

PERMAINAN INTERAKTIF DALAM MELATIH PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI DI RA BAITTUROHIM

Eneng Suningsih¹, Santi Arum Puspita Lestari²

Program Studi Psikologi ¹, Program Studi Teknik Informatika ²

ps20.enengsuningsih@mhs.ubpkarawang.ac.id¹, santi.arum@ubpkarawang.ac.id²

Abstrak

Dalam perkembangannya motorik kasar melibatkan syaraf, otak, dan otot yang berperan dalam koordinasi Gerakan tubuh. Motorik kasar yang berkembang merupakan salah satu aspek anak bertumbuh dengan baik dan bugar. Motorik kasar bisa dilatih melalui bermain. Sehingga dibentuklah program yang memiliki tujuan melatih perkembangan motorik kasar melalui permainan interkatif pada usia dini. Metode yang digunakan adalah Learning By Games yang menstimulasi motorik kasar anak dengan permainan interaktif dalam bentuk melompati lima pijakan secara zig-zag lalu memasukan bola dan membuat lingkaran lalu berputar sambil bernyanyi lalu memberikan aba-aba menyebutkan angka acak kemudian membentuk kelompok sesuai dengan jumlahyang disebutkan. Program kerja ini dilaksanakan selama sehari di lapangan RA Baitturohim, dengan hadirnya juga Mahasiswa KKN dan 20 anak murid usia 4-5 tahun kelas a dan b. Hasil dari program yang telah dilaksanakan menunjukan permainan interaktif dapat melatih stimulus motorik kasar pada anak mencakup kekuatan, koordinasi, kelincahan, keseimbangan dan kecepatan.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Motorik Kasar; Permainan Interaktif.

Abstract

In its development, gross motor involves nerves, brain, and muscles that play a role in coordinating body movements. Gross motor skills that develop are one of the aspects of children growing well and being fit. Gross motor skills can be trained through play. So a program was formed that has the goal of training gross motor development through interactive play at an early age. The method used is Learning By Games which stimulates children's gross motor skills with interactive games in the form of jumping over five steps in a zigzag manner then inserting a ball and making a circle then spinning while singing then giving cues to mention random numbers then forming groups according to the number mentioned. This work program was carried out for a day in the RA Baitturohim field, with the presence of KKN students and 20 students aged 4-5 years in grades a and b. The results of the program that have been implemented are aimed at interactive games that can train gross motor stimuli in children including strength, coordination, agility, balance and speed.

Keywords: *Early Childhood; Gross Motor; Interactive Games.*

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaanya KKN (Kuliah Kerja Nyata) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat dan sebagai bagian dari bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Kegiatan KKN yang dilaksanakan di Desa Purwasari, Kecamatan Purwasari, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat.

Pada pendidikan anak usia dini adalah program yang mengupayakan dalam hal eksplorasi, pembelajaran, yang memperoleh pengalaman yang bertujuan untuk meningkatkan potensi dan kecerdasan anak mencakup agama, moral, motorik kasar-motorik halus, sosial dan bahasa. Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek yang paling bagi anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan anak, Danim (dalam Elena, 2019) kemampuan motorik dibagi menjadi dua jenis motorik kasar yang melibatkan otot yang besar dalam gerakan dan motorik halus yang melibatkan otot kecil. Dalam motorik kasar yaitu berhubungan langsung dengan gerak tubuh yaitu melakukan aktivitas yang menggunakan unsur syaraf, otak, dan otot yang berperan dalam mengkoordinasi gerakan anggota tubuh (Elena, 2019). Pada awal perkembangannya pola gerakan dasar yang dilakukan anak usia 2-8 tahun menunjukkan perkembangan yang cepat dan kompleks dari kemampuan motorik yang ada. Pola gerak yang bertahap bergabung dengan gerakan terpisah selama tahap perkembangannya, pola gerak dasar dimulai ketika anak-anak semakin aktif menyelidiki lingkungan sekitar. Gaya berjalan seiring berjalan waktu meningkat merupakan tanda awal perkembangan pola gerak dasar, gerakan yang dilakukan seperti berjalan, melompat, berlari, meloncat dan melempar (Arifiyanti, 2019). Perkembangan fisik menurut Sepriadi (Dalam Dini, 2022) perkembangan fisik memberikan secara langsung dampak pada kemampuan dan keterampilan anak dalam variasi bentuk gerak yang dilakukan. Perkembangan motorik anak memiliki tujuan penting dalam kebugaran secara fisik anak karena dengan melakukan gerakan yang aktif akan melatih fisik agar sehat dan bugar. Menurut Karina (dalam Arifiyanti, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi stimulasi motorik kasar anak diantaranya ialah faktor keluarga karena orang tua maupun anggota keluarga lainnya sebagai pengasuh berkerjasama dengan pendidik membantu anak dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya, faktor lingkungan Anak yang sering dibatasi ruang geraknya dapat mengalami motorik yang melambat, faktor guru metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tentu metode yang tepat untuk perkembangan anak usia dini dan media edukatif bisa bersumber dari alam sekitar maupun media permainan lainnya yang sudah disiapkan oleh guru.

