

PSIKOEDUKASI PERKEMBANGAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE "LEARNING BY GAMES" GUNA MELATIH MOTORIK HALUS SISWA

Meria Cahyani , Anis Fitri Nur Masruriyah

Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Buana Perjuangan Karawang

Jl. HS. Ronggowaluyo Telukjambe Timur Karawang,

Email: PS19.meriacahyani@mhs.ubpkarawang.ac.id

anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id

ABSTRAK

Desa Cikuntul salah satu desa yang terletak di kecamatan Tempuran, Karawang. Yang dibatasi oleh Laut Jawa di Sebelah Utara, Desa Pagadungan di Sebelah Selatan, Desa Tempuran di Sebelah Timur, dan Desa Sumber Jaya di Sebelah Barat. Luas Wilayah Desa Cikuntul adalah 506,61 Ha Dengan total masing – masing wilayah yang dibagi dengan luas tanah sawah sebesar 356,48 Ha, Luas Tanah kering sebesar 115,57 Ha, Luas Tanah basah 7,00 Ha, Luas Tanah perkebunan 26.42 Ha, Luas Fasilitas umum sebesar 1,14 Ha. SDN Cikuntul 1 menjadi salah satu lembaga pendidikan yang ada di Desa Cikuntul. Untuk melaksanakan tujuan penulis, program KKN di Desa Cikuntul dilakukan sebuah metode pengajaran kepada siswa tingkat dasar mengenai pentingnya perkembangan motorik sejak usia dini. Dalam rangka melaksanakan program mahasiswa KKN, Penulis menggunakan simulasi *Puzzle game* yang untuk melatih perkembangan motorik pada siswa.

Kata kunci: Cikuntul, *Games*, KKN, *Learning*, Motorik

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) salah satu kegiatan pendidikan dengan cara memberi metode belajar pada mahasiswa ditengah kehidupan bermasyarakat. Selama kegiatan ini berlangsung, banyak sekali aktifitas yang dilakukan mahasiswa kepada masyarakat. Kegiatan KKN di Universitas Buana Perjuangan Karawang dilaksanakan dengan metode *Hybrid* atau kombinasi dari 2 metode pembelajaran antara kegiatan secara langsung/*offline* dan kegiatan dalam jaringan/*online*. Pelaksanaan kegiatan KKN ini merupakan pelaksanaan KKN yang ke-5 dengan tema “Inovasi Digitalisasi UMKM Menuju Masyarakat Mandiri”. Pelaksanaan kegiatan KKN ini dilakukan di 84 desa dari 16 kecamatan di kabupaten dikarawang dan dilaksanakan setiap setahun sekali. Salah satunya yaitu Desa Cikuntul, Kecamatan Tempuran kabupaten Karawang. yang menjadi salah satu tempat pelaksanaan kegiatan ini untuk dikembangkan dan dimaksimalkan dalam ruang lingkup UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah). Walaupun kegiatan KKN saat ini masih menggunakan metode *hybrid*, hal ini

tidak mengurangi peran dosen dan mahasiswa dalam memperkuat *softskill* dan empati mahasiswa terhadap masyarakat luas. Kegiatan KKN ini dilakukan dengan metode *hybrid* atau dengan kata lain 50% *Offline* 50% *Online*. Meningkatnya kasus terpapar *Covid-19*, menyebabkan segala aktivitas akademik dan kegiatan masyarakat dibatasi, sehingga kegiatan KKN kembali dilakukan dengan metode *hybrid*.

Fungsi dari Pendidikan pada Perguruan Tinggi dalam undang-undang bila dicoba untuk dikerucutkan yaitu mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul untuk membangun generasi bangsa. Untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, Perguruan Tinggi merancang hal tersebut ke dalam berbagai bentuk kegiatan dan program yang biasa dikenal kurikulum (Syaifullah dan Arkan, 2021).

Desa Cikuntul salah satu desa yang terletak di kecamatan Tempuran, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Dengan jumlah kepadatan penduduk 1,07 per KM diantaranya jumlah laki – laki 2607 Jiwa, jumlah perempuan 1786 Jiwa, jumlah kepala keluarga 1552 KK. Desa Cikuntul memiliki luas wilayah dengan total 506,61 Ha. Secara geografis desa Cikuntul memiliki batas wilayah yang diantaranya sebelah utara Laut Jawa, sebelah selatan Desa Pagadungan, sebelah timur Desa Tempuran, sebelah barat Desa Sumber Jaya. Perkembangan penduduk di desa Cikuntul antara lain pada 30/11/2021 jumlah penduduk laki-laki 2,607 jiwa dan jumlah laki-laki kepala keluarga 1,552 jiwa, jumlah penduduk perempuan 2,786 jiwa, total keseluruhan penduduk laki-laki dan perempuan adalah 5,393 jiwa. Dan seperti yang ada di data prodeskel hanya sedikit terjadinya perubahan terlihat dari data pada 01/08/2020 datanya antara lain penduduk laki-laki berjumlah 2,587 jiwa dan jumlah laki-laki yang menjadi kepala keluarga sama seperti data diatas yakni 1,552 jiwa, dan jumlah penduduk perempuan 2,736 jiwa.

