

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EGRANG BATOK KELAPA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK PADA PAUD KELAS B TAHUN AJARAN 2022/2023

Khairul Huda¹, Hadiyaturridho²

^{1,2}Program Bimbingan dan Konseling, FIPP UNDIKMA.

*email: khairulhuda@undikma.ac.id, ridoadyakhalfani@gmail.com

Abstrak: Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan kepada Guru pemanfaatan batok kelapa sebagai media bermain-belajar anak khususnya dalam melatih keterampilan social anak kelas B. Hal ini didasarkan atas masih kurangnya pengalaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan sumber alam di lingkungan sekitar. Target khusus yang dicapai dari kegiatan pelatihan ini adalah memberikan penguatan serta melatih Guru dalam berinovasi dan bisa memanfaatkan sumber daya alam sebagai media permainan dalam hal ini media alam yang digunakan adalah batok kelapa pada permainan egrang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan yang bersifat partisipatif. Semua guru dan murid yang ada di lembaga tersebut menjadi peserta pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi pemberian materi mengenai strategi guru dalam mengembangkan atau memodifikasi permainan engrang melalui batok kelapa. Untuk menjaga keberlanjutan hasil dari kegiatan ini, pendampingan terus dilakukan antara guru, murid dengan Tim Pelaksan pengabdian sehingga tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat tercapai secara optimal.

Kata Kunci: Penerapan media egrang (batok kelapa), Keterampilan motoric kasar anak.

PENDAHULUAN

Masa Pendidiakan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan masa kemasam untuk menggali semau aspek perkembangan mereka. Pada masa ini mereka mulai melakukan eksprimen dan mengasah seluruh kemampuan yang ada dalam dirinya, mulai dari perkembangan motoric, kognitif, sosial, emosional, bahasa, seni dan nilai agama. Oleh karena itu, supaya amak bisa berkembang dengan baik, anak-anak usia dini harus diberikan rangsangan baik di rumah, maupun di sekolah. Rangsangan tersebut tentunya harus terarah dan didasari dengan ilmu pendidikan yang tepat.

Perkembangan tubuh anak pada pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada gerak. Gerakan informal dan bebas untuk membantu anak menguasai, gerakan fondasi yang diperlukan untuk pertumbuhan dan pengembangan diri lebih lanjut. latihan senam keterampilan fisik dan motorik anak harus dilatih dengan senang dan nyaman. Anak-anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda.

Anak adalah pemimpin alami bagi permainan mereka sendiri. Perkembangan anak dapat didukung melalui penataan lingkungan bermain yang baik. Menjadi tugas orang tua dan pendidik untuk menyajikan lingkungan bermain yang kondusif yang mampu membantu proses stimulasi bagi optimalisasi perkembangan anak usia dini (Elfiadi 2016). Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macammacam penguasaan pada kehidupan yang akan

datang. Pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak selama bermain (Hayati and Putro 2017).

Bermain adalah pekerjaan utama yang dijalani anak kecil setiap hari. semua Bentuk aktivitas mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi yakni aktivitas permainan. Sekalipun aktivitas tersebut, misalnya, adalah aktivitas “bekerja”. Ke toilet, makan, bersih-bersih, dll. Anak masih belum menganggapnya sebagai rutinitas, format permainan (Farhurohman 2017). Bermain adalah hak asasi manusia sejak kecil. Nilai-nilai paling penting dan esensial dari prasekolah yakni bermain. Bermain untuk anak-anak merupakan sarana atau media untuk belajar anak, karena segala bentuk kegiatan permainan anak prasekolah memiliki nilai perkembangan yang positif Individualitas.

Ada beragam teknik untuk mengembangkan motorik kasar, diantaranya melalui kreatifitas seni yang menarik. Kreatifitas seni yang menarik dapat merangsang anak untuk menggerakkan tubuhnya sehingga dapat menimbulkan semangat anak untuk bergerak dan akan memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan guru. Motorik kasar yaitu gerakan fisik yang melibatkan seluruh anggota tubuh dan otot-otot besar pada anak untuk melakukan aktivitas. Kreatifitas Seni adalah cara guru menerapkan kegiatan yang melibatkan seluruh anggota tubuh untuk bergerak, seperti kepala, tangan, kaki dan badan. (Friska dkk, 2019). Maka dengan menggunakan kreatifitas dan inovasi dalam mengembangkan media permainan akan dapat mestimulasi perkembangan motorik kasar anak. Dengan demikian anak dapat bebas menggerakkan anggota tubuh dan dapat menjadikan anak senang dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan bermain-belajar.

