

PENDAMPINGAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MEMBANTU DAN MENGEMBANGKAN FISIK MOTORIK HALUS ANAK DI MASA COVID-19

Adi Suriatno¹, Rusdiana Yusuf², Hulud Ryanti³, Intan Kusuma Wardani⁴, dan Herman Syah⁵
^{1,2,3,4,5}Program Studi Pend. Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Email: surianto223@gmail.com

Abstrak

Saat ini dunia pendidikan memerlukan ide-ide kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran bagi siswa yang dilakukan melalui rumah akibat pandemic Covid19 atau Corona Virus Diseases-19. Keputusan pemerintah yang memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah membuat banyak guru mengalami kelimpungan. Hal ini juga dipicu oleh belum adanya kesiapan dari guru dan konselor sekolah untuk melakukan proses pendidikan secara daring. Selain itu, peralihan pembelajaran ini secara tidak langsung dapat menyebabkan anak mengalami kecemasan yang tinggi karena memaksakan mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas yang semakin banyak tanpa adanya pendampingan secara khusus dari gurunya yang dapat membantu mereka untuk berfikir kritis di dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Lebih lanjut, masalah tersebut jika dibiarkan secara terus menerus dalam waktu yang lama akan berdampak pada menurunnya perkembangan motorik halus yang berpengaruh dalam prestasi akademik dan pertumbuhan anak. Ada 2 keterampilan fisik motorik yang sangat penting di masa tumbuh kembang anak Fisik motorik kasar dan Fisik motorik halus. Keterampilan motorik halus melibatkan pergelangan tangan, pergelangan kaki dan jari. Motorik halus sangat memengaruhi hasil, kualitas dan kecepatan dalam mengerjakan tugas sehari-hari.

PENDAHULUAN

Permasalahan pada umumnya merupakan sesuatu yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi jika permasalahan tersebut tidak diselesaikan maka akan menimbulkan atau menjadi masalah yang baru. Adapun permasalahan yang banyak dialami oleh masyarakat di deasa Kalimantan adalah terkait tumbuh kembang anak. Permasalahan tersebut terjadi karena kebanyakan warga desa Kalimantan mengandalkan sekolah sebagai tempat utama belajar anak. Sehingga di masa Covid-19 ini anak di beri arahan belajar di rumah karena anak usia pra sekolah rentan terpapar virus corona, alasan usia dan imunitas tubuh menjadi sebab utamanya. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa anak pra sekolah berusia antara 3-6 tahun. Biasanya pada usia ini, anak sudah bergabung dengan kelompok bermain atau taman kanak-kanak.

Ketika pandemi yang tak mereka kenali datang, orang-orang dewasa meminta mereka tinggal di rumah. Tak boleh keluar sama sekali dalam waktu yang sudah cukup lama. Ya, pandemi Covid-19 telah mengurung mereka di balik tembok rumah dua bulan lebih. Bisa dibayangkan betapa suntuknya mereka jika tidak ada kegiatan yang menyenangkan di rumah. Apa hendak dikata, hal ini dilakukan agar mata rantai penyebaran virus dapat cepat diputus.

Anak usia prasekolah, meski sudah mulai mandiri, belum terlalu awas dengan bahaya yang mengintai. Jangankan pada bahaya yang tidak tampak seperti virus corona, pada bahaya yang bisa dilihat dengan mata telanjang saja mereka seringkali tidak awas. Meskipun, pada usia tersebut konsep bahaya sudah mulai ada di dalam kepalanya,

kegembiraan dunia bermain sering membuat mereka lupa. Misalnya, betapa seringnya kita melihat anak-anak berlari dengan riang gembira ke arah jalan raya. Seringkali pula kita saksikan anak-anak hampir terserempet kendaraan. Sungguh mengerikan jika mereka dilepaskan ke dunia luar dalam masa pandemi yang belum tentu kapan akan berakhir. Keinginan bebas bermain dan bereksplorasi membuat anak dengan mudah meluapkan bahaya tak kasat mata yang sedang mengintai. Contoh kecil saja menyentuh hidung dan mulut dengan tangan, jangankan anak usia prasekolah, orang dewasa saja bisa lupa menyentuh mulut dan hidung. Jadi apapun alasannya anak usia ini harus berada di rumah.

