

## IMPLEMENTASI MODEL “ATIK” UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF PERMAINAN LEGO PADA KELOMPOK B DI TK INTEGRAL AL AMIIN I HIDAYATULLAH TIMIKA

Ulva<sup>1</sup>, Nur Lailatul Jannah<sup>2</sup>, Erniati R.<sup>3</sup>, Sri Watini<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia. E-mail: ulvauleks80@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia. E-mail: tk1nurlaila@gmail.com

<sup>3</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia. E-mail: erniviffa1@gmail.com

<sup>4</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia. E-mail: srie.watini@gmail.com

### INFORMASI ARTIKE

**Submitted** : 2023-11-30  
**Review** : 2023-12-25  
**Accepted** : 2024-01-01  
**Published** : 2024-01-31

### KEYWORDS

ATIK, Cognitive, Lego.

ATIK, Kognitif, Lego.

### A B S T R A C T

*This research aims to implement the ATIK (Observe, Imitate, Do) model to improve children's abilities in observing, imitating and learning in the hope of improving cognitive abilities in Kindergarten B children through the use of Lego games. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in four stages, namely planning, action implementation, observation and reflection. PTK is carried out in two cycles with the same stages. The subjects in this study were 12 children aged 5-6 years at Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika Kindergarten. The data collection techniques in this research are observation, recording and documentation, while the data processing techniques are descriptive quantitative with processing. The cognitive ability of playing Lego which was carried out before the action (pre-cycle) was 25% or 3 out of 12 students with very good development conditions (BSB), then given the first cycle action, achievement increased to 58% or 7 out of 12 students, and after being given the action in cycle II increased again to 84% or 10 out of 12 students with very good developing abilities (BSB). Based on the results of the analysis and discussion, the results of this research can be concluded that children's cognitive abilities can be improved by using the approach ATIK model through Lego play. The ATIK model through Lego games has been proven to improve children's ability to solve problems, spatial abilities, creativity and understanding of concepts in children.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) guna meningkatkan kemampuan anak dalam mengamati, menirukan, dan dapat melakukan pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak TK B dengan

permainan lego. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dilakukan sebanyak dua siklus dengan tahapan yang sama. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 12 anak berusia 5-6 tahun di TK Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika. Kemampuan kognitif permainan lego yang dilakukan sebelum tindakan (pra siklus) yaitu 25% atau 3 dari 12 siswa dengan kondisi berkembang sangat baik (BSB), kemudian diberi tindakan siklus I pencapaian meningkat menjadi 58% atau 7 dari 12 siswa, dan setelah diberit tindakan pada siklus II meningkat kembali mejadi 84% atau 10 dari 12 siswa dengan kemampuan berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan analisis dan pembahasan, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan Model ATIK dengan permainan lego. Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah, kemampuan spasial, kreatifitas dan pemahaman konsep pada anak.

---

---

## 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 (Rodiah & Watini, 2022).

Anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun memiliki memegang peran penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Anak yang berusia 5-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut Golden Age (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi anak sejak usia dini (Hemah et al., 2018). Pola belajar anak usia 5-6 tahun sebenarnya mengikuti karakteristik dari anak itu sendiri, ciri pertama sebenarnya dialami hampir semua tingkat perkembangan kognitif anak, tetapi porsi terbesar oleh anak pada pra konkrit dan konkrit. Anak-anak tersebut sudah cukup memiliki pengetahuan dan dapat mengaplikasikan, tetapi sulit mengartikulasikan.