Hal ini pula lah yang mendorong kami ingin mengetahui dan meneliti bagaimna pendekatan pembelajaran kontekstual yang bisa dimanfaat Guru sebagai sarana untuk kegiatan bermain anak khususnya dalam melatih keterampilan motoric kasar anak. Tentu yang sering menjadi kendala Guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak diantaranya kurangnya media pembelajaran di sekolah, anak cepat bosan dengan media yang sudah ada, dan masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga anak cepat boring bermain-belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengakat topik pengabdian dengan tema “Penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak pada PAUD Kelas B.”

Disinilah kami perlu menganalisis strategi dan metode seperti apa yang digunakan para guru dalam keterampilan motorik kasar anak melalui media permainan egrang batok kelapa.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

Sehubungan dengan kendala yang dialami oleh staf Guru PAUD pada umumnya adalah penerapan metode pendekatan mengajar yang kurang bervariasi dan kurangnya kreativitas guru, serta penggunaan media pembelajaran masih konvensional sehingga berdampak terhadap kemampuan dan motivasi belajar anak rendah khususnya dalam mengembangkan keterampilan motoric kasar anak. Maka dari permasalahan tersebut diberikan solusi dengan kegiatan Penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak pada PAUD Kelas B.

Pelatihan dilakukan dengan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan peserta atau guru dalam memberikan strategi pembelajaran dengan penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak pada PAUD Kelas B dengan baik dan efektif.

Target Luaran

Target dan luaran yang diharapkan dari kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini antara lain, yakni:

1. Menghasilkan media permainan egrang dari batok kelapa khususnya dalam melatih keterampilan motorik kasar anak.
2. Buku Panduan permainan egrang dari batok kelapa.

METODE PELAKSANAAN

Metode Penerapan

Metode dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan yang bersifat partisipatif. Partisipatif dimaknai dengan mengikutsertakan atau melibatkan peserta pelatihan dalam mempersiapkan kegiatan dan terlibat aktif dalam pelaksanaan pelatihan. Materi-materi yang dipresentasikan dalam pelatihan ini memperhatikan dan mempertimbangkan aspek relevansi (kesesuaian) dan berupaya mengakomodasi kebutuhan akan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh lembaga PAUD sesuai dengan kebutuhan media permainan dan aspek yang dikembangkan. Adapun deskripsi ringkas terkait dengan pelaksanaan kegiatan ini sebagai berikut:

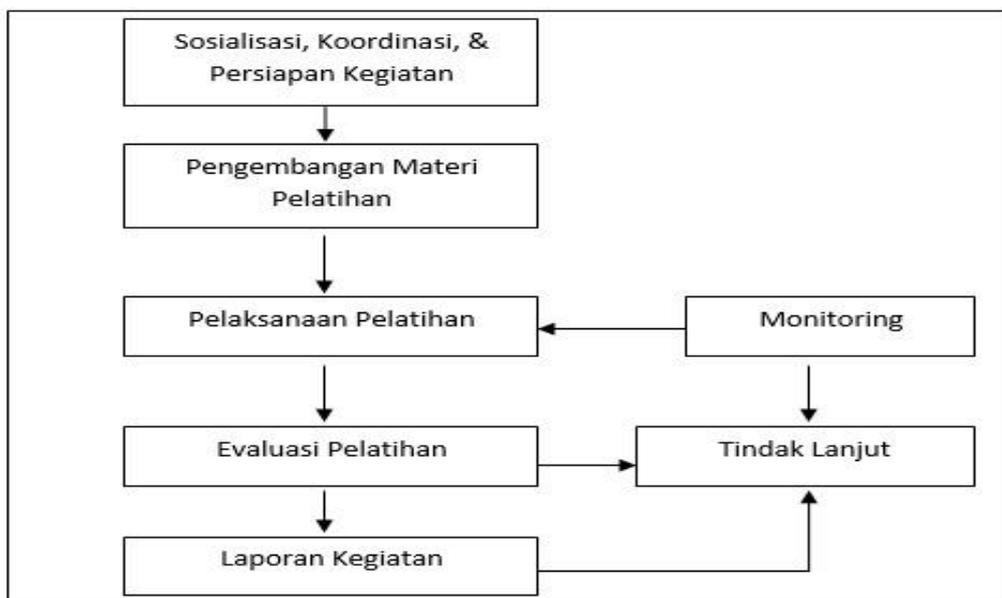
1. Persiapan kegiatan pelatihan ini dimulai dengan melakukan koordinasi untuk menyiapkan berbagai kebutuhan dan mekanisme kegiatan pelatihan yang akan diselenggarakan.
 1. Selanjutnya melakukan koordinasi dengan Pengelola PAUD dalam rangka menyamakan persepsi terkait dengan teknis pelaksanaan kegiatan.
 2. Koordinasi dilakukan dengan melakukan pertemuan di lokasi PAUD sekaligus mengadakan diskusi dan observasi terkait dengan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan.
 3. Selanjutnya mengembangkan berbagai materi yang akan disampaikan dalam pelatihan dalam bentuk Hand Out yang dapat menjadi pedoman bagi peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan. Materi pelatihan ini disusun dengan mengembangkan kurikulum pelatihan yang disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Kurikulum strategi guru dalam membina kemampuan membaca huruf hijaiyyah melalui media kartu bergambar.

