

Pembuatan Model Permainan Papan Edukasi Untuk Kemampuan Gerak Anak di TK GMIT Narwastu Noelbaki

¹⁾Julian Jeminel Leko, ²⁾Alventur Baun, ³⁾Yahya Jecson Palinata*, ⁴⁾Ramona Mathias Mae, ⁵⁾Fredik Edison Nope

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Kristen Artha Wacana, NTT, Indonesia
Email Corresponding: yahyajecsonpalinata@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Model Permainan
Papan Edukasi
Kemampuan Gerak Anak

Bermain merupakan kegiatan pertama dan utama bagi anak sehingga melalui aktivitas bermain, anak dapat bereksplorasi sekaligus belajar dari apa pun yang ada di sekitarnya, oleh sebab itu kreativitas dalam memilih suatu permainan haruslah bermakna dan bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk kemampuan gerak anak dengan model permainan papan edukasi dan terlaksanakan di TK GMIT Narwastu Noelbaki. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini menggunakan instrument model permainan papan edukatif dengan metode meliputi: tahapan persiapan, sosialisasi dan pelaksanaan. Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa model permainan dapat membangkitkan keinginan, minat dan memberikan motivasi yang merangsang anak untuk belajar lebih optimal dan mempunyai tujuan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam melaksanakan aktivitas bermain dengan materi yang telah ditentukan dalam papan edukasi, para anak TK Narwastu mampu mempraktekkan teknik dasar menggiring menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki dengan baik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa peran media dan model permainan sangatlah mempengaruhi kemampuan gerak anak di TK GMIT Narwastu Noelbaki.

ABSTRACT

Keywords:

Educational Board
Game Model
Children's Movement Ability

Play is the first and main activity for children so that through play activities, children can explore and learn from whatever is around them, therefore creativity in choosing a game must be meaningful and beneficial for children's growth and development. Community service activities aim to improve children's movement skills with an educational board game model and are carried out at GMIT Narwastu Noelbaki Kindergarten. The approach used in this PKM activity uses an educational board game model instrument with methods including: preparation, socialization and implementation stages. The results of PKM activities show that the game model can arouse desire, interest and provide motivation that stimulates children to learn more optimally and has the aim of stimulating their growth and development. In carrying out playing activities with the material that has been determined on the educational board, Narwastu Kindergarten children are able to practice basic dribbling techniques using the inside foot, outside foot and instep well, so this shows that the role of media and game models greatly affects children's movement skills at GMIT Narwastu Noelbaki Kindergarten.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan suatu lembaga formal yang dibentuk dalam upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak usia empat sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. TK merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki kewajiban lebih besar untuk mengoptimalkan pencapaian perkembangan anak. Hal ini karena TK merupakan tingkatan lembaga PAUD terakhir sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (Wulandari & Purwanta., 2021). Oleh karena itu diperlukan upaya mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh

kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia dan minat anak. Banyak faktor yang dapat berdampak pada proses belajar keterampilan motorik, antara lain faktor siswa itu sendiri, lingkungan tempat belajar, fasilitas atau alat bantu pendidikan, dan guru (Fajar., 2017). Dalam proses perkembangan individu dikelompokkan menjadi beberapa aspek, dan salah satu dari aspek tersebut adalah perkembangan psikomotorik yang melibatkan otot-otot untuk meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik. Dalam proses gerak, perkembangan motorik adalah perkembangan yang menstimulasi kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak anak sebagai pusat gerak. Perkembangan motorik memiliki dua perkembangan yaitu motorik halus dan kasar, perkembangan motorik halus merupakan perkembangan yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Sedangkan untuk motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh (Damayanti & Adhe., 2023). Sehingga kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan memberikan metode/konsep dasar yang mempunyai makna bagi siswa melalui hal nyata yang membuat anak bergerak dan timbul rasa ingin tahu.