Dunia belajar anak yaitu pada saat anak bermain. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain yang lebih banyak akan meningkatkan pemahaman anak tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi (Pa'indu et al., 2021). Salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan adalah bermain lego, banyak aspek yang akan berkembang salah satunya adalah kemampuan kognitif. Dengan kemampuan kognitif yang berkembang akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan umum sehingga anak dapat menjalankan fungsinya dalam interaksi bermasyarakat secara luas. Menurut Asmara (2017) Anak prasekolah dalam perilakunya mencerminkan ciri-ciri anak yang kreatif, dapat dibuktikan ketika mereka atau anak usia dini memiliki apa yang disebut kreativitas alamiah antara lain mereka senang menjejaki lingkungannya, mengamati dan mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan senang melakukan eksperimen. Hal ini tampak dari perilakunya senang mencoba-coba.

Menurut Jean Piaget (Marinda, 2020), salah satu pakar biologi dan psikologi, perkembangan kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh 6 faktor, yaitu faktor hereditas/keturunan, faktor Lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. Piaget merumuskan tahapan perkembangan kognitif manusia disesuaikan dengan tahap kematangan perkembangan otak. Tahap pertama, disebut dengan tahap sensor-motor (0-2 tahun) dimana manusia berinteraksi dan mengenal lingkungan dengan menggunakan panca inderanya. Tahap kedua adalah tahap pra operasional (2-7 tahun). Pada tahap ini, anak mulai mengenali lingkungannya tidak hanya mengandalkan panca inderanya saja, tetapi juga mulai menggunakan bahasa dan simbol-simbol untuk melakukan kontak dengan lingkungan sekitar. Tahap yang ketiga adalah tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mampu mengurutkan, mengklasifikasi, mempertimbangkan sesuatu sebagai solusi pemecahan masalah, mengenal hubungan timbal balik dan menterjemahkan konsep yang diketahui ke dalam kehidupan nyata.

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Hasanah & Uyun, 2019). Pendapat Jean Piaget, anak yang berada pada rentang usia 4 sampai dengan 7 tahun berada di bawah sub-tahap intuitif tahap pra-operasional. Kecerdasan intuitif adalah proses kognitif yang spontan berdasarkan skema tertentu. Intuitif adalah kemampuan dalam memunculkan dan menyeleksi konsep skema yang sudah diketahui yang kemudian di respon secara spontan dengan tingkat akurasi yang tinggi. Karakteristik anak yang berada pada sub-tahap intuitif ini ditandai dengan kemampuan mengelompokkan sesuatu berdasarkan warna atau ukuran (Karnita & Sumarni, 2021).

Stimulus yang terus-menerus diberikan akan mampu mengembangkan perkembangan kognitif anak. Strategi yang tepat sangat diperlukan untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pada anak usia dini adalah melalui bermain seraya belajar.

Pada penelitian ini, media permainan yang digunakan adalah media permainan lego. Permainan Lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk. Rancangan permainan lego dilakukan dengan cara bermain sambil belajar, karena anak usia dini tidak terlepas dari pembelajaran bermain, dan bermain adalah dunia atau wadah bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