No	Materi	Standar Kompetensi	Keterangan
1	Bahan-bahan yang digunakan dan disediakan pada permainan egrang batok kelapa	Peserta memahami metode pengulangan	TIM
2	Mensimulasikan cara pembuatan egrang dari	Peserta memahami	

	batok kelapa	metode dengan menggunakan kartu acak	
3	Mempraktikkan cara bermain dengan permainan egrang batok kelapa	Peserta memahami cara bermain bersama sambal belajar	
4	Buku Panduan	Guru	

Untuk memperjelas mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM ini, berikut divisualisasikan prosedur kerjanya di sajikan pada Gambar 2.



Rencana Evaluasi

Adapun evaluasi proses dalam pelaksanaan pengabdian ini terkait dengan evaluasi tingkat partisipasi, respon (tanggapan) peserta, dan proses penyampaian materi pelatihan.

Untuk dapat mengukur keberhasilan atau efektivitas dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, Tim PKM mengembangkan indikator keberhasilan pelatihan dengan jabaran sebagai berikut:

- a. Peserta pelatihan aktif (partisipatif) dan bekerjasama dengan baik selama mengikuti kegiatan.
- b. Peserta pelatihan memahami materi-materi pelatihan
- c. Peserta pelatihan mampu mempraktikkan kegiatan pelatihan strategi pendekatan pembelajaran kontekstual dengan media batok kelapa khususnya dalam melatih keterampilan motoric kasar anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan tema Penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak pada PAUD Kelas B.

Respon dari peserta terkait dengan kegiatan pelatihan dan pengabdian ini sangat positif dan mendukung dengan baik, hal ini terindikasi dari peserta pelatihan yang aktif (partisipatif) dalam mengikuti proses kegiatan dan peserta mampu bekerjasama untuk memecahkan permasalahan yang relevan dengan materi pelatihan yang disampaikan. Selain itu, peserta pelatihan yang merupakan stake holder lembaga PAUD. Selama proses pelatihan, banyak topik-topik (bahan) materi yang didiskusikan antara peserta dengan TIM PKM secara dialogis. Materi-materi yang disampaikan oleh TIM PKM merupakan kompilasi materi yang telah disusun berdasarkan pada aspek relevansi (kesesuaian) dan urgensi penguatan serta penguasaan materi. Proses dari materi pengabdian yang diharapkan peserta didik mampu menyeimbangkan gerakan tubuhnya dan berjalan di atas batok kelapa.

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, Tim PKM juga berupaya untuk melakukan monitoring terkait dengan proses pelatihan untuk mengetahui secara jelas kelemahan atau kekurangan yang ada. Monitoring ini juga merupakan salah satu bentuk dari penjaminan mutu kegiatan pelatihan dan sebagai upaya memberikan garansi bagi peserta pelatihan terhadap fungsionalitas (kebermanfaatan) dari hasil pelatihan bagi penguatan kompetensi dalam melakukan evaluasi program khususnya dalam menerapkan Penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak.

Khusus untuk sesi Diskusi (Tanya Jawab), banyak peserta yang intraktif terkait dengan materi. Peserta pada kegiatan pengabdian terlihat antusias untuk dapat menguasai secara komprehensif sesuai dengan panduan dan prosedur yang tepat yang sudah dirancang sebelumnya

Evaluasi Kegiatan

Setelah penyampaian materi dan pelaksanaan pengabdian dengan tema Penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak pada PAUD Kelas B. Tim PKM berupaya untuk melakukan evaluasi terhadap implementasi dari pelatihan yang diselenggarakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan.

