

Implementasi Model ATIK Dalam Pembelajaran Aquascape Pada Anak Usia Dini

Nikem Kurnia Ningsih¹

nikenyanik@gmail.com

Sri Watini²

Sriwatini@panca-sakti.ac.id

^{1,2} Universitas Pancasakti, Bekasi, Indonesia

Received: May 20th 2023

Accepted: July 27th 2023

Published: July 29th, 2023

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dengan melemahnya kemampuan kreativitas anak disebabkan oleh kurangnya dukungan dan motivasi dari lingkungan sekitar seperti orangtua, guru dan teman sebaya yang menyebabkan motivasi mereka kurang dihargai dan mudah terganggu akibat pemberian atau pemakaian gadget yang kurang terkontrol oleh orang tua serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dilakukan guru pada anak saat melakukan kegiatan pembelajaran sehingga melemahnya minat anak untuk berkreaitivitas. Maka peneliti mengedepankan tentang Implementasi Model ATIK dalam pembelajaran aquascape yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif melalui kegiatan praktek secara langsung. Pengembangan media aquascape telah diuji tingkat variable kesediaan bahan, keamanan dan ketahanan bahan media. Selanjutnya pengujian ukuran, dan proporsi detail serta tingkat praktis sesuai kebutuhan siswa. Penelitian dilakukan di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) Jakarta Selatan dan PAUD KB Mutiara Ceria Kabupaten Tangerang dengan mengimplementasikan Model Amati Tirukan dan Kerjakan (ATIK) yang sesuai dengan gaya belajar dan karakteristik siswa, dilakukan menggunakan media pembelajaran inovasi baru yaitu aquascape yang telah dirancang dan disesuaikan dengan pendidikan anak usia dini sehingga terbukti penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Hasil dari penelitian Implementasi Model ATIK dalam pembelajaran aquascape dapat menumbuhkan minat dan kreativitas serta keingintahuan anak dalam belajar di PAUD.

Kata Kunci: Model ATIK, Pembelajaran Aquascape, Anak Usia Dini.

How to cite this article:

Ningsih, N.K. & Watini, S.(2023). Implementasi Model ATIK Dalam Pembelajaran Aquascape Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 371-382. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.2.371-382>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pijakan sebagai awal dari seluruh rangkaian mengenai layanan Pendidikan yang memiliki tujuan agar setiap anak berkemampuan untuk memiliki pondasi pembelajar sepanjang hayat dan dari hasil penelitian UNICEF, 2018; Brito, Yoshikawa & Boller, 2011; Direktorat Jenderal PAUD serta Pendidikan Masyarakat, 2019 (Anggraeni, A.Y., Wardani, S., & Hidayat, A, N, 2020) mengungkapkan bahwa usia lahir hingga usia delapan tahun merupakan usia yang sangat penting bagi pembentukan fondasi beberapa kemampuan dasar anak dari kemampuan kognitif, motorik kasar dan halus, bahasa, sosial emosional dan seni.

Pada usia ini pula anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, yang dapat menjadi bahan pembelajaran dalam memecahkan masalah secara kreatif (Haerudin, 2018). Proses intelektualisasi dapat memahami titik kritis juga mempertimbangkan adanya kematangan dalam proses belajar anak. Selain itu rentang daya konsentrasi anak yang pendek (hanya sebentar), mudah terpengaruh aktivitas lain jika terlalu lama akan membosankan. Tujuan pendidikan untuk mencapai cita-cita yang luhur dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang terutang dalam UU no.20 tahun 2003 pasal 1 dan 2 serta PP 57 tahun 2021 bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran anak menjadi aktif. Implementasi pembelajaran dalam hal ini membutuhkan konsep belajar yang perlu didesain dengan manajemen pembelajaran yang inovatif, kreatif dan variatif yang salah satunya menerapkan model permainan anak yang terlibat secara langsung sehingga mempunyai pengalaman yang bermakna didalamnya (Djafri et al., 2020).