Kemampuan motorik tergolong penting untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Karena karakter mereka sebagai anak yang selalu beraktifitas dengan riang dan gembira sehingga kemampuan motorik yang baik sangat diperlukan untuk masa tumbuh kembang anak. Perkembangan motorik anak merupakan sebuah proses perkembangan yang berkesinambungan dengan faktor deferensial dimensi atau fungsi termasuk perubahan *social emotional*. Proses motorik merupakan sebuah gerakan yang langsung terkoneksi dari otot untuk bergerak, proses persyarafan menjadikan seseorang dapat menggerakkan anggota tubuhnya masing masing (Mahfud dan Fahrizqi, 2020).

Perkembangan motorik kasar pada anak memerlukan adanya *support* dari para tenaga pendidik di lembaga pendidikan. Kemampuan dalam melakukan sebuah gerakan dan

tindakan fisik untuk seorang anak terkait dengan perasaan percaya diri dan pembentukan konsep pada dirinya. Oleh karena itu peningkatan motorik kasar pada anak sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya (Ulfah dkk, 2021)

Permasalahan yang selalu berkaitan dengan motorik kasar adalah obesitas yang biasa terjadi yang disebabkan oleh kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan anak. Menurut Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2013 mengatakan bahwa kondisi anak di Indonesia sebanyak 8 dari 10 anak mengalami obesitas. Padahal jika dibandingkan dengan anak yang memiliki berat badan normal, anak yang mengalami obesitas atau kelebihan pada berat badan lebih cenderung mengalami perlambatan perkembangan fisik motorik (Tangse dan Dimiyati, 2022)

Menurut Susanto yang dikutip pada jurnal milik Wandu menyatakan bahwa motorik halus merupakan gerakan halus yang melibatkan bagian tertentu pada tubuh saja yang dilakukan oleh beberapa otot kecil saja, karena tidak membutuhkan tenaga akan tetapi motorik halus membutuhkan koordinasi yang aktif dan akurat dengan diiringi kesabaran dan konsentrasi. Dengan meningkatnya perkembangan motorik halus pada anak, anak semakin bisa untuk berkreasi, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus maupun *zig zag*, menggunakan *klip* untuk menyatukan dua lembar kertas, menjahit pola, menganyam kertas-kertas (Wandu dan Mayar, 2021).

Keterampilan motorik bisa dibagi menjadi 2 kelompok yakni, motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik halus adalah cara tubuh mengorganisir penggunaan sekelompok otot kecil seperti jari - jari dan tangan yang biasa membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan. Contoh motorik halus adalah memegang pulpen/pensil, memindahkan sebuah barang, menyusun teka teki/*puzzle* dll yang berhubungan dengan kegiatan otot kecil. Sedangkan motorik kasar adalah sebuah kemampuan yang diperuntukan untuk media koordinasi sebagian besar anggota tubuh pada anak. Keterampilan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh. Motorik kasar berkaitan dengan berlatih, mendorong, menendang, dan lainnya yang berkaitan dengan penggunaan otot besar (Mahfud dan Fahrizqi, 2020)..

Bedasarkan data Desa pada saat ini jumlah penduduk Desa Cikuntul sebanyak 5393 Orang. Jumlah Kartu Keluarga (KK) Sebanyak 1552 KK. Selain itu mendapatkan data tingkat pendidikan warga desa cikuntul yang di dapatkan dari prodeskel 2022.

Tabel 1. Data Tingkat Pendidikan Warga

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1	Tk dan Kelompok Bermain Anak	60 Orang
2	Belum Lulus SD/Sederajat	540 Orang
3	Tamat SD/Sederajat	2987 Orang
4	Tidak Tamat SD/Sederajat	375 Orang
5	Sedang SLTP/Sederajat	560 Orang
6	Tamat SLTP/Sederajat	2958 Orang
7	Tidak Tamat STLP/Sederajat	45 Orang
8	Sedang SLTA/Sederajat	450 Orang
9	Tamat SLTA/Sederajat	1798 Orang
10	Sedang Diploma I	2 Orang
11	Tamat Diploma I	5 Orang
12	Sedang S1	30 Orang
13	Tamat S1	70 Orang
14	Sedang S2	2 Orang
15	Tamat S2	4 Orang

Sumber: Prodeskel Desa Cikuntul, Kec. Tempuran, Karawang, 2022

Menurut Departemen Kesehatan RI, seorang anak mempunyai sebuah ciri yang khas yakni selalu tumbuh serta berkembang dari konsepsi hingga berakhirnya masa remaja. Hal inilah yang membedakan seorang anak dengan orang dewasa. Seorang anak bukanlah orang dewasa yang kecil. Anak memperlihatkan tanda - tanda tumbuh kembang yang sesuai dengan usianya (Anggraini dkk, 2022).

