena kegiatan membentuk angka dengan bermain plastisin menyenangkan bagi anak usia dini di TK Widya Bhakti, maka anak melakukan aktivitas tersebut dengan gembira dan tuntas tanpa adanya tekanan maupun unsur paksaan. suasana yang menyenangkan dan mengesankan dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal (Idhayani et al., 2020). Peneliti memberikan apresiasi dengan pujian kepada anak yang memperlihatkan angka dari plastisin yang berhasil mereka bentuk. Apresiasi dalam bentuk pujian merupakan *reward* yang menyenangkan perasaan anak karena telah berhasil menyelesaikan suatu pekerjaan dan dapat mendorong anak untuk lebih baik lagi (Setyowati & Watini, 2022).

Beberapa kegiatan pendukung di TK Widya Bhakti dalam mengimplementasikan model ATIK, diantaranya: (1) pendidik menyiapkan plastisin yang aman untuk anak dalam berbagai warna; (2) pendidik mengajarkan teknik menjumput, mengepal, memilin dan memelintir (kontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus) menggunakan plastisin; (3) pendidik mengajarkan bentuk angka 0 sampai dengan angka 9 dengan plastisin; (4) pendidik melakukan aktivitas bermain plastisin membentuk angka 0 sampai dengan angka 9 dengan peserta didik serta memberikan apresiasi terhadap usaha yang dilakukan anak, memotivasi dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas; (5) pendidik memberi kesempatan dan kepercayaan kepada anak untuk membentuk angka dengan plastisin sesuai

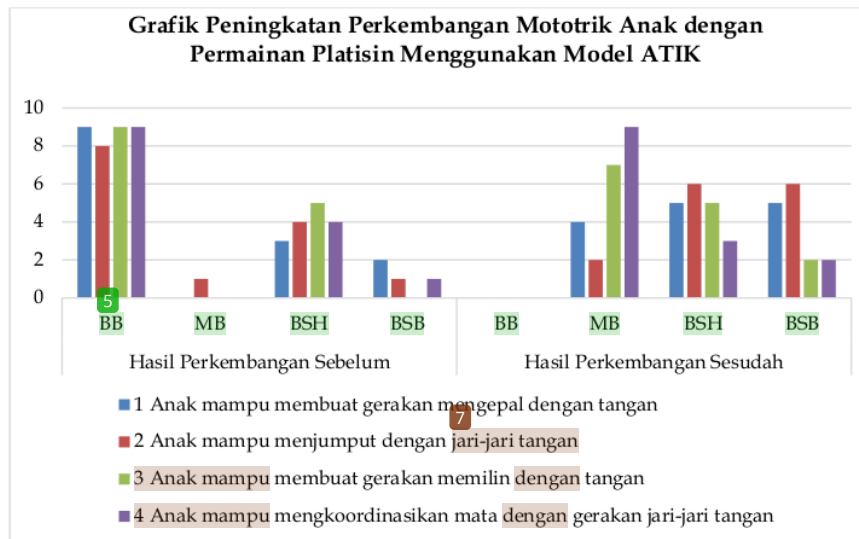
keinginannya sendiri, sehingga anak terlatih dan percaya diri serta bertanggung jawab untuk menyelesaikannya.

Hasil penelitian setelah dilakukan permainan plastisin menggunakan model ATIK terhadap peningkatan motorik halus dapat dilihat pada Tabel 2. Dimana terjadi peningkatan hasil perkembangan dari belum berkembang menjadi mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

Tabel 2. Hasil Pengamatan Implementasi Model ATIK Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Motorik Halus

Indikator Perkembangan	Hasil Perkembangan			
	BB	MB	BSH	BSB
Anak mampu membuat gerakan mengepal dengan tangan	4	5	5	
Anak mampu menjumpuit dengan jari-jari tangan	2	6	6	
Anak mampu membuat gerakan memilin dengan tangan	7	5	2	
Anak mampu mengkoordinasikan mata dengan gerakan jari-jari tangan	9	3	2	

Perbandingan hasil peningkatan motorik halus setelah dilakukan kegiatan permainan plastisin menggunakan model ATIK dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Perkembangan Mototrik Anak dengan Permainan Platisin Menggunakan Model ATIK

Implementasi inovasi pembelajaran model ATIK dengan kegiatan bermain plastisin dari hasil penelitian yang ditunjukkan oleh tabel 1 mengenai hasil pengamatan kegiatan perkembangan untuk motorik halus anak dan tabel 2 hasil pengamatan kegiatan perkembangan motorik halus anak dengan permainan plastisin menggunakan pembelajaran model ATIK membuktikan adanya peningkatan kemampuan terhadap motorik halus bagi anak usia 4-5 tahun di TK Widya Bhakti dalam mengatur gerak tangan yang memakai otot halus, seperti mengepal, menjumpuit, memilin dan memelintir yang ditunjukkan oleh gambar 5 grafik peningkatan perkembangan motorik anak dengan permainan plastisin menggunakan model ATIK. Inovasi model ATIK terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dengan menggunakan media permainan yang kreatif seperti bermain

plastisin. Bermain dengan permainan kreatif merupakan bentuk kegiatan belajar bagi anak usia dini yang menyenangkan (Tadorangi et al., 2022). Kegiatan Amati dalam model ATIK dapat meningkatkan konsentrasi anak untuk kemudian meniru dalam menggerakkan telapak tangan sehingga kemampuan motorik anak dapat meningkat (Rosmauli & Watini, 2022)