Banyak pendekatan, strategi dan model yang guru gunakan dalam mempraktekan pembelajaran secara langsung seperti mengenal alam secara luas dan berbagai makhluk hidup lainnya di dunia nyata. Anak usia dini perlu adanya pembelajaran proyek sebagai pendukung pengembangan karakter dan memenuhi rasa keingintahuan anak yang saat ini sesuai pada profil pelajar Pancasila sebagai pembelajaran interaktif yang edukatif (Satria et al., 2022). Bagi seorang guru yang memahami kurikulum dan terus berinovasi dalam pengembangan materi, keberhasilan menjalankan proyek akan menjadi prestasi. Dalam skema kurikulum, pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila terdapat di dalam rumusan Kepmendikbud Ristek No.56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran yang menyebutkan bahwa Struktur Kurikulum di jenjang PAUD serta Pendidikan Dasar dan Menengah terdiri atas kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dari pengalaman anak dalam belajar berbasis proyek (experiential learning) pengembangan karakter siswa akan semakin meningkat dan contohnya mereka mudah beradaptasi, bekerja sama, toleransi, saling menghargai dan juga mengintegrasikan kompetensi esensial dari berbagai disiplin ilmu. Pada saat melakukan pembelajaran di kelas berbagai metode dilakukan oleh guru sebagai pendekatan kepada siswa. Setiap anak mempunyai kemampuan gaya belajar yang berbeda-beda, setiap anak juga memiliki keunikan terhadapnya (Hamide et al., 2021) Rasa ingin tahu dan memahami pembelajaran bermakna sering terabaikan pada anak-anak. Mereka dipaksa untuk mengeluarkan ide-ide barunya tanpa adanya bimbingan khusus dari guru sehingga hasil yang didapat kurang maksimal pada seorang anak. Apalagi jika pendekatan yang dilakukan pada anak merupakan metode ceramah atau penjelasan-penjelasan ilmiah tanpa adanya praktek secara langsung. Rasa keingintahuan anak dan aktivitasnya makin tersendat, karena mereka belajar hanya mendengarkan ceramah dari guru serta melihat dari gambar ataupun video, tapi tanpa mempraktekannya secara langsung sehingga tidak ada kegiatan bermakna di dalamnya. Kegiatan pembelajaran tersebut dalam hal ini tidak ada masalah-masalah secara luas yang mereka hadapi dan tidak ada juga cara pemecahannya secara kritis, maka kemampuan anak akan menjadi kurang berkembang (Niswatin & Zainiyati, 2020). Begitu juga dengan kemampuan anak yang tidak dapat dipraktekan secara langsung dengan menggunakan bahan-bahan alam. Ini akan mengakibatkan tidak adanya kerjasama, mudah bosan dan juga kurangnya pembelajaran bermakna. Jika keadaan terus menerus berpusat pada guru, maka semakin lama akan timbul loose learning yaitu anak-anak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di PAUD.

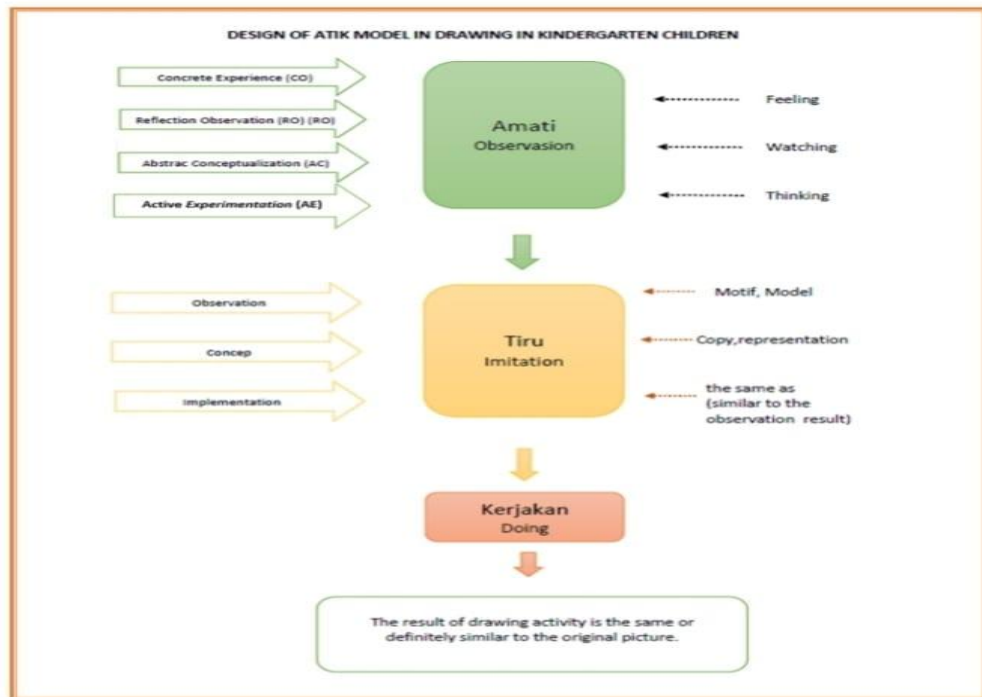
Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa metode pembelajaran tidak cukup hanya merancang pengembangan media saja sehingga kreativitas siswa menjadi terbatas. Apabila keterbatasan tersebut segera tidak diatasi maka tujuan

pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal. Implementasi yang tepat pada pembelajaran di PAUD salah satunya pembelajaran proyek aquascape yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak yang tinggi dan juga dapat meningkatkan stimulasi anak pada enam aspek perkembangan yang dapat meningkatkan kreativitas pada media pembelajaran dengan media yang dapat diamati, ditiru dan dikerjakan sesuai dengan metode pembelajaran ATIK (RK & Watini, 2022). Pembelajaran aquascape masih jarang digunakan terutama pada anak usia dini. Media aquascape dikenal sebagai media miniature yang banyak memiliki beberapa keunggulan karena merupakan pembelajaran kolaborasi ekosistem dari media air, batu, tanaman, binatang, dan bahan daur ulang yang menggambarkan terjadinya ekosistem pada suatu wadah yang berbentuk aquarium (Fikri et al., 2021). Anak juga dapat mengenal literasi tentang pemanfaatan bahan daur ulang yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berkolaborasi bahan alam serta bahan daur ulang (Maghfirah, 2019). Model yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran, menurut Dewey dalam Joyce dan Well dalam (Husnawati & Watini, 2022) : 3 mendefinisikan model pembelajaran sebagai *"a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material"* artinya model adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran, sehingga secara tidak langsung dapat diterapkan, dikembangkan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan siswa. *A model of teaching is a way of building a nurturant and stimulating ecosystem within which the student learn by interacting with its components* (Bruce R. Joyce, Bruce R Joyce). Maka penelitian aquascape menggunakan Model ATIK memiliki banyak keunggulan dan keberhasilan salah satunya meningkatkan kemampuan pembelajaran di lapangan karena semua anak-anak sangat menyukainya. Pembelajaran menggunakan media miniatur aquascape yang telah disesuaikan pada kebutuhan pendidikan anak usia dini sehingga anak-anak mudah mengikutinya. Model pembelajaran ini merupakan upaya untuk mengimplementasikan perencanaan yang telah dibuat secara terpadu dalam kegiatan nyata atau konteks secara langsung agar mencapai kepada tujuan pembelajaran (Adawiyah & Watini, 2022). Implementasi model ATIK pada pembelajaran aquascape memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadikan pengetahuan sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya semisal memanfaatkan bahan daur ulang yang ada disekitar anak. Implementasi model ATIK salah satu model yang sesuai dengan gaya belajar anak masa kini, anak-anak dapat melakukan aksi nyata dalam menjawab isu-isu seputar kegiatan sesuai dengan tahapan belajar dan kebutuhannya. Model ATIK merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, landasan dan proses penilaian sesuai dengan Permendikbud no.18 tahun 2018 (Harlina Ramelan, 2022). Secara tidak langsung pengembangan model Amati, Tiru dan Kerjakan (ATIK) ini mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui pengalamannya (Sri Watini, 2020). Hal ini terbukti dengan meningkatnya keingintahuan anak saat belajar menggunakan aquascape lebih menarik dan hasil yang dilakukan anak memiliki suatu inovasi dalam pembelajaran daripada menggunakan metode ceramah atau penugasan-penugasan yang selalu menggunakan buku paket tanpa adanya pembelajaran proyek secara langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian model pembelajaran ATIK menggunakan media aquascape metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu penyajian data dapat dilakukan menggunakan uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang sedang dilakukan atau yang terjadi, merencanakan