Taman kanak-kanak yang menjadi pendidikan formal awal mempunyai peran yang penting dalam mengenalkan pendidikan jasmani/olahraga pada siswa. Para siswa memerlukan pengenalan yang baik. Hal ini perlu, agar siswa mempunyai pandangan dan pengetahuan yang cukup tentang pengenalan pendidikan olahraga (Widiyanto., 2022). Proses pembelajaran di Taman kanak-kanak pada umumnya dilakukan melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas karena dalam proses pembelajaran masih membutuhkan bimbingan guru secara langsung dan sekaligus pemandu jalannya pembelajaran di dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah, sehingga keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan siswa tergantung pada proses yang dialami oleh peserta didik (Sinlaeloe et al., 2023).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dunia anak merupakan dunia bermain, bermain yang menggabungkan aspek-aspek rekreatif dan edukatif dapat menjadikan sarana untuk belajar yang efektif untuk anak (Baun et al., 2023). Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani (Kusumawati, 2017). Memodifikasi sebuah permainan haruslah disesuaikan dengan perkembangan siswa, menggunakan model gerak yang beragam, meningkatkan keterampilan dan kebugaran, mendorong siswa untuk melakukan aktivitas fisik, memfasilitasi aktivitas pembelajaran, memaksimalkan waktu pembelajaran aktif, mengajarkan kompetisi dan kerjasama secara tidak langsung, memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran, dan proses penilaian dilakukan secara kontinyu. Media bermain yang didesain oleh guru dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan *motor skill* anak atau perkembangan psikomotorik anak (Ukkas et al., 2020), dengan hasil penelitian pada indikator kemampuan menempatkan media bermain berdasarkan fungsinya diperoleh hasil pre-test 25% masuk dalam kategori tepat, 25% juga masuk dalam kategori kurang tepat serta 50% dalam kategori tidak tepat, dan hasil post-test diperoleh 85% masuk dalam kategori tepat, 15% masuk dalam kategori kurang tepat dan 0% masuk dalam kategori tidak tepat, sehingga hal ini menunjukkan bahwa dengan melatih peserta didik melalui media bermain dapat meningkatkan perkembangan aspek psikomotorik anak.

Oleh sebab itu, untuk dapat membantu anak memiliki kemampuan motorik yang maksimal diperlukan adanya materi belajar yang mampu untuk diikuti anak-anak dengan gembira, sehingga anak didik akan memperhatikan arahan yang diberikan oleh pendidik serta melalui media bermain, maka keterampilan fisik akan lebih terlatih, melatih kemampuan gerak anak dan membantu anak untuk lebih dapat berpikir kreatif.

II. MASALAH

Berdasarkan pengamatan, anak-anak Taman Kanak-kanak (TK) GMIT Narwastu memiliki kecenderungan mempunyai minat yang besar untuk selalu melakukan aktivitas gerak fisik, sehingga tampak selalu aktif dalam bergerak saat beraktivitas di luar kelas tanpa diawasi sehingga anak bergerak dan bermain sesuai dengan yang diinginkan padahal pemilihan permainan sangatlah mempengaruhi kemampuan gerak anak.

Sesuai hasil pengamatan tersebut dan melalui diskusi bersama para pendidik di TK GMIT Narwastu, maka Tim PKM menyepakati dan mengadakan pembuatan model permainan papan edukasi untuk kemampuan gerak anak di TK GMIT Narwastu Noelbaki.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di TK GMIT Narwastu. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan PKM ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi dengan menggunakan instrument model permainan papan edukatif. Pelaksanaan permainan papan edukatif untuk melatih kemampuan gerak anak akan didampingi oleh pemateri dan akan dipraktikkan langsung oleh peserta didik (anak TK) dengan metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi: (1) tahapan persiapan; pemateri dan mahasiswa KBPM UKAW akan menyiapkan alat dan bahan berupa; papan roda putar, kuns, bola plastic dan keranjang, (2) tahapan sosialisasi; tim PKM akan memberikan edukasi tentang pelaksanaan model permainan, langkah-langkah dalam permainan dan tahapan evaluasi/penilaian, (3) tahapan pelaksanaan; anak-anak akan mempraktekkan materi yang diberikan dalam bentuk permainan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pembuatan model permainan papan edukasi untuk kemampuan gerak anak di TK GMIT Narwastu dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan

Pada tahapan ini, tim PKM akan menyiapkan alat dan bahan berupa; papan roda putar, kuns, bola plastik dan keranjang yang akan digunakan bagi siswa TK GMIT Narwastu untuk kemampuan gerak.