Sigit (dalam Bunga, 2022) Perkembangan anak dalam motorik kasar memiliki hubungan dengan aktivitas bermain, bermain dapat dikatakan sebagai suatu aktivitas main yang mencakup sesuatu yang digunakan anak untuk bermain, sementara permainan dapat adalah aktivitas bermain dan mainan. Dalam bermain anak dapat mendapatkan berbagai hal baru yang belum diketahui. Bermain dapat memberikan stimulasi perkembangan anak dalam fisik-motorik, kognitif, logika- matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional hingga seni. Anak usia dini sangat menyukai bermain sesuai dengan uraian diatas anak perlu diberi ruang lebih karena kegiatan yang dilakukan kurang hanya berfokus pada motorik halus jadi untuk menambah variasi bisa dilakukan dengan kegiatan bermain dengan permainan interaktif seperti melompati rintangan sambil berhitung lalu memasukkan bola dan memutar sambil membuat lingkaran sambil bernyanyi kemudian diberi aba- aba membentuk kelompok dalam jumlah yang disebutkan secara acak.

METODE

Kegiatan ini memiliki tujuan untuk melatih perkembangan anak usia dini dalam hal motorik kasar yang diterapkan melalui Permainan Interaktif kepada siswa kelas a dan b RA Baitturohim dengan jumlah 20 siswa yang dimana pelaksanaan kegiatan ini bertempat di RA Baitturohim, Kp. Sadang, Desa Purwasari, Kecamatan Purwasari, Kabupaten Karawang, pada tanggal 27 juli 2024. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah Learning By Games menstimulasi motorik kasar anak dengan permainan interaktif diantaranya dengan menggunakan simulasi permainan melompati pijakan yang bertuliskan angka 1-5 lalu memasukan bola dan berbaris membuat pola lingkaran lalu jalan memutar sambil bernyanyi kemudian memberi aba-aba menemukan kelompok sesuai jumlah yang disebutkan secara acak. Berikut tahapan-tahapan yang telah dilakukan, yaitu:

1. Observasi
2. Pelaksanaan Permainan Interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Masganti (dalam Aida, 2016) kemampuan yang mampu berubah pada beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar merupakan motorik kasar. Contoh aktivitas motorik kasar yaitu meloncat, berlari, berjalan, dan lompat. Dalam kemampuan motorik kasar pada dasarnya setiap individu berbeda-beda ada beberapa aspek menyatakan kemampuan motorik sebagai berikut (Aida, 2016) :

1. Kekuatan otot yaitu keterampilan otot untuk membuat sebuah kontraksi yang mengeluarkan tenaga.
2. Koordinasi, menggabungkan atau memisahkan suatu gerakan kompleks contohnya dalam permainan setelah selesai melewati rintangan dengan 5 pijakan anak harus melempar bola ke arah kotak.
3. Kecepatan merupakan kemampuan untuk mencapai titik atau melakukan sesuatu dalam waktu tertentu contohnya seberapa cepat anak membuat kelompok yang jumlahnya disesuaikan dengan angka yang diacak.
4. Keseimbangan, kemampuan individu untuk mempertahankan posisinya dalam aktivitas tertentu contohnya anak melompat pada pijakan kelima berusaha untuk tidak keluar dari pijakan saat melempar bola.
5. Kelincahan, melakukan yang berubah arah dengan tepat dan cepat ke titik satu dan yang lain. Contohnya saat bermain tidak serta melompat dengan pijakan lurus namun pijakan dibentuk zig-zag dari pijakan 1-5 harus melompat tepat ke pijakan lain berurutan dengan tepat.