kerja selanjutnya berdasarkan penelitian yang akan dilakukan (Abdussamad, 2021). Penelitian dilakukan melalui kegiatan praktek secara langsung di PAUD KB Mutiara Ceria dan di Sekolah Alternatif Anak Jalanan. Penelitian kami sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan pendekatan berpusat pada anak dalam merdeka belajar. Pembelajaran aquascape merupakan pembelajaran proyek miniatur aquarium sederhana terdiri dari bahan daur ulang dan bahan alam yang membahas tentang empat ekosistem dalam satu siklus kehidupan yaitu air, tanaman, udara dan batu-batuan (Laksono et al., 2022). Proses penelitian berdasarkan data referensi program kegiatan. Kegiatan ini menghasilkan suatu produk yaitu akuarium mini yang berasal dari gelas plastik bekas, air, batu-batuan kecil, tanaman air serta produk tersebut akan diterapkan dalam pembelajaran. Data referensi kegiatan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dan analisis kebutuhan siswa dalam hal ini terlihat bahwa subjek membutuhkan pengembangan media aquascape secara bertahap yaitu berawal hanya sebuah diskusi dan wawancara lalu mulailah peneliti menggunakan studi eksplorasi menggunakan metode ATIK. Pengembangan media aquascape telah diuji tingkat variable kesediaan bahan, keamanan bahan media, ketahanan bahan media, ukuran dan proporsi detail, tingkat praktis dan kebutuhan siswa. Aspek materi yang diuji menggunakan prinsip belajar seraya bermain berdasarkan variabel indikator kemampuan dari enam aspek perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun. Pada metode Amati, Tirukan dan Kerjakan (*observe, emulate dan iterate*) menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi (Fadli, 2021). Pada fase awal yaitu amati, peneliti mempelajari dan mengamati fenomena atau objek yang akan di teliti. Obsevasi dilakukan secara langsung dengan mangumpulkan data-data dengan pengamatan secara langsung. Lalu mewawancari dan studi literatur di berbagai media informasi. Selanjutnya di fase kedua yaitu tirukan, setelah obsersavi atau mengamati peneliti berusaha menirukan atau memodelkan objek yang merupakan suatu fenomena disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak usia dini. Hal ini melibatkan upaya peniruan atau membuat hal yang sama untuk dilakukan pada suatu objek penelitian. Terakhir di kerjakan dengan cara mengulang atau memperbaiki langkah-langkah yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Peneliti mengambil hasil tahap replikasi untuk melihat apakah masih ada yang dapatdi perbaiki atau yang perlu diperbaiki. Proses ini melibatkan refleksi dan evaluasi terhadap apa yang telah dicoba dan dihasilkan. Sehingga memudahkan peneliti untuk memodifikasi, bereksperimen dan meningkatkan metode pembelajaran dari hasil yang telah diperoleh dari fase sebelumnya. Dengan metode triangulasi amati, tirukan dan kerjakan peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai fenomena yang diteliti (Dewi & Widyasari, 2022) Pendekatan ini memungkinkan peneliti menerapkan pengetahuan pada praktik dan menyempurnakan metode seiring dengan bertambahnya pengalaman dan pemahaman.



Gambar 1. Bagan Alir Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Sekolah Alternatif Jalanan dan PAUD KB Mutiara Ceria, sebelumnya ada beberapa metode juga yang digunakan oleh guru-guru agar anak-anak mudah memahami dan dapat meningkatkan kemampuan anak. Fakta lapangan peneliti melihat dari berbagai metode yang digunakan guru-guru ternyata Metode ATIK merupakan metode yang mudah dilakukan oleh anak-anak terutama dalam menggunakan media Aquascape. Media aquascape sebelumnya belum pernah digunakan sebagai pembelajaran untuk anak usia dini namun peneliti melakukan uji coba agar anak usia dini juga dapat melakukan pembelajaran aquascape menggunakan Metode ATIK. Salah satu model yang sesuai dengan gaya belajar anak masa kini adalah model ATIK. Model ATIK merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, landasan dan proses penilaian sesuai dengan Permendikbud no.18 tahun 2018 (Harlina Ramelan, 2022). Secara tidak langsung pengembangan model ATIK ini mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui pengalamannya yaitu Amati, Tiru dan Kerjakan (Watini, 2020). Di sini ada suatu pelatihan keterampilan secara tidak langsung terhadap guru untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan merdeka belajar dan guru harus memiliki karakter yang kuat sebagai publik figur bagi anak-anak (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, 2021).