Gambar 2. Kegiatan Persiapan PKM

2. Tahapan sosialisasi

Tahapan ini akan diberikan edukasi tentang materi menggiring bola kaki dengan langkah-langkah teknik dasar menggiring menggunakan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan punggung kaki, pelaksanaan model permainan, langkah-langkah dalam permainan dan tahapan evaluasi.



Gambar 3. Kegiatan Penyampaian Materi PKM

Table 1. Demografi Sampel PKM

No	Nama Anak TK	Inisial	L/P
1	Allona T.L. Ullu	AU	P
2	Indah Bako	IB	P
3	Rayzal I. Mangngi Wadoe	RW	L
4	Jibrael R. Anin Feto	JF	L
5	Maricad S. Mau	MM	P
6	Airel S. Lay	AL	P
7	Martinus D. Koa	MK	L
8	Grasela N. Soe	GS	P
9	Cayla A. Nyola	CN	P
10	Rehan Y. Nubatonis	RN	L
11	Yantri Y. Sua	YS	P
12	Jocelyn J. Nalle	JN	P

3. Tahapan pelaksanaan

Pada tahapan ini, Anak-anak TK GMIT Narwastu akan dilatih kemampuan geraknya melalui permainan papan edukasi yang telah dipasangkan materi teknik dasar menggiring menggunakan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan punggung kaki. Anak-anak TK GMIT Narwastu berjumlah 12 orang yang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Dari jumlah sampel tersebut dan sesuai dengan instrument pelaksanaan model ini, maka dibagikan dalam 4 kelompok. Setiap kelompok menentukan ketuanya untuk dapat memutar papan edukasi dalam menentukan materi yang akan dipraktekkan oleh kelompok.



Gambar 4. Penentuan Materi Melalui Permainan Papan Edukasi

Setelah materi diketahui melalui papan edukasi, maka ketua kelompok akan menyampaikan ke anggota untuk mempraktekkannya. Setiap anggota dalam kelompok harus mampu melaksanakan teknik-teknik dasar menggiring bola yang diperoleh dari papan edukasi dengan melewati rintangan kuns yang telah dipasangkan untuk memasukan bola ke keranjang.



Gambar 5. Mempraktekkan Teknik Dasar Menggiring Bola

Dalam mempraktekkan model permainan papan edukasi, setiap kelompok harus berlomba untuk dapat memasukkan bola ke kerancang secepat mungkin dengan teknik dasar menggiring bola kaki. Bagi kelompok yang menyelesaikan terlebih cepat akan memperoleh nilai 4. Hasil dari pelaksanaan tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

Table 2. Hasil Teknik Dasar Menggiring Bola Kaki

Kelompok	Nama Anak	Teknik Dasar Menggiring Bola Kaki			Σ	%
		KBD	KBL	PK		
A	AU	3	4	3	10	83,33
	IB	3	4	3	10	83,33
	RW	3	4	3	10	83,33
B	JF	1	2	4	7	58,33
	MM	1	2	4	7	58,33
	AL	1	2	4	7	58,33
C	MK	4	3	2	9	75
	GS	4	3	2	9	75
	CN	4	3	2	9	75
D	RN	2	1	1	4	33,33
	YS	2	1	1	4	33,33
	JN	2	1	1	4	33,33

Keterangan:

KBD = Kaki Bagian Dalam

KBL = Kaki Bagian Luar

PK = Punggung Kaki

Dalam proses perkembangan setiap individu melewati beberapa fase dan di tiap-tiap fase yang dilalui memiliki tugas-tugas perkembangan yang pada dasarnya memegang peranan penting dalam menentukan arah perkembangan. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak, melalui bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak melompat, melempar, atau berlari, selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya (Hadi et al., 2017).

