



## **KKN Sisdamas Moderasi Beragama: Penerapan Permainan Motorik Kasar untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini di RA. Syifatul Ulya Desa Singajaya Kec. Cihampelas Kab. Bandung Barat**

**Novi Siti Fatimah**

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [novisitifatimah@gmail.com](mailto:novisitifatimah@gmail.com)

### **Abstrak**

*KKN Sisdamas Moderasi Beragama merupakan salah satu KKN yang diselenggarakan oleh Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dalam KKN ini seluruh kelompok KKN membuat sebuah program, yang mana program tersebut harus memiliki output yang baik bagi masyarakat setempat. Salah satu program yang penulis ambil adalah Penerapan Permainan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini RA. Syifatul Ulya Desa Singajaya. Program ini bertujuan untuk membantu masyarakat desa Singajaya khususnya pengajar di RA. Syifatul Ulya untuk meningkatkan fisik-motorik pada anak usia dini. Metode pengabdian yang digunakan dalam program ini mengacu pada Petunjuk dan Teknis KKN Sisdamas Moderasi Beragama yang dikeluarkan oleh pihak LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Adapun hasil yang didapat dari penerapan permainan motorik kasar ini adalah meningkatnya kemampuan yang ada di dalam diri mereka, meningkatnya rasa percaya diri dan mampu beradaptasi dengan lingkungan dan teman sebayanya, dan meningkatnya kreativitas anak.*

**Kata Kunci:** KKN, Motorik, Penerapan, Permainan

### **Abstract**

*KKN Sisdamas Religious Moderation is one of the KKN organized by the Sunan Gunung Djati State Islamic University, Bandung. In this KKN, all KKN groups make a program, in which the program must have good output for the local community. One of the programs that the authors take is the Application of Gross Motor Games in Early Childhood RA Syifatul Ulya at Desa Singajaya . This program aims to help the people of Desa Singajaya, especially teachers at RA. Syifatul Ulya to improve physical-motor in early childhood. The service methode used in this program refers to the KKN Sisdama Religius Moderations instructions and techniques issued by the LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. The results obtained from the application of gross motor games are increasing the abilities that exist within them, increasing*

*self-confidence and being able to adapt to the environment and peers, and increasing children's creativity.*

**Keywords:** *Aplication, Games, KKN, Motor*

## **A. PENDAHULUAN**

KKN Reguler Sisdamas Moderasi Beragama (MB) adalah Kuliah Kerja Nyata yang dilaksanakan secara luring di lokasi yang sudah ditentukan berbasis pemberdayaan masyarakat. Pelaksanaan KKN Reguler Sisdamas dikemas dengan memadukan antara proses belajar sosial bagi peserta KKN, pengabdian kepada masyarakat, dan riset sosial melalui tahapan-tahapan siklus pemberdayaan.

Di dalam program KKN ini terdapat salah satu program yang termasuk ke dalam aspek pendidikan, yang mana program ini merupakan salah satu permasalahan yang ada di lokasi yang penulis tempati.. Di lokasi ini terdapat beberapa sekolah mulai dari sekolah taman kanak-kanak (TK) sampai ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang masih terdapat banyak problematika di dalamnya. Adapun sasaran yang dianalisis oleh penulis yaitu anak usia dini.

Anak usia dini adalah mereka yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak, di mana pada masa ini perkembangan kecerdasan pada anak bisa meningkat sampai 50%. Adapun beberapa aspek yang perlu ditingkatkan pada masa pertumbuhan dan perkembangannya yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan sosial-emosionalnya.

Fisik-motorik merupakan salah satu aspek yang penting pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan terdapat banyak pengaruh untuk individu anak, di antaranya: 1) Anak akan terhibur dan memperoleh perasaan senang; 2) Anak dapat beranjak dari kondisi yang tidak berdaya ke kondisi yang independent; 3) Anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah; 4) Anak dapat bergaul dengan teman sebayanya dan; 5) Apabila perkembangan motoriknya baik, maka perkembangan selanjutnya akan baik pula (Lismadiana, 2013).