Kegiatan parenting ditambahkan agar pembelajaran dan pendidikan dapat bersinergi dan berjalan berdampingan dengan orang tua melalui pengasuhan yang tepat terhadap anak, serta meningkatkan kreativitas anak dengan pembelajaran-pembelajaran yang bermakna (Female et al., 2021). Media aquascape merupakan media abstrak tiga dimensi dan pembelajaran yang bukan hanya untuk diceritakan namun harus di lihat, dirasakan dan dipraktekan secara langsung dalam mengenalkan materi ekosistem sesuai dengan tingkat pemahaman anak (Laksono et al., 2022). Aquascape merupakan ekosistem buatan di dalam aquarium yang digemari oleh kalangan masyarakat dimana dalam pemeliharaannya tidak mudah dan

membutuhkan dana yang besar (Fikri et al., 2021). *Aquascape is a manipulation of the aquatic ecosystem that is applied to the aquarium so that looks beautiful* (Zain et al., 2022). Menurut (Nugroho, 2017) dalam catatan pada wiki pedia online menyatakan bahwa aquascape adalah seni mengatur tanaman, batu, air, kayu, karang dan yang lainnya di dalam media kaca atau acrylik. Biasanya aquascape mempunyai wadah yang terbuat dari kaca maupun bentuk lain seperti akuarium. aquascape tidak hanya memelihara ikan namun tapi juga memelihara semua komponen yang ada di dalam akuarium dengan berbagai pendekatan dan penelitian. Tidak sedikit orang yang salah dalam memahami dan kadang tidak dapat membedakan keduanya. Sebenarnya aquascape dan aquarium hampir sama karena keduanya menggunakan wadah yang terbuat dari kaca (Fikri et al., 2021). selain kaca juga dapat menggunakan bahan akrilik atau bahan yang lainnya yang dapat digunakan wadah untuk menampung bahan-bahan tersebut. Namun akuarium hanya berfokus pada ikan hiasnya saja sebagai isi. Sedangkan aquascape ikan hanya sebagai penghias saja bukan fokus utama. Fokus utama aquascape terletak pada tanaman. Karang, batu, air dan hewan yang terdapat pada media tersebut. Hewan tersebut dapat diubah sesuai dengan keinginan yang berupa keong, udang dan beberapa hewan air lainnya. Tahap pertama peneliti mencari berbagai sumber dari internet, jurnal dan buku-buku tentang media aquascape dan peneliti membuat uji coba yang bermula aquascape ini merupakan teknik hias akuarium yang berasal dari Jepang dengan modifikasi tanaman gaya Belanda serta aksesoris hiasan dari Italia disederhanakan agar dapat dipraktikkan oleh anak usia dini dengan benda-benda yang ada di sekitar anak dan juga dengan bahan daur ulang dengan tujuan agar anak tidak konsumtif dan dapat mengurangi tingkat sampah dan meningkatkan kreativitas anak dengan bahan daur ulang (Siron et al., 2020). Dari berbagai uji coba pembuatan aquarium sederhana yang dapat dilakukan oleh anak usia dini dapat di lihat pada gambar berikut di bawah ini.



Gambar 2. Uji coba media aquascape untuk anak usia dini

Setelah uji coba pertama dilakukan peneliti mulai mendatangi lokasi yaitu Sekolah Alternatif Anak Jalanan Jakarta dan PAUD Mutiara Ceria Kabupaten Tangerang. Peneliti melakukan wawancara kepada guru dan orang tua untuk mendiskusikan metode yang sering dilakukan pada anak untuk menunjang kegiatan dan tingkat pemahaman serta capaian pembelajaran saat anak melakukan disekolah. Kami juga ingin adanya peran orang tua dalam menggunakan Metode ATIK agar penerapan pembelajaran sejalan dengan metode yang digunakan di sekolah. Bagaimanapun orang tua adalah mitra sekolah yang terbaik bagi anak-anak (Damanik & Purba, 2021).