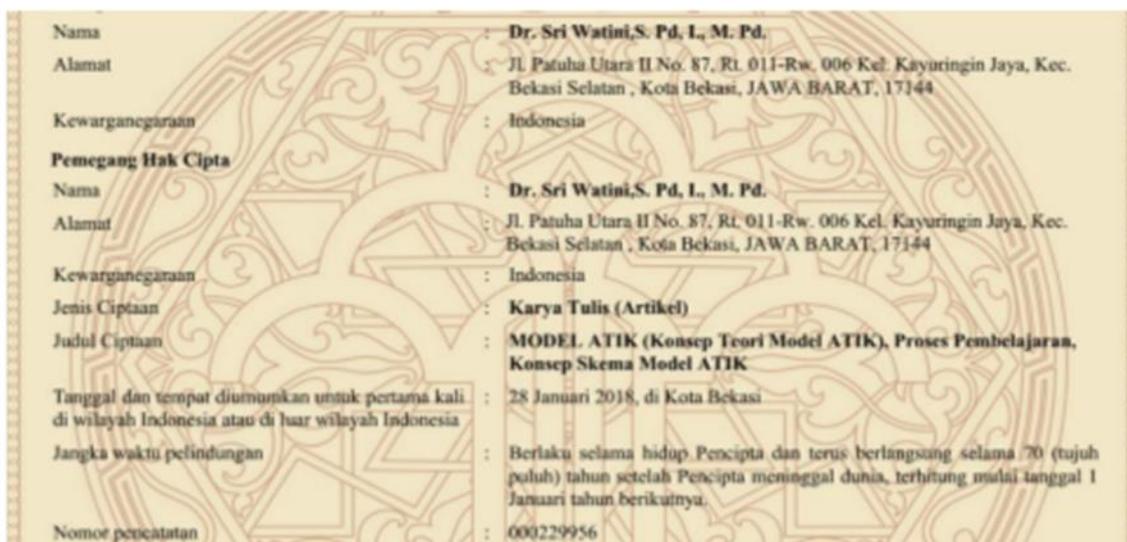
Permainan lego adalah salah satu alat permainan yang berbentuk dari bahan plastik yang bisa digunakan anak usia dini untuk bermain yang bisa mengasah aspek kognitif, dan motorik anak. Lego juga memiliki bentuk yang beragam namun lego tersebut bisa saling disusun, dibentuk, dibangun sesuai keinginan anak (Trisnawaty et al., 2023). Bermain lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, meningkatkan dan melatih kemampuan berfikir kreatif untuk memecahkan masalah sederhana. Anak-anak dapat menikmati berkreasi dan bereksperimen dengan media lego dalam menyusun balok. Mereka belajar bagaimana menyusun lego, menumpuk lego, menyeimbangkan lego yang lebih kecil ke lego yang lebih besar dan menyusun balok dengan cara yang unik.

## Implementasi Model “Atik” Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego

Anak prasekolah juga akan belajar untuk berpikir, berpendapat, menyelesaikan masalah, mengasah keterampilan melalui kemampuannya menyusun lego, serta membangun koordinasi mata dan tangan sehingga dapat menyiapkan anak untuk belajar membaca (Utami et al., 2017).

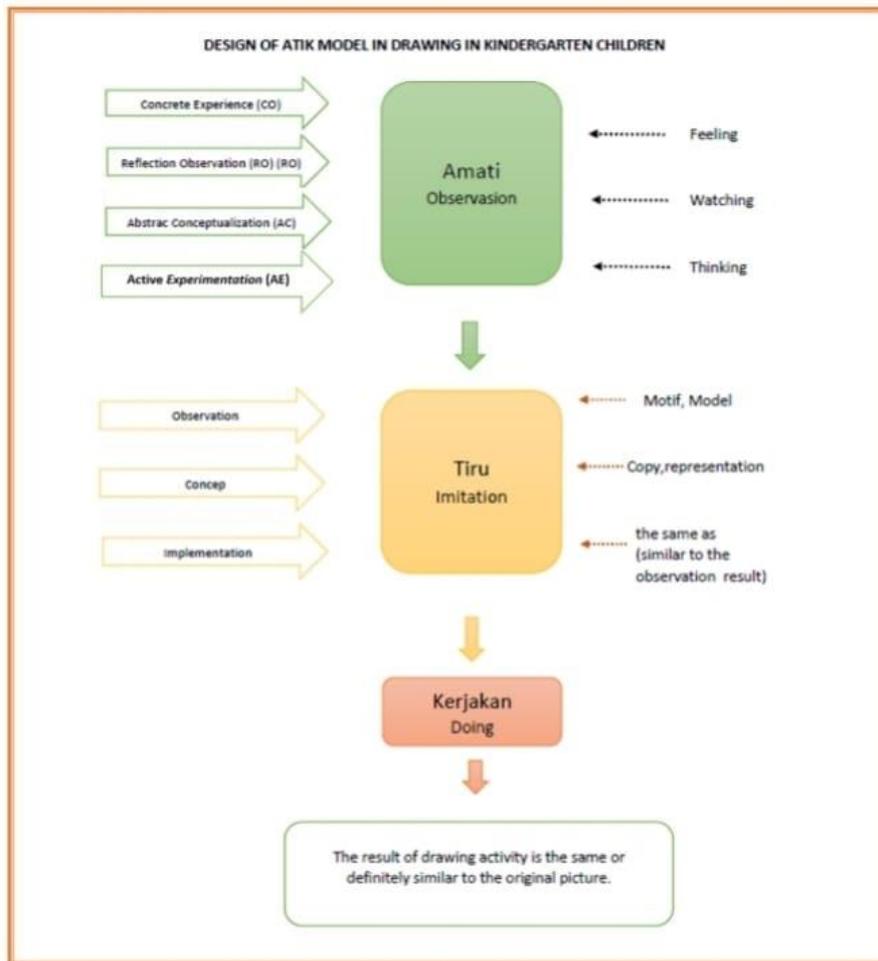
Lego juga mempunyai warna yang cerah, bentuk yang beraneka ragam dan mudah untuk dipegang. Permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Dengan bermain lego anak dapat mengenal warna, karena warnanya yang beraneka ragam. Selain itu mainan lego dapat mengasah bakat anak untuk menjadi seorang arsitektur kelak pada saat mereka dewasa (Sary et al., 2023).

Salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan kognitif peserta didik adalah Model ATIK Sri Watini. Model ATIK awalnya ditemukan untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan menggambar, melalui cara “amati, tiru dan kerjakan.” Model ATIK juga telah terdaftar dan memiliki Hak Cipta atau Hak Paten dengan nomor pencatatan 000229956 tertanggal 28 Januari 2018 (Watini, 2020).



Gambar 1. HKI Kemenhumkam Model ATIK (Watini, 2018)

Model ATIK memiliki komponen Amati, Tiru, dan Kerjakan, berikut Desain Model ATIK :



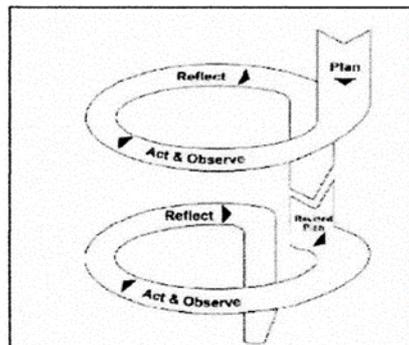
Gambar 2. Desain Model ATIK Sri Watini

Amati merupakan suatu proses kegiatan untuk melihat atau memperhatikan dengan cermat suatu objek, kejadian atau peristiwa yang ada di sekitarnya. Amati merupakan kata dasar dari mengamati ataupun pengamatan, pada pendidikan anak usia dini pengamatan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan anak. Tiru merupakan kemampuan untuk melakukan kembali perilaku yang telah dicontohkan. Anak akan melakukan peniruan atau imitasi dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peniruan dalam tahapan konseptual dapat juga membentuk pengertian, sebab dengan perilaku imitasi di mana anak sebelumnya tidak mengerti dan setelah anak melakukan perilaku imitasi anak mulai mengerti. Kerjakan yaitu dengan mengerjakan sesuatu maka seseorang akan mendapatkan suatu keterampilan Baru, pengetahuan dan pengalaman pada suatu peristiwa atau kejadian (RK & Watini, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dalam Jurnal Sri Watini (Watini, 2020) yang berjudul “Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak-Kanak” yang berhasil meningkatkan kompetensi menggambar pada Taman Kanak-Kanak, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menerapkan Model ATIK dalam meningkatkan kemampuan kognitif dengan permainan lego pada kelompok B di TK Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan Model Kemmis dan Taggart merupakan rangkaian empat komponen yang terintegrasi meliputi rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang disatukan dalam satu siklus.