Akibat bertahan di rumah, hak mereka yang paling asasi akan terenggut yaitu kebebasan bermain dan bereksplorasi. Keadaan ini dikhawatirkan dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama bila anak sudah menemukan tempat bermain dan berteman yang menyenangkan dan kemudian harus berada di rumah terus menerus. Ruang yang terbatas membuat anak tak bisa menyalurkan energy yang berlebih di dalam dirinya, jika keadaan ini berlanjut anak akan panic dan tantrum, orang tua juga ikut panic. Sementara anak prasekolah, berada pada masa yang disebut dengan Golden Age atau masa keemasan, masa ini merupakan masa yang sangat penting dan tidak akan pernah terulang. diam di rumah yang menyebabkan fisik motoric anak menjadi tidak terasah secara maksimal. Di kesempatan kali ini saya berinisiatif sebagai mahasiswa jurusan Bimbingan dan Konseling untuk membantu menerapkan dan mengembangkan fisik motoric halus anak. Hal ini saya lakukan mengingat pembelajaran selama covid berlangsung secara online dan anak-anak tidak dapat bermain dan belajar sebagaimana mestinya di sekolah. melalui kegiatan ini anak dapat tertarik dan merasa menyenangkan saat belajar, Semakin kecil ukuran bahan akan semakin baik pula kemampuan motorik halus yang terasah. Pada prosesnya anak dilatih untuk jeli, sabar, dan dilatih untuk mengungkapkan perasaannya melalui kreatifitas.

Kematangan emosional pada anak usia dini masih didominasi oleh naluri bermain sehingga bermain sangat berperan dalam upaya memenuhi fase perkembangan psikologinya.

Saat ini dunia pendidikan memerlukan ide-ide kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran bagi siswa yang dilakukan melalui rumah akibat pandemic Covid19 atau Corona Virus Diseases-19. Keputusan pemerintah yang memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah membuat banyak guru mengalami kelimpungan. Hal ini juga dipicu oleh belum adanya kesiapan dari guru dan konselor sekolah untuk melakukan proses pendidikan secara daring. Selain itu, peralihan pembelajaran ini secara tidak langsung dapat menyebabkan anak mengalami kecemasan yang tinggi karena memaksakan mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas yang semakin banyak tanpa adanya pendampingan secara khusus dari gurunya yang dapat membantu mereka untuk berfikir kritis di dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Lebih lanjut, masalah tersebut jika dibiarkan secara terus menerus dalam waktu yang lama akan berdampak pada menurunnya perkembangan motoric halus yang berpengaruh dalam prestasi akademik dan pertumbuhan anak.

Ada 2 keterampilan fisik motoric yang sangat penting di masa tumbuh kembang anak :

1. Fisik motoric kasar

Tubuh kita bergerak menggunakan otot-otot besar untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Contoh dari bentuk motoric kasar atau gross motoric adalah berjalan melompat atau berlari. Termasuk di antaranya adalah koordinasi antara mata dan tangan seperti keahlian melempar dan menendang. Apa pentingnya melatih motoric kasar dalam

perkembangan anak? Seperti kalimat di atas, dibutuhkan kemampuan motorik kasar yang baik agar anak mampu melakukan aktivitas sehari-harinya. Gerakan-gerakan pada motorik kasar juga berfungsi untuk membuat tubuh anak menjadi lebih sehat, karena ia mampu bergerak dengan baik dan aktif bermain. Bermain nyatanya bukan sekadar 'dunia anak', ya, Bu, tapi bisa juga menjadi wadah untuk mengajarkan anak berkreasi dan berimajinasi. Bermain juga mengajarkan anak untuk berinteraksi juga mempermudah anak diterima oleh orang-orang di sekitarnya. Motorik kasar juga akan mempengaruhi motorik halus, misalnya, kemampuan anak untuk bisa duduk dengan postur yang baik selama di kelas, membantu anak untuk bisa melakukan kegiatan belajar lainnya seperti menggambar, mewarnai atau menggunting kerajinan tangan.

2. Fisik motoric halus

Keterampilan motorik halus melibatkan pergelangan tangan, pergelangan kaki dan jari. Motorik halus sangat memengaruhi hasil, kualitas dan kecepatan dalam mengerjakan tugas sehari-hari. Persis seperti motorik kasar, kemampuan motorik halus juga penting dalam perkembangan anak dan juga amat dibutuhkan untuk kegiatan harian, misalnya mengancingkan baju, menyikat gigi atau untuk kegiatan belajar seperti menempelkan kertas atau menulis. Tanpa kemampuan motorik halus yang memadai, anak akan kesulitan untuk hidup mandiri. Contohnya, anak tidak bisa mengikat tali sepatu atau makan tanpa bantuan. Ketika di sekolah pun, anak akan sulit untuk menyelesaikan tugas, misalnya karena anak membutuhkan waktu yang lama untuk menulis dan mencatat. Lebih jauh, hal ini bisa membuat anak menjadi rendah diri.