Gambar 3. Pengenalan Metode ATIK dan Media Aquascape pada orang tua

Setelah itu peneliti melanjutkan pada perencanaan selanjutnya yaitu membuat Rencana Program Pembelajaran (RPP) kepada anak-anak. Pada minggu pertama anak-anak dikenalkan tentang kehidupan dan ekosistem tentang kehidupan alam yang ada di bumi dan mulai menghias akuarium nya saja, anak-anak menambahkan manik-manik pada gelas bekas untuk aquarium. Di minggu pertama peneliti melihat anak-anak belum terbiasa dengan metode ATIK dan guru menerapkan pembelajaran berpusat pada anak. Anak-anak di berikan kesempatan pembelajaran yang ingin dilakukan oleh anak-anak sama halnya dengan merdeka belajar yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk menerapkan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2022).

Guru adalah sebagai role model, apapun yang dilakukan anak-anak maka anak akan menirunya. Oleh karena itu penerapan metode ATIK di setiap pembelajaran membuat anak semakin suka berada di kelas untuk bermain seraya belajar di sekolah (Rahakbauw & Watini,

2022). Selanjutnya kami mulai mengenalkan bahan daur ulang pada anak-anak, terutama pada Sekolah Alternatif Anak Jalanan, dimana kehidupan mereka memang selalu ada bahan daur ulang di rumahnya karena hampir 80% mata pencaharian keluarganya sebagai “pemulung bahan bekas”. Jarang sekali orang tua memahami tentang bahan daur ulang sebagai bahan ajar.

anak-anak dirumah dan disekolah serta guru di SAAJA juga jarang menggunakan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran di kelas. Di minggu kedua anak-anak dikenalkan dengan topik binatang dengan sub topik tentang macam-macam ikan dan mengenalkan senam ikan serta tepuk-tepuk baru tentang ikan. Pada minggu kedua ini anak-anak mulai antusias untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya. Anak-anak diminta untuk mengamati mengenai pola hidup ikan dan menirukan bacaan dan tulisan tentang ikan dan anak-anak melakukan dengan mandiri dalam proses literasi dan numerasi di pembelajaran tentang ikan. Berlanjut pada minggu ketiga anak-anak dikenalkan tentang topik tumbuhan dengan sub topik tanaman yang hidup di air. Selanjutnya anak-anak mulai dikenalkan dengan gerakan ice breaking tanaman dan bagian tanaman serta tepuk-tepuk bagian tanaman. Anak-anak mulai mengamati gerakan pohon yang tertiup angin lalu menirukan gerakan angin dan melakukan secara mandiri gerakan ice breaking tanaman. Selanjutnya peneliti mulai membagikan kertas kosong dan menunjukkan contoh kolase dari guru gambar kolase bebas dari daun kering. Implementasi Metode ATIK anak mulai amati, tiru dan lakukan yang dilakukan oleh guru dalam membuat kolase dari daun kering pada gambar tersebut. Kemudian pada minggu ke empat mulailah penggabungan semua bagian-bagian dari aquascape. Di akhir pertemuan ini ada 2 kegiatan yaitu menjelaskan tentang manfaat metode ATIK pada orang tua dan manfaat aquascape bagi orang tua yang ingin menerapkan aquascape sebagai hobi dirumah maupun sebagai peningkatan ekonomi dan bisnis di keluarga (Salim & Rahman, 2022) dan kegiatan anak-anak praktek menggunakan metode ATIK dalam penggabungan empat jenis bahan untuk kehidupan dalam satu ekosistem yaitu akuarium agar tujuan pembelajaran anak tercapai.

Pada akhir pertemuan, peneliti mewawancarai beberapa orang tua mengenai perkembangan anaknya menggunakan metode ATIK dalam menggunakan media pembelajaran aquascape. Memasuki awal pembelajaran anak-anak menampakkan tanda-tanda mengalami loose learning sehabis mengalami pandemi covid-19, gaya belajar anak mulai melemah dan teknik yang digunakan oleh guru selalu berpusat pada guru dan bukan pada anak (Niswatin & Zainiyati, 2020). Namun saat peneliti menerapkan kurikulum merdeka dan mengimplementasikan Metode ATIK, anak-anak sangat senang dan mereka antusias mengikuti pembelajaran di tiap minggunya hingga selesai. Hamper semua orangtua mengungkapkan perasaan mereka dengan apresiasi yang positif karena anak-anak mereka jadi senang dan semangat untuk bersekolah serta kemampuan mereka menjadi semakin meningkat. Ilmu pengetahuan mereka semakin bertambah tentang pemanfaatan bahan daur ulang dan juga pembelajaran aquascape. Bahkan selesai melakukan penelitian ada orang tua anak dari SAAJA yang konsultasi tentang anaknya pada peneliti. Hal ini membuktikan bahwa implementasi Metode ATIK menggunakan pembelajaran aquascape telah berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran serta mampu meningkatkan kreativitas siswa dengan sangat baik.