Evaluasi Proses

Evaluasi proses ini berupaya untuk mengetahui tingkat partisipasi, respon, dan pemahaman terhadap materi pelatihan yang disampaikan kepada peserta. Dari sisi partisipasi, yang ditargetkan mengikuti pelatihan ini adalah seluruh komponen atau jajaran guru PAUD. Dalam kenyataannya, hampir semua peserta hadir dan ikut berpartisipasi aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung. Kemudian, respon peserta terhadap kegiatan pelatihan ini menunjukkan dukungan yang positif dan memandang perlu untuk mengembangkan kegiatan sejenis yang dapat berkesinambungan. Terkait dengan respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, berikut visualisasi dari respon peserta setelah diberikan angket berisi tanggapan terhadap kegiatan pelatihan yang disajikan. Berikut adalah prosentasi respon peserta terhadap pelaksanaan

pelatihan. (1) Persiapan Pelatihan, peserta menjawab 85% baik dan 15% kurang baik; (2) aspek Pelaksanaan Pelatihan, peserta menjawab 90% Baik dan 10% kurang baik; (3) aspek Kompetensi Pemateri, peserta pelatihan menjawab 90% baik dan hanya 10% kurang; (4) aspek Materi Pelatihan, peserta menjawab 80% baik dan 20% kurang; dan (5) aspek Media Pelatihan, peserta menjawab 90% baik dan 10% kurang.

Evaluasi Hasil (Produk)

Pada aspek evaluasi hasil (produk) pelatihan ini, Tim PKM berupaya untuk melakukan evaluasi terkait dengan Penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak.

Mengacu pada indikator keberhasilan kegiatan pelatihan ini, secara umum pelaksanaan kegiatan strategi komunikasi guru dalam membina kemampuan mengenal huruf hijaiyyah telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Indikator keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini antara lain:

1. Peserta pelatihan aktif (partisipatif) dan bekerjasama dengan baik selama mengikuti kegiatan, hal ini dapat terlihat dari tingkat kehadiran peserta, aktivitas diskusi dan tanya jawab antara peserta dan pemateri yang dialogis. Selain itu, peserta pelatihan kooperatif untuk dapat mendukung keterlaksanaan kegiatan pelatihan ini.
2. Peserta pelatihan memahami materi-materi pelatihan, hal ini dapat diukur dari pencapaian kemampuan memahami materi-materi pelatihan oleh peserta yang berada dalam kategori cukup menguasai.
3. Peserta pelatihan mampu untuk melakukan praktek strategi guru dalam menerapkan media pembelajaran melalui media bahan alam batok kelapa pada permainan egrang khususnya dalam melatih keterampilan motoric kasar anak.

Rencana Tindak Lanjut

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak pada PAUD Kelas B ini tidak dilakukan secara parsial, artinya setelah selesai kegiatan, selesai pula seluruh aktivitasnya. Akan tetapi, pasca kegiatan pelatihan ini, Tim PKM akan terus berupaya untuk menindak lanjuti kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan pada saat mesimulasikan kegiatan permainan egrang batok kelapa. Oleh karena itu, bentuk tindak lanjut yang akan dilakukan berupa kegiatan pendampingan informal yang berkesinambungan untuk terus meningkatkan pemahaman dan penguasaan kemampuan evaluasi dalam penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan media permainan egrang batok kelapa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak. Dari sisi pengelolaan kegiatan, mulai dari persiapan, proses, dan hasil telah sesuai dengan tujuan dan indikator keberhasilan yang telah dirancang. Selain itu, pemahaman dan penguasaan peserta terhadap materi-materi pelatihan yang disampaikan dapat diaplikasikan langsung dengan praktik bermain permainan egrang batok kelapa. Permainan egrang ini dapat melatih keterampilan motoric kasar anak dari aspek (1) kemampuan anak dalam mengkoordinasikan gerak tubuh dan kaki; (2) menyeimbangkan badan pada saat berada di atas alas batok kelapa. (3) bergerak dengan berjalan bebas kanan dan kiri. (4) melenturkan jari dan jemari anak sehingga gerakannya lebih reflek.

Meskipun dari beberapa sisi masih ada kekurangan dari kegiatan permainan egrang batok kelapa ini, akan tetapi kegiatan ini mampu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak dan kegiatan permainan egrang ini terus ditindaklanjuti secara berkesinambungan untuk mendapatkan hasil kegiatan yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh rakan-rekan dan semua pihak atas kerjasama dan dukungannya terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara umum dan Guru PAUD Kelas B secara khusus semoga bermanfaat untuk kita semua dan dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Elfiadi. 2016. "Bermain Dan Permainan Bagi." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* VII(1): 51–60. file:///C:/Users/BKPUTRAWAN/Downloads/115-Article Text-299-1-10-20180109.pdf.
- Farhurohman, Oman. 2017. "Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta* 2(1): 27–36.
- Friska, dkk, 2019. " Meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui kreatifitas seni. *Ikip Siliwangi Bandung (1-10)*
- Hayati, Siti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. 2017. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7(1): 1–187. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.