Gambar 3. Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart  
(Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011: 21)

Terdapat berbagai langkah penelitian Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian tindakan dalam bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu termasuk dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari a) kegiatan praktek social atau pendidikan, b) pemahaman mereka mengenai kegiatan- kegiatan praktek pendidikan dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek (Watini, 2019).

Prosedur pelaksanaan PTK dilakukan sebanyak dua siklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklusnya sebanyak 3 kali pertemuan. Tahapan pelaksanaan dibagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi (Yuniasih & Watini, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di TK Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika, Papua. Penelitian dilaksanakan pada Bulan Nopember-Desember 2023. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 Usia 5-6 tahun berjumlah 12 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah berbentuk observasi dan dilakukan pencatatan. Dengan mengamati perkembangan siswa selama kegiatan. Observasi adalah penghimpunan informasi atau pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan kognitif anak dalam pembelajaran di taman kanak-kanak di awal dan akhir siklus untuk melihat ketercapaian penggunaan Model ATIK terhadap kemampuan kognitif dengan media lego. Dalam membuktikan sarana, maka diadakan dokumentasi didalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis data dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan siklus selanjutnya. Keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil bila diperoleh hasil 80% dengan kriteria sangat baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian berupa data-data mentah yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas di TK Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika dengan jumlah siswa sebanyak 12 anak, hasil ini diperoleh setelah menerapkan Model Atik untuk meningkatkan kognitif anak usia dini dengan permainan lego. Untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak dengan permainan lego dengan menggunakan Model ATIK (Amati, Tiru, Kerjakan) dapat dilihat pada dokumentasi dan uraian di bawah ini :

Fase ATIK	Dokumentasi	Uraian
Amati	 <p style="text-align: center;">Gambar 1</p>	Gambar 1 : Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik bagaimana menyusun lego membentuk rumah, anak mengamati penjelasan dari guru.
Tiru	 <p style="text-align: center;">Gambar 2</p>	Gambar 2 : Anak mulai meniru menyusun lego berbentuk rumah yang sudah dicontohkan oleh guru.
Kerjakan	 <p style="text-align: center;">Gambar 3</p>	Gambar 3 : Anak mengerjakan instruksi dari guru sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas anak.

Adapun indikator penilaian perkembangan kognitif anak dengan permainan lego yaitu sebagai berikut : 1 Kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran 2) Kemampuan memecahkan masalah. 3) Kemampuan berpikir kreatif. 4) Kemampuan berpikir logis.

Penjelasan dari indikator penilaian perkembangan kognitif Kemampuan mengenal bentuk, warna, dan ukuran adalah sebagai berikut : a) Anak mampu menyebutkan nama bentuk, warna, dan ukuran benda dengan benar. b) Anak mampu membedakan bentuk, warna, dan ukuran benda yang berbeda. c) Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran. Penjelasan Kemampuan memecahkan masalah sebagai berikut : a) Anak mampu mengikuti instruksi untuk membuat suatu bentuk atau bangunan. b) Anak mampu menyelesaikan tantangan sederhana, seperti membuat suatu bangunan dengan menggunakan lego yang terbatas. c) Anak mampu menemukan cara untuk memperbaiki suatu bangunan yang rusak. d) Anak mampu membuat berbagai macam bentuk atau bangunan dari lego. Penjelasan kemampuan berfikir kreatif sebagai berikut : a) Anak mampu membuat cerita atau dongeng tentang bentuk atau bangunan yang dibuatnya. b) Anak mampu menggunakan lego untuk menggambarkan suatu konsep atau ide. c) Anak mampu menjelaskan mengapa suatu bentuk atau bangunan dibuat dengan cara tertentu. d) Anak mampu menemukan hubungan sebab akibat antara dua hal.