Penerapan metode ATIK (Amati, Tirukan, dan Kerjakan) dalam pembelajaran aquascape pada anak usia dini di sekolah dapat memberikan beberapa hasil yang positif. Berikut adalah beberapa manfaat yang mungkin terjadi:

1. Pengamatan lingkungan: Anak-anak usia dini akan diajak untuk mengamati dan memperhatikan lingkungan dalam aquascape, seperti berbagai jenis tanaman, ikan, atau elemen dekoratif lainnya. Menurut Ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan observasi dan kesadaran terhadap keindahan alam.

2. Kreativitas dan imitasi: Anak-anak usia dini akan meniru dan mencoba membuat desain aquascape berdasarkan apa yang mereka amati. Mereka akan belajar memilih dan mengatur tanaman, batu, atau elemen lain untuk menciptakan taman air yang menarik. Proses ini akan merangsang kreativitas mereka dan membantu mereka mengembangkan imajinasi serta kemampuan estetika.

3. Keterampilan motorik halus: Dalam aquascape, anak-anak usia dini perlu melakukan tugas seperti menanam tanaman atau mengatur elemen dekoratif. Melalui pengamatan dan peniruan gerakan yang benar, mereka dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka, seperti menggenggam alat kecil, menanam dengan hati-hati, atau mengatur elemen dengan presisi.

4. Pemahaman lingkungan hidup: Dalam pembelajaran aquascape, anak-anak akan diajarkan tentang ekosistem dan keseimbangan dalam lingkungan air. Dengan mengamati, meniru, dan terlibat dalam perawatan aquascape, mereka dapat memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan hidup.

5. Peningkatan tanggung jawab: Aquascape membutuhkan perawatan dan pemeliharaan rutin. Dengan menerapkan metode ATIK, anak-anak usia dini akan belajar mengamati bagaimana merawat taman air dengan benar, meniru prosedur perawatan yang tepat, dan kemudian mengerjakannya sendiri. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kegiatan mereka dan merawat lingkungan.

Namun, perlu diingat bahwa pendekatan pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini adalah melalui kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Penting bagi guru dan pendidik untuk memberikan bimbingan, dukungan, dan pengawasan yang tepat saat anak-anak usia dini menerapkan metode ATIK dalam pembelajaran aquascape.

PENUTUP

Kesimpulan

Pembelajaran media aquascape menggunakan Model ATIK dapat melatih anak dalam ketekunan, ketelitian, kerapian, kreativitas, mengajarkan pentingnya tanggung jawab dan kebersihan, serta mengajarkan anak berpikir untuk pantang menyerah dalam menciptakan suatu kreativitas yang lebih baik. Media aquascape merupakan media pembelajaran yang dapat menggambarkan ekosistem secara nyata, sehingga memungkinkan anak menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kesimpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Saran

Penelitian ini terdapat banyak sekali variabel yang dapat diteliti. Sehingga atas dasar feasibility, tidak semua variabel dapat dieksplorasi. Terdapat beberapa variabel yang pada penelitian berikutnya dapat diteliti yaitu; a) Analisis pengaruh karakteristik siswa, seperti gaya belajar, minat, dan motivasi terhadap efektivitas metode ATIK dalam pembelajaran aquascape; b) Selain itu juga tentang peran fasilitator (guru atau instruktur) dalam mengimplementasikan metode ATIK dalam pembelajaran aquascape; c) Identifikasi dan penelitian tentang hambatan atau tantangan yang dihadapi siswa dalam menerapkan metode ATIK dalam pembelajaran aquascape, serta strategi untuk mengatasinya; d) Transfer pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui metode ATIK dalam pembelajaran aquascape ke konteks yang berbeda; e) Perbandingan metode ATIK dengan metode pembelajaran lainnya dalam konteks Aquascape; f) Perbandingan efektivitas metode ATIK dengan metode pembelajaran berbasis proyek,

cooperative learning, atau metode eksperimen lainnya dalam mencapai tujuan pembelajaran aquascape.