Menurut Chamidah pada tahun 2009 yang dikutip oleh Anggraini dkk, tumbuh kembang seorang anak mengalami peningkatan cukup cepat pada usia dini, yakni dari umur 0 sampai dengan 5 tahun. Masa ini sering kali disebut sebagai fase "Golden Age". *Golden age* adalah fase penting untuk memantau pertumbuhan dan perkembangan seorang anak secara detil agar semula mungkin dapat terlihat apabila terjadi kelainan. Pantauan tersebut harus dijaani secara teratur dan saling berkesinambungan (Anggarini dkk, 2022)

Menurut Sofyan dkk pada tahun 2022 menyatakan bahwa, Pendekatan dengan metode bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada kemampuan motorik dasar pada seorang siswa. Pendekatan dengan metode bermain memiliki beberapa faktor kegembiraan yang menciptakan sebuah suasana yang membuat siswa menjadi antusias dan aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sehingga terjadi sebuah peningkatan pembelajaran keterampilan pada gerak motorik dasar pada anak (Sofyan dkk, 2022).

Berdasarkan data pada tabel 1, terdapat 540 siswa yang masih bersekolah tingkat SD di desa Cikuntul. Penulis akan melaksanakan program kerja individu di salah satu sekolah

dasar yang ada di desa Cikuntul yaitu SDN Cikuntul 1. Program kerja ini diikuti oleh siswa kelas 5, salah satu tujuan pada program ini adalah untuk melatih Motorik Halus pada anak. Maka dari itu judul dari artikel ini adalah Psikoedukasi Perkembangan Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode "*Learning By Games*" Guna Melatih Motorik Halus Siswa.

METODE

Untuk mencapai tujuan yang sudah ditulis oleh penulis, program kerja KKN di Desa Cikuntul, Kec. Tempuran, Karawang dilakukan dengan cara melakukan pemberdayaan kepada siswa Sekolah Dasar mengenai pentingnya pengetahuan tentang perkembangan motorik usia dini, pada program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Prodi Psikologi dengan menggunakan simulasi *Puzzle Games* dan dengan metode "*Learning by Games*". Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal tanggal 21 Juli 2022 di SDN Cikuntul 1 oleh siswa kelas V dengan jumlah 38 siswa. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan oleh penulis, diantaranya:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Pemaparan Materi
4. Pelaksanaan *Learning by Games*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Definisi Bermain

Dunia anak-anak sama seperti dunia game. Jadi wajar belajar didorong oleh bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Di Indonesia, bermain dapat diartikan melakukan sesuatu untuk menyenangkan (menggunakan alat tertentu atau lainnya) Sementara itu, menurut Elizabeth Herlock, permainan atau permainan sebagai aktivitas untuk mendapatkan kesenangan. Piaget mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas sesuatu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan untuk diri sendiri. Bermain memberi kesempatan untuk menciptakan ide dan memperluas ide baru. Ide-ide tersebut untuk di uji cobakan di dalam suasana yang tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan mengembangkan masalah anak-anak.

Konsep bermain dan belajar yang banyak digunakan dalam beberapa metode pendidikan anak seringkali tidak memfokuskan pada bermain tapi lebih kearah isi atau tujuan dari sebuah permainan itu sendiri yang cenderung pada perkembangan kemampuan akademis. Akan tetapi, dengan kondisi itu, sekolah tetap merasa bahwa metode yang

digunakan sangat menyenangkan bagi seorang anak karena menggunakan metode bermain. Spekulasi untuk apresiasi bermain oleh pihak sekolah adalah fakta bahwa itu adalah media belajar (Hardiyanti, 2021)

2. Manfaat Bermain

Bermain yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar tidak hanya disukai oleh anak-anak sekoah dasar saja, tetapi juga sangat bermanfaat untuk kembang pada anak. Maka dari itu, alangkah baiknya apabila aktifitas bermain ini diaplikasikan disetiap sesi belajar pada anak usia muda. Berikut adalah beberapa manfaat dari aktifitas bermain bagi anak usia sekolah dasar:

1. Manfaat Motorik, Manfaat yang berkaitan dengan nilai positif dari kegiatan bermain anak yang berkaitan dengan keadaan jasmani pada anak, Contoh, faktor kesehatan, keterampilan, ketangguhan, ataupun kemampuan pada fisik lainnya.
2. Manfaat Afeksi, Manfaat dari sebuah permainan yang berkaitan dengan tumbuh kembang psikologis pada anak. Misalnya, naluri, emosi, maupun kepribadian pada seseorang.
3. Manfaat Kognitif, Manfaat kegiatan bermain untuk tumbuh kembang intelektual pada anak, yang mencakup kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan yang bersifat sistematis.
4. Manfaat Spiritual, Manfaat kegiatan bermain yang menjadi sebuah landasan pembentukan nilai-nilai kemurnian maupun tinggin akhlak seorang manusia.
5. Manfaat Keseimbangan, Manfaat Kegiatan bermain yang bertujuan untuk melatih dan mengembangkan arahan antara nilai nilai kebaikan dan keburukan dari sebuah kegiatan bermain.

3. *Puzzle Game* Untuk Melatih Motorik Siswa Sekolah Dasar

1. Definisi *Puzzle Game*

Puzzle Game salah satu alat yang sangat edukatif untuk dijadikan sebagai media bermain dan belajar untuk anak, permainan ini biasa terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya maupun plastik. Permainan puzzle jumlah sangat bervariasi jenis dan bentuknya dan sangat beraneka ragam. Permainan ini bisa dibawa ke mana saja dan kapan saja, itu karena permainan ini sangat ringan dan mudah untuk dibongkar. Permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 4 sampai 10 tahun.

Seperti permainan balok pada umumnya, mainan *puzzle* adalah permainan edukasi tertua”. *Puzzle* memiliki beberapa jenis yang sama banyak seperti jenis mainan lainnya. Bahan dari permainan ini sangat beraneka macam seperti karton, kardus, spon, gabus, logam,

dan kayu. *Puzzle* bisa berbentuk *jigsaw* atau bentuk 3D, menganut azas potongan homogen ataupun acak, biasanya berbentuk kepingan besar maupun kecil atau gabungan dari kedua bentuk tersebut, bisa berupa gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti *woodcraft* (Diharjo dkk, 2020).

Sesuai dengan Namanya *Puzzle* adalah permainan menyusun potongan gambar yang biasanya terbuat dari papan kayu atau karton tebal berwujud asimetris untuk memudahkan menyusun gambar menjadi utuh.

Metode cara bermain puzzle :

- a. Acak Puzzle
- b. Ajak anak mencocokkan puzzle tersebut
- c. Setelah selesai berikan pujian pada anak

Ada beberapa manfaat bermain *Puzzle* yaitu :

- a. Meningkatkan Kemampuan Kognitif
- b. Melatih kemampuan menyelesaikan masalah
- c. Melatih kemampuan motorik halus
- d. Melatih daya kreativitas

Kegiatan dari *games puzzle* ini dilakukan untuk media peningkatan kemampuan *motoric* halus pada siswa sekolah dasar yang ada di cikuntul, selain itu dengan bermain *games puzzle* melatih kemampuan menyelesaikan masalah. Dalam bermain *games puzzle* menurut penelitian bisa memfokuskan pengembangan *motoric* halus anak dengan melatih sentuhan menggunakan 1 jari atau pun 2 jari yang melibatkan otot-otot ujung jari serta koordinasi mata dan tangan



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan *Learning by Games*

Gambar 1 adalah sebuah pembagian hadiah untung pemenang *Learning by Games* ini, hal ini ditujukan untuk meningkatkan antusias dan semangat siswa.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa perkembangan motorik pada anak sudah terbentuk dari umur 4 sampai 10 tahun. Untuk mengasah kemampuan motorik pada anak sejak dini, dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan bermain permainan edukatif seperti permainan puzzle. Adapun beberapa bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan untuk mengasah kemampuan motorik pada anak, antara lain: permainan balok, puzzle, dan ular tangga. Selain itu terdapat nilai - nilai karakteristik yang bisa ditanamkan yaitu: kreativitas, kejujuran, kerjasama, kedisiplinan, kemandirian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, B. F., Tama, M. M. L., & Sujarwo, S. (2022). Psikoedukasi Metode Deteksi Dini Perkembangan Motorik Pada Balita Di Desa Tangsi Agung. *E-Amal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1131-1138.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Dini, J. P. A. U. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9-16.
- Hardiyanti, D. (2021). Bermain: Perspektif Tentang Pengalaman Bermain Guru PAUD dan Praktik Bermain Pada Pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, 2(2), 38-49.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438-448.
- Syaifullah, H., & Arkan, R. (2021, October). Penguatan Karakter SDM Berbasis Integrasi-

Interkoneksi di Perguruan Tinggi Melalui Kegiatan KKN Model *Hybrid*. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).

Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844-1852.

Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351-358.