Dalam beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan fisik motoric anak sangat berpengaruh dalam pendidikan. Karena motoric sendiri dapat berkembang jika ada bantuan stimulasi dari orang sekitarnya. Dan cara membantu stimulasi anak adalah dengan bermain sambil belajar.

Solusi ini saya buat mengingat anak dalam usia tersebut adalah anak dalam masa golden age atau dalam masa keemasan. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut maka saya sebagai mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan KKN mencoba memberikan layanan permainan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain agar anak belajar tidak di sekolah . perkembangan anak masih bisa terus di asah dengan baik. Bermain merupakan suatu aktifitas ataupun kegiatan untuk menyenangkan hati baik menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak menggunakan alat tertentu tanpa memikirkan hasil akhir. Sedangkan belajar memiliki makna suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang dari tidak mengerti menjadi mengerti. Setiap anak usia dini secara umum pasti senang bermain, karena dunia anak merupakan dunia bermain, bukan dunia belajar. Karena itu, seorang pendidik hendaknya ketika hendak akan memberikan pembelajaran yang dilakukan untuk anak usia dini hendaknya dikelola dengan cara bermain. Hal ini bertujuan agar anak tertarik untuk belajar apabila dikelola dengan cara bermain, misalnya ketika kita ingin mengajarkan berhitung kepada anak usia dini, maka harus di buat suatu permainan yang dapat menarik perhatiannya untuk belajar. karena itu, semua aktifitas yang dilakukan anak usia dini pada hakikatnya adalah dilakukan dengan cara bermain.

Bermain sambil belajar dengan belajar sambil bermain, tentunya memiliki makna yang berbeda. Perbedaannya adalah, jika bermain sambil belajar memiliki makna dalam sebuah proses bermain anak akan memperoleh sebuah

pembelajaran. Namun sebaliknya belajar sambil bermain memiliki makna dalam sebuah proses belajar anak akan mendapatkan sebuah permainan. Pada anak usia dini, kegiatan bermain bagi mereka merupakan kegiatan yang penting. Hal ini karena memang masa mereka adalah masa untuk bermain, walaupun mereka dituntun untuk mulai melakukan kegiatan belajar, namun anak jangan terlalu dipaksakan untuk belajar. pada anak usia dini, mereka belajar akan lebih cepat menangkap dan lebih efektif apabila dilakukan pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka.

Dalam setiap pembelajaran yang akan saya lakukan menggunakan kegiatan permainan. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan seorang anak, anak akan belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana menghindarkan diri dari bahaya dan bagaimana cara bekerjasama yang baik dengan anak seusianya. Bagi anak usia dini kegiatan bermain, dapat membelajarkan dan membiasakan diri anak, tentang banyak hal, di antaranya anak akan dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, mengelola emosi dengan baik, bekerjasama dan menjunjung tinggi sportivitas, selain itu aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik bagi anak usia dini dan tentunya akan berpengaruh pada kehidupan anak di masa yang akan datang. Menurut Maslow, kebutuhan pokok manusia dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenjang, yang dalam memenuhinya harus dilakukan sesuai jenjangnya, mulai dari yang paling rendah ke jenjang yang paling tinggi. Adapun teori kebutuhan yang di kemukakan Maslow di antaranya adalah kebutuhan jasmani, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan kasih sayang, kebutuhan akan pengakuan akan harga diri dan kebutuhan mengaktualisasikan diri. Dari jenjang kebutuhan pokok manusia yang dikemukakan oleh Maslow tersebut, kegiatan bermain merupakan kebutuhan jasmani yang harus di penuhi. Artinya bahwa kebutuhan akan bermain adalah salah satu kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh anak. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain bagi seorang anak, maka anak akan menjadi senang, dan merasa dalam kebahagiaan, selain itu pula jasmani anak akan sehat dan bugar. Dalam dunia pendidikan materi dan tugas bukan hanya yang utama dalam belajar, namun keinginan, ide, gagasan, minat, perilaku dan masih banyak lainnya di luar materi pembelajaran yang harus mereka penuhi apalagi di masa pertumbuhan. Permasalahan yang timbul akibat system belajar dari rumah membuat sebagian anak merasa jenuh, kreativitas dan ide mereka juga tidak dapat dicapai maksimal karena hanya belajar materi pembelajaran dalam buku.