Berdasarkan hasil observasi dan tindakan awal yang dilakukan, kondisi kemampuan kognitif anak dengan permainan lego kelompok B2 TK Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika dikelompokkan dalam kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang

Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Kemampuan Kognitif Kriteria Pra Tindakan

Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
BB	2	17%
MB	3	25%
BSH	4	33%
BSB	3	25%

Hasil observasi kondisi awal menunjukkan kemampuan anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak, kemampuan anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak, dan kemampuan berkembang sangat baik (BSH) sebanyak 4 anak, dan BSB 3 anak. Tahapan penelitian yang peneliti lakukan berdasarkan bagan di atas adalah Perencanaan, Tindakan, Observasi dan refleksi.

Pada tindakan siklus I yang terdiri dari 3 kegiatan bermain lego dengan menggunakan Model ATIK, kemampuan kognitif anak mulai berkembang, hasil observasi menunjukkan sebanyak 1 anak yang belum berkembang (BB), 2 anak mulai berkembang (MB), 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 7 anak berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 2. Ketuntasan pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
BB	1	8%
MB	2	17%
BSH	2	17%
BSB	7	58%

Setelah melihat hasil tindakan anak – anak, maka akan dilanjutkan kepada siklus ke 2. Sama dengan siklus ke 1 tindakan siklus juga terdiri dari 3 kegiatan bermain lego dengan menggunakan Model ATIK, hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang memperoleh kategori belum berkembang (BB) adalah 0%, mulai berkembang (MB) adalah 8%, berkembang sesuai harapan (BSH) adalah 8%, dan yang memperoleh (BSB) adalah 84%.

Tabel 3. Ketuntasan pada Siklus II

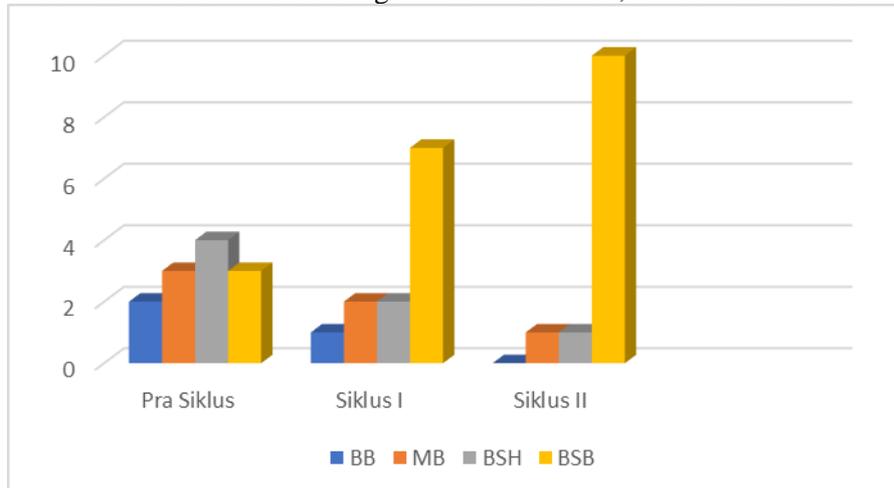
Kategori	Jumlah Anak	Presentasi
BB	0	0%
MB	1	8%
BSH	1	8%
BSB	10	84%

Maka dengan ini dinyatakan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B2 TK Integral Al Amiin I Hidayatullah pada tindakan siklus II telah meningkat dan mengalami peningkatan dengan sangat baik. Berdasarkan data hasil observasi pada pra siklus, siklus I, siklus II di atas, penilaian data secara keseluruhan terkait kemampuan perkembangan kognitif dengan permainan lego dengan menerapkan

Model ATIK yaitu yang belum berkembang (BB) pada pra siklus mencapai 17% atau sebanyak 2 dari 12 anak, setelah itu mengalami peningkatan pada akhir siklus I hanya 8% atau sebanyak 1 dari 12 anak, dan akhir siklus II sudah tidak terdapat anak yang belum berkembang.