Penerapan permainan motorik kasar pada anak usia dini merupakan salah satu pelatihan yang penting bagi anak. Dengan adanya permainan motorik kasar pada anak usia dini, maka perkembangan sosial-emosionalnya akan meningkat, yang mana anak akan memiliki rasa percaya diri yang besar, sehingga anak akan mudah bersosial dengan temannya dengan rasa percaya diri itu sendiri. Adapun pentingnya bagi perkembangan kognitifnya yaitu dengan aktivitas fisik yang dilakukan, anak akan memiliki rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ia jumpai. Keterampilan motorik kasar pada anak juga dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasinya, juga gerakan-gerakan yang dilakukan akan bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan otak kiri menjadi seimbang (Veny Iswantiningtyas & Intan Prastihastari Wijaya, 2015).

Di era modern ini sudah banyak sekolah/ taman-kanak-kanak di setiap daerahnya, salah satunya di Desa Singajaya. Di Desa ini terdapat beberapa taman kanak-kanak yang salah satunya adalah RA. Syifatul Ulya. Penulis meneliti bahwa di

sekolah ini masih kurang dalam meningkatkan fisik-motorik anaknya. Sehingga penulis membuat sebuah program mengenai penerapan permainan anak untuk meningkatkan perkembangan motorik pada anak usia dini di RA. Syifatul Ulya.

## B. METODE PENGABDIAN

Metode yang dilakukan berpacu pada Petunjuk dan Teknis KKN Sisdamas Moderasi Beragama yang dikeluarkan oleh pihak LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Adapun tahapan dalam pelaksanaannya diantaranya sebagai berikut.

### 1. Refleksi atau Pemetaan Sosial



**Gambar 1.** Survei ke lokasi dan sosialisasi awal

Tahapan pertama yaitu sosialisasi awal/rembug warga, di mana hal ini merupakan upaya penanggulangan masalah-masalah sosial yang diintervensi oleh pihak luar (pemerintah), sehingga masyarakat harus diberi kesempatan untuk mengambil keputusan berkehendak untuk menerima atau menolak KKN 2023 sebagai alternatif pemecahan masalah. Dan Alhamdulillah warga di Desa Singajaya khususnya Dusun 2 RW 03 menerima dengan terbuka KKN kelompok 260 dengan baik.

Adapun para pengajar khususnya di RA. Syifatul Ulya, yang mana menginginkan mahasiswa KKN 2023 dapat membantu mengajar di sekolah tersebut. Program yang diambil untuk sekolah taman kanak-kanak RA. Syifatul Ulya yaitu penerapan permainan motorik kasar pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan permainan motorik kasar pada anak usia dini di sekolah tersebut masih kurang diterapkan karena minimnya kuantitas pengajar sedangkan para siswanya melebihi batas maksimal.

### 2. Perencanaan Program

Penyusunan program dilakukan dengan cara mencari beberapa referensi permainan motorik kasar di beberapa media sosial. Setelah itu permainan tersebut dapat diterapkan di sekolah tersebut. Adapun beberapa permainan yang diambil oleh penulis, yaitu:

- Permainan ABDG (Aku Bermain Dengan Gembira)

- Estafet bola menggunakan lengan
- Lompat sesuai dengan arahan gambar

### 3. Evaluasi dan Pelaporan

Setiap harinya penulis beserta rekan-rekan yang lainnya melakukan evaluasi dan pelaporan pada malam hari dan dipaparkan melalui forum kelompok. Adapun beberapa hal yang dievaluasi yaitu beberapa siswa masih kurang berinteraksi dengan temannya, kurangnya cara bagaimana mengondisikan anak supaya bisa ikut serta dan tertib dalam melakukan kegiatan tersebut, dan masih terdapat siswa yang selalu ingin ditemani oleh orang tuanya. Hal tersebut masih bisa diantisipasi oleh penulis dan pengajar yang ada di sekolah tersebut, karna semakin kreatif dan inovatif permainannya maka lambat laun siswa akan semakin tertarik akan permainan tersebut.

## C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan belajar di RA. Syifatul Ulya dimulai dari pukul