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>
- Anggraeni, A.Y., Wardani, S., & Hidayat, A, N, 2020. (2020). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Kontekstual. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2512–2523. <https://journal.unnes.ac.id/>
- Damanik, S. W. H., & Purba, R. (2021). Strategi pola asuh pendidikan anak usia dini di masa pandemik covid-19 pada PAUD Ar Raudah. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 206–210. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i1.688>
- Dewi, T. A., & Widyasari, C. (2022). Keterlibatan Orang Tua dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5691–5701. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V6I6.3121>
- Djafri, N., Arwildayanto, A., & Suling, A. (2020). Manajemen Kepemimpinan Inovatif pada Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Merdeka Belajar Era New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1441–1453. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.901>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Female, M., Ningsih, K. A., Prasetyo, I., Hasanah, D. F., Setyorini, E. and , A. P. S. K. . M. K. . P. ., Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T., Hapidin, Pantiwati, Y., Kemendikbud, Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Antoro, B., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., Setiakarnawijaya, Y., Suyadi dan Ulfah, & Kurniawati, R. (2021). Konsep Dasar PAUD. Bandung: *Skripsi IAIN Ponorogo*, 1(1), 127–132. <https://doi.org/10.25273/jems.v1i1.773>
- Fikri, M., Musthafa, A., & Pradhana, F. R. (2021). Design and Build Smart Aquascape Based on PH and TDS With IoT System Using Fuzzy Logic. *Procedia of Engineering and Life Science*, 2(1), 5–7. <https://doi.org/10.21070/pels.v2i0.1166>
- Haerudin. (2018). Pengaruh Literasi numerasi Terhadap Perubahan Karakter Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 401–409.
- Hamide, A., Alhadad, B., & Samad, R. (2021). Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Akhlak Pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* (Vol. 3, Issue 1, pp. 48–61). <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2132>
- Harlina Ramelan, Y. (2022). Penerapan Model Cipp Dalam Evalusi Penyediaan Layanan Paud. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 43–52.

- Husnawati, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Keberanian Anak Usia 5-6 Tahun di RA Aisyah Afiqannisa Kota Bekasi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 915–919. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.504>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2022). Merdeka Belajar Episode Kelima Belas Kurikulum merdeka dan Platform Merdeka Belajar. 2021, 1–23. https://merdekabelajar.kemdikbud.go.id/upload/file/170_1645510611.pdf
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. (2021). Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. *Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar*, 1, 22. [http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/2 Modul Literasi Numerasi.pdf](http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/2%20Modul%20Literasi%20Numerasi.pdf)
- Laksono, W. C., Muhibbidin, A., Prastiwi, Y., & Etika, L. (2022). *Aquascape Media for Learning Ecosystem Materials in Elementary Schools*. 6(3), 638–647.
- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Atfalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 48–52. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i1.938>
- Niswatin, K., & Zainiyati, H. S. (2020). Implementasi Model SAMR (Substitution, Augmentation, Modification , Redefinition) di MI Al-Ishlah Glagah Lamongan. *Tadris : Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 283–293. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i2.3512>
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola ABCD-ABCD. *Jurnal Buah Hati* , 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.46244/BUAHHATI.V9I1.1696>
- 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>
- Salim, A. N., & Rahman, A. (2022). Implementasi Fuzzy-Mamdani untuk Pengendalian Suhu dan Kekeruhan Air Aquascape Berbasis IoT. *Jurnal Algoritme*, 2(2), 159–169.
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, 137.
- Siron, Y., Khonipah, I., & Fani, N. K. M. (2020). Penggunaan Barang Bekas Untuk Media Pembelajaran Di Paud: Pengalaman Guru. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 63–74. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i2.868>
- Sri Watini, Q. A. , M. H. , U. R. (2020). Drawing Competency Development Using the Atik Model in Kindergarten (TK). *Solid State Technology*, 4519–4528. <http://solidstatetechnology.us/index.php/JSST/article/view/3117>
- 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>

Zain, Z., Sulaiman, M. H., Mohamed, A. I., Bakar, M. S., & Ramli, M. S. (2022). *Proceedings of the 6th International Conference on Electrical, Control and Computer Engineering : InECCE2021, Kuantan, Pahang, Malaysia, 23rd August*. 1148.