Maka dari itu Program pelatihan motorik halus ditujukan sebagai sarana pendidikan sedini mungkin, karena pentingnya melatih motorik terutama motorik halus. Dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Motorik halus merupakan suatu pelatihan untuk mendidik anak agar dapat rapi dan teliti. Motorik halus ini juga berguna bagi anak dalam tahap tumbuh kembang. Prioritas utama pelatihan motorik halus kepada anak yang berusia dini, di antaranya usia 3 – 10 tahun.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Tahap Observasi atau identifikasi masalah bersama mitra

Pengertian observasi menurut Nana Sudjana (2009 :82) observasi adalah pengamatan sebagai bahan alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Sedangkan menurut Komarudin dan Yooke Tjupanah (2000: 92) bahwa identifikasi berasal dari bahasa latin, identitas, persamaan, identitas.

Menjadi guru bimbil untuk anak-anak sekitar. Dalam memberikan bimbil kepada anak-anak, maka perlu diperhatikan adalah bahan yang dipelajari. Adapun bahan yang dipelajari menentukan seberapa bagus fisik motoric, daya pikir dan konsentrasi anak dapat terlatih, maka saya menggunakan kegiatan bermain sambil belajar

No	Nama	Kelas	Kehadiran												
1	Zaky	TK	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2	Safira	1 SD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3	Faiq	2 SD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Bimbim	5 SD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Feby	5 SD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Caca	3 SD	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Dhyal	TK	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabel 1. 1 Daftar anak-anak yang mengikuti bimbingan belajar

Keterangan :

 **Biru** : Menghadiri pertemuan belajar
 **Merah** : Tidak menghadiri pertemuan belajar

2. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini melakukan survei menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada anak-anak yang mengikuti kegiatan belajar belajar dan orang tua dari anak-anak yang mengikuti kegiatan bermain sambil belajar. Survei ini dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2020. Pada tahap ini penulis akan melihat apakah kegiatan yang dilaksanakan hampir 1 bulan ini yaitu membuat kegiatan bimbingan belajar di Kampung Baleong untuk anak-anak SD bermanfaat atau tidak. Berikut adalah anak-anak dan orang tua yang mengisi kuesioner :

No	Nama	Tempat tanggal lahir	Umur
1	Asminawati	Kalimantong, 15-10-1983	33
2	Eni Supiati	Mura Baru, 14-04-1983	37
3	Sri Rahayu	Kalimantong, 12-05-1977	43
4	Anisa Suryawati	Buleleng 29-09-1979	41

Tabel 1. 2 Tabel orang tua yang mengisi kuesioner

No	Nama	Tempat tanggal lahir	Kelas
1	Ardia Shafina	Kalimantong 27-07-2011	3 SD
2	Agnia Febryanti	Taliwang 11-02-2010	5 SD
3	Faiq Diyaulaisyi	Taliwang 08-09-2012	2 SD
4	Sakti bintang	Denpasar 14-05-2010	5 SD

Tabel 1. 3 Tabel anak-anak yang mengisi kuesioner

Agar lebih terarahnya kegiatan maka pada tabel 1.4 akan dipaparkan jadwal kegiatan bimbel selama satu bulan kedepan:

	Hari/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
Minggu pertama	1 Agustus 2020	Wawancara Mitra	Untuk memperoleh data yang valid tentang Desa Kalimantanong dan masalah apa saja yang sedang terjadi.
	2-7 Agustus 2020	Membantu Melaksanakan Program Mitra	Menjadi Mc dan panitia Sepak Bola – Ikut serta dalam kegiatan masyarakat sadar Stunting- Konsultasi Program yang akan saya jalankan.
Minggu kedua	8-9 Agustus 2020	Kegiatan Inti dan Kegiatan Tambahan	Mengajar Kata Benda (nominal) ,Kata Sifat (adjective), Kata Kerja (verbs)dan Melatih Fisik Motoric Anakerkenalan sekaligus pembelajaran pertama dan pelatihan fisik motoric
	10-14 Agustus 2020	Membantu kegiatan Mitra	Pemberian BLT-osyandu-Panitia Rapat KAMTIBNAS
Minggu ketiga	18-20 Agustus 2020	Kegiatan Inti	Mewarnai menggunakan pasir- Meniru gerakan Hewan dan suaranya-Kreasi Origami
	21 Agustus 2020	Kegiatan Mitra	Menjadi panitia pengajian “Menapaki jalan Hijriah Rasulullah SAW”
	22-23	Kegiatan Inti	Mewarnai menggunakan teknik Foil Art-Membaca cerita menggunakan kaca mata 3D
Minggu keempat	24 Agustus 2020	Program Mitra	Rapat persiapan Lomba antar Desa se-KSB
	25-30 Agustus 2020	Program Inti	Belajar tulis,sebut dan