Simpulan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model ATIK melalui kegiatan bermain dengan plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus seorang anak usia dini. Bermain plastisin membantu anak untuk dapat mengatur otot halus melalui gerakan tangan, seperti menjumput, mengepal, memelintir dan memilin dengan cara yang menyenangkan, mereka melakukan aktivitas dengan percaya diri, senang, gembira dan bertanggung jawab hingga kegiatan bermain plastisin tersebut selesai. Model ATIK sendiri dapat membuat kegiatan bermain plastisin menjadi lebih efektif, karena anak diberikan kebebasan dan kepercayaan untuk dapat memutuskan hasil yang akan dibuatnya tanpa ada paksaan setelah mereka melalui proses mengamati dan meniru.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih untuk seluruh pendidik dan tenaga kependidikan TK Widya Bhakti, Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi dan kepada Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulisan ini. Tidak lupa kepada pengelola Jurnal Obsesi atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti sehingga memungkinkan artikel ini terbit.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 883-887. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.507>
- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729-1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi "Reward Asyik" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Asriani, & Setyaningsih, T. (2022). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 111-118.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.327>
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.427>
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & 'Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719-727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Hana, D., Fitri, A., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1011-1017. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/563>
- Hasana, U., Marlina, L., & Muhtarom, M. (2022). Pemanfaatan Media Plastisin terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak pada Kelompok B PAUD Harapan Bunda di Desa Riding Kecamatan Pangkalan Lampam Kabupaten OKI. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6 SE-), 1625-1630. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.614>

- Hayati, S. N., & Khamim Zarkasih Putro. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Itqan*, 7(1), 1–187.
- Hidayati, T., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinetetik 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>
- Idhayani, N., Nasir, N., & Jaya, H. N. (2020). Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1566. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Italiana, F., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di TK dalam Meningkatkan Kreativitas Guru. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 813–816.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan FISIK MOTORIK Anak Usia Dini* (1st ed.). KENCANA.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390.
- Lestarinigrum, A., Isfauzi Hadi Nugroho, & Agustia Budiarti. (2020). Kegiatan Meremas Koran Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 106–113. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1617>
- Maharani, D., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 662–667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.480>
- Mahmudah, D., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Motorik Halus melalui Kegiatan Menggambar dengan Model Atik di TK Pertiwi VI. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 668–672. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.481>
- Meriyati, M., Kuswanto, C. W., Pratiwi, D. D., & Apriyanti, E. (2020). Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 729. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.667>
- Muyati, E., Watini, S., & Sakti, P. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan Loostpart di TK Mutiara Setu. 5, 652–656.
- 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>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN PENITIPAN ANAK (TPA). *Journal on Teacher Education*, 3(2), 31–42. <https://doi.org/doi.org/10.31004/jote.v3i2.3247>
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 621–627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.466>
- Ramon, A., & Setyaningsih, T. S. A., et al. (2021). Perbandingan Efektivitas Bermain Plastisin Dengan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 3(1), 25–33.
- Riyani, R., & Sultan, M. A. (n.d.). Analisis Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19 Pada tingkat Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 231–238.
- Rodiah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Permainan Konstruktif dengan Model Atik untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Assyifa Johar Baru. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 640–645. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.472>
- Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui

- Bermain Plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 144.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15740>
- 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>
- Rosyiddin, A. A. Z., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (n.d.). Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44–53.
- Setyowati, J., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik” (Reward & Yel-Yel “Asyik”) di Tk Mutiara Cemerlang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 2065–2072.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3253%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3253/2714>
- Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., & Anhusadar, L. O. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelepeh Pisang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 211.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.299>
- Susanti, S. M., Henny, H., & Marwah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal melalui kegiatan Eco print di masa pandemic covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1987–1996.
- Suwika, I. P., & Saphira, D. (2022). Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Pengenalan Nilai Agama Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4255–4265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2544>
- Tadoranggi, H., Bastiana, & Ramlah. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Metode Bermain Menggunakan Media Plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 145–151.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- 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>
- Watini, S., Aini, Q., Hardini, M., & Rahardja, U. (2020). Drawing Competency Development Using the Atik Model in Kindergarten (TK). In *Solid State Technology* (pp. 4519–4528). <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/3117>
- Wulandari, U., Lubis, L., & Munir, A. (2021). *Tabularasa : Jurnal Ilmiah Magister Psikologi Pengaruh Permainan Pasir Dan Permainan Plastisin Terhadap Di Paud Cemerlang Deli Serdang Effect of Sand and Plasticin Games to Early Children ' s Creativity in Paud Cemerlang Deli Serdang*. 3(1), 29–40. <https://doi.org/10.31289/tabularasa.v3i1.423>

3038 Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	3%
2	obsesi.or.id Internet Source	3%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	ecampus.imds.ac.id Internet Source	1%
6	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
7	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

3038 Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13