Kategori mulai berkembang (MB) pada pra siklus mencapai mencapai 25% atau sebanyak 3 dari 12 anak, setelah itu mengalami peningkatan pada akhir siklus I hanya 17% atau sebanyak 2 dari 12 anak, dan akhir siklus II hanya 8% atau sebanyak 1 dari 12 anak. Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) pada pra siklus mencapai mencapai 33% atau sebanyak 4 dari 12 anak, setelah itu mengalami peningkatan pada akhir siklus I hanya 17% atau sebanyak 2 dari 12 anak, dan akhir siklus II mencapai 8% atau sebanyak 1 dari 12 anak. Sedangkan kategori berkembang sangat baik (BSB) pada pra siklus hanya 25% atau sebanyak 3 dari 12 anak, setelah itu mengalami peningkatan pada akhir siklus I hanya 58% atau sebanyak 7 dari 12 anak, dan akhir siklus II mencapai 84% atau 10 dari 12 anak yang berkembang sangat baik. Maka dengan ini dinyatakan bahwa setelah diadakan PTK perbaikan sebanyak 2 siklus dengan implemantasi Model ATIK dengan permainan Lego dapat meningkatkan kecerdasan Kognitif.

Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak. Menurut hasil sebelum dan sesudah menggunakan Model ATIK dengan permainan lego, terdapat peningkatan pada anak kelompok B2. Hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada pra siklus anak yang berkembang sangat baik yaitu sebanyak 25%, pada siklus I sebanyak 58% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 84%. Hal ini membuktikan bahwa saat melakukan pembelajaran, anak-anak menjadi lebih paham setelah diberi pembelajaran dengan Model ATIK. Sehingga Implementasi Model ATIK dapat meningkatkan Kognitif dengan permainan Lego pada Kelompok B di TK Integral Al Amiin I Hidayatullah Timika.

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran bagi peneliti selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam tentang Penerapan Model ATIK untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini dengan Permainan Lego.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, B. (2017). PENGGUNAAN PERMAINAN LEGO DALAM BIDANG PENGEMBANGAN KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PPT PERMATA BUNDA KECAMATAN WONOCOLO SURABAYA. *Education and Human Development Journal*, 2(2), 45–54. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v2i2.1380>
- Hasanah, F., & Uyun, Q. (2019). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Khadijah Al-Muayyada Sampang). *Islamic EduKids*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i1.1814>
- Hemah, E., Sayekti, T., & Atikah, C. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI METODE BERCERITA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30870/jppaud.v5i1.4675>
- Karnita, A., & Sumarni, S. (2021). Identifikasi Capaian Indikator Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Selama Belajar Dari Rumah Di Tk Pgrj Tanjung Batu. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 37–42. <https://doi.org/10.23960/jpa.v7n1.22302>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Pa'indu, S., Sinaga, R., & Keriapy, F. (2021). Studi Kecerdasan Visual-Spasial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Sentra Balok. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 78–91. <https://doi.org/10.51615/sha.v1i1.6>
- RK, A. G., & Watini, S. (2022). Peningkatan Kognitif melalui Literasi Numerik dan Saintifik 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>
- 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>
- Sary, Y. N. E., Ambarsari, N., & Suhartin, S. (2023). Pengaruh Permainan Lego terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6273–6280. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5350>
- TRISNAWATY, S., AMAL, A., & SYAMSUARDI, S. (2023). PENGARUH MEDIA LEGO HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AWAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(4), 336–341. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i4.226>
- Utami, S., Qur'aniati, N., & Kusuma, E. (2017). Playing Lego Increase Cognitive Development on Preschool Child (4-5 Years Old). *Jurnal Ners*, 3(2), 121–127. <https://doi.org/10.20473/jn.v3i2.4993>
- Watini, S. (2018). HAKI MODEL ATIK (000229956).
- 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>

Yuniasih, D., & Watini, S. (2022). Penerapan Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Lego di RA AL Fikri Klari. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1651.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1651-1658.2022>.