			bernyanyi alphabet dengan bahasa inggris-belajar angka dalam bahasa inggris-belajar membuat bentuk hewan-belajar mewarnai teknik kolase-Berkreasi tempel berdasarkan susunannya
	31 Agustus 2020	Penarikan KKN	Peemberian Nilai- Kesan Dan Pesan

HASIL YANG DICAPAI

Kegiatan Bimbingan Belajar yang dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan ini, sangat berpengaruh dalam membantu meningkatkan fisik motoric anak khususnya di masa pandemic ini, anak yang masih diarahkan belajar di rumah atau belajar daring merasa bosan dan tak jarang menjadikan mereka malas belajar dirumah , orang tua tidak punya pilihan lain selain membiarkannya. Karena untuk memaksa mereka dalam belajar anak pasti melawan, mengekang ataupun menangis.

Hasil dari program kerja yang dijalankan ini dapat dilihat mulai banyaknya orang tua yang merasa terbantu akan adanya kegiatan bermain sambil belajar ini, stress anak berkurang dan menjadi senang dalam melakukan pembelajaran, selama Covid-19 anak di paksa belajar di rumah. Bimbingan belajar ini juga menjadi hal yang bagus untuk menumbuhkan semangat belajar anak karena anak merasa belajar kembali di sekolah dengan adanya teman-teman lain mereka merasa lebih bisa mengeksplor diri mereka dibandingkan harus belajar sendiri di rumah dengan materi tanpa adanya permainan.

Penulis telah melakukan survei dengan cara membagikan kuesioner kepada anak-anak dan orang tua untuk mengetahui apakah kegiatan yang penulis lakukan ini bermanfaat atau tidak. Pada tabel 1.2 dan tabel 1.3 penulis hanya memilih responden anak-anak yang dianggap sudah bisa membaca untuk dijadikan responden. Dan dari data yang ada 4 responden anak-anak dan 5 responden orang tua. Dan dari kegiatan yang penulis lakukan di Desa Kalimantanong yaitu mengadakan kegiatan bimbingan bermain sambil belajar untuk meningkatkan fisik motorik anak di masa pandemi Covid-19, telah diperoleh data bahwa kegiatan bimbingan belajar yang penulis lakukan 100% bermanfaat untuk mengasah fisik motorik anak-anak di Desa Kalimantanong. Bisa dikatakan kegiatan yang penulis lakukan berhasil.

KESIMPULAN

Perkembangan fisik motorik anak di Desa Kalimantanong. Kematangan emosional pada anak usia dini masih didominasi oleh naluri bermain sehingga bermain sangat berperan dalam upaya memenuhi fase perkembangan psikologisnya. Saya membuat kegiatan bermain sambil belajar. Dalam kegiatan ini saya melakukan pertemuan dengan anak-anak di desa Kalimantanong dan mengajak anak bermain dengan berbagai teknik anak dapat melatih kesabaran, tidak bosan dan mampu bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan permasalahan. Program ini juga bertujuan untuk menstimulasi memori pada anak. Dengan bermitrakan Kantor Desa. Dan anak-anak di Desa

Kalimantong merasa sangat senang dan antusias dalam bermain sambil belajar bersama teman-temannya.

DAFTAR PUSTAKA

Lppm, 2020, Pedoman KKN Tematik Undikma Mataram. Mataram: UNDIKMA Mataram.

Mutiah, Diana 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana

<http://anggunpaud.kemendikbud.go.id/index.php/berita/index/20180930123905/Manfaat-Bermain-Puzzle-untuk-Anak>.

<https://www.kompasiana.com/hafsy/5bf655d8c112fe11875a13b8/belajar-sambil-bermain?page=all>.

<https://www.oborkeadilan.com/2020/08/model-pembelajaran-anak-usia-dini-di.html>.

Profil Desa Kalimantanong oleh Kantor Desa