Berdasarkan dari Hasil kegiatan bermain dengan Permainan Interaktif dengan yaitu yang dilakukan dengan bermain dengan melompati rintangan berupa pijakan bertuliskan angka 1-5 lalu memasukan bola kemudian bermain Membuat lingkaran memutar sambil bernyanyi memberi aba-aba dengan menyebutkan angka secara acak lalu membuat kelompok sesuai dengan angka yang disebutkan, permainan tersebut dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun, salah satu guru bernama bu Yuli apriyani mengatakan bahwa permainan membuat anak-anak mereka lebih semangat.

karena melakukan permainan yang baru mereka mainkan juga karena anak-anak senang bermain. Melalui kedua permainan interaktif yang telah disebutkan anak dapat melatih motorik kasar termasuk koordinasi tubuh, kecepatan serta konsentrasi pada anak. Berikut merupakan metode yang dilakukan dalam permainan interaktif.

- a. Setelah kegiatan senam Mahasiswa KKN mengajak anak-anak untuk berbaris dilapangan.
- b. Sebelum melakukan permainan Mahasiswa memberikan contoh sebanyak tiga kali cara bermain permainan kemudian memberikan kesempatan pada tiga anak untuk mencobanya.
- c. Pada permainan pertama anak bebaris dengan rapih sambil menunggu giliran bermain
- d. Mahasiswa memberikan aba-aba dengan menghitung satu sampai dengan tiga permainan baru dimulai
- e. Saat memasukkan anak memasukan bola pada kotak harus dipastikan bahwa anak berhasil memasukan bola tersebut jika tidak berhasil maka anak diberi kesempatan 2 kali untuk mengulang sampai berhasil.
- f. Pada permainan kedua diberikan lagi intruksi dan tata cara bermain oleh mahasiswa lalu permainan dimulai
- g. Bernyanyi sama-sama dan kemudian menyebutkan angka secara acak lalu membuat kelompok dengan jumlah yang disebutkan secara cepat.



Gambar 1. Dokumentasi Senam Bersama Anak RA Baitturohim



Gambar 2. Permainan melompati pijakan kemudian memasukan bola.



Gambar 3. Permainan membuat lingkaran berputar sambil bernyanyi lalu menyebutkan angka acak Kegiatan dua permainan interkatif ini bertujuan untuk melatih motorik kasar pada anak murid

RA Baitturohim, Kampung Sadang, Desa purwasari. Dalam permainan ini lebih kepada melatih kemampuan motorik kasar yang mencakup kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar sudah terbentuk dan bisa dilatih sejak usia dini melalui permainan melalui permainan interaktif yang diantaranya meloncati pijakan secara zig-zag lalu memasukan bola dan kemudian permainan membuat lingkaran sambil berputar dan bernyanyi lalu memberi aba-aba dengan menyebutkan angka acak lalu membentuk kelompok sesuai dengan angka yang disebutkan dengan cepat.

Pada akhirnya saran untuk menambah macam-macam permainan lain seperti engklek, ular naga dan bermain lompat tali. Setelah kegiatan ada baiknya anak-anak dapat menyalurkan energi mereka dengan bermain yang melatih motorik kasar sekaligus bisa belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriyah, S. (2019). Motorik kasar anak Usia dini. *Al thfal: Jurnal kajian perkembangan anak dan Manajemen pendidikan usia dini*, 2(1), 36-44.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Deteksi dini motorik kasar pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558-564.
- Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Juliandra, B. K. J. B. K. (2022). Peran Guru dalam mengembangkan motorik kasar melalui permainan bola keranjang bagi anak usia dini di TK PGRI Prayungan Sawoo Ponorogo. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(02), 83-94.
- Nizrina, E. H., Rosidah, L., & Maryani, K. (2019). Pengaruh pemanfaatan alat permainan outdoor terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 41-50.