Proses bermain yang dilakukan anak usia dini dapat menambah pengalaman mengenai hal-hal baru yang kemudian diproses menjadi sebuah informasi bagi dirinya. Melalui bermain, anak dapat bebas bergerak dan mengembangkan keterampilan motorik kasar maupun halus. Anak akan mengubah informasi menjadi pengetahuan dengan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan intelegensi anak (Basyiroh et al., 2023). Anak akan senang ketika bermain karena dunia anak adalah dunia bermain, tetapi aktivitas bermain pada anak harus bermakna dan mempunyai tujuan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya.

Hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di TK Narwastu, para anak-anak sangatlah aktif dalam menerima materi yang disampaikan dan antusias dalam melaksanakan model permainannya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan teknik dasar menggiring bola kaki untuk kemampuan gerak anak dengan model permainan papan edukasi diperoleh 83,33 % untuk kelompok A, 58,33% untuk kelompok B, 75% untuk kelompok C dan 33,33% untuk kelompok D. Dalam melaksanakan aktivitas bermain dengan materi yang telah ditentukan dalam papan edukasi, para anak TK Narwastu mampu mempraktekkan teknik dasar menggiring menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki dengan baik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa peran media dan model permainan sangatlah mempengaruhi kemampuan gerak anak.

V. KESIMPULAN

Peran model permainan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, memberikan motivasi yang merangsang anak untuk belajar lebih optimal dan mempunyai tujuan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya. Berdasarkan hasil pelaksanaan teknik dasar menggiring bola kaki untuk kemampuan gerak anak dengan model permainan papan edukasi diperoleh rata-rata 62,5 %. Pembuatan model permainan papan edukasi berdampak dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, menganalisis teknik dasar menggiring menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki dengan baik dan memberikan kontribusi dalam kemampuan gerak anak-anak di TK GMIT Narwastu Noelbaki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) Universitas Kristen Artha Wacana yang telah memberikan dukungan financial terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di TK GMIT Narwastu Noelbaki.

DAFTAR PUSTAKA

- Baun, A., Palinata, Y.J., Selan, M., & Sinlaeloe, A.(2023). Activity Of Children's Movement Patterns In Traditional Games Using The Team Games Tournament Method. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 270-279. DOI: <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v6i2.13070>
- Basyiroh, I., Ramdani, C., & Husni, J. (2023). Ragam Aktivitas Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Pengabdian Kepada Masyarakat Di Ra Syifausudur Cibaduyut Bandung). *Burangrang: Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M)*, 1(2), 1-5. <https://journal.albadar.ac.id/index.php/burangrang/article/view/23>
- Damayanti, A. P., & Adhe, K. R. (2023). Pengembangan Papan Lipat Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Anak TK A. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 4(1), 1-21. DOI: <https://doi.org/10.49056/ijit.vi.478>
- Fajar, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1), 58-66. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Di Kota Surakarta. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2), 61-73. Retrieved from <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/588>
- Kusumawati, Oktaria. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124- 142. Doi: <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>
- Sinlaeloe, A., Palinata, Y.J., Baun, A., Selan, M., & Lika, J.K.(2023). Sosialisasi Model Kreativitas Permainan Dalam Pembelajaran Lari Bagi Siswa Sekolah Dasar. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 1427-1437. DOI: <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i12.1965>
- Ukkas, R., Thaha, H., & Rahmawati, R. (2020). Peranan Media Bermain bagi Perkembangan Aspek Psikomotorik Anak Usia Dini di TK Seatap Kampung Tangnga. *Jurnal Konsepsi*, 9(3), 140-151. Retrieved from <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/55>
- Widiyanto, S. (2022). Pengenalan Olahraga untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Bagi Siswa TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7232-7241. DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.2605](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2605)
- Wulandari, H., & Purwanta, E.(2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). 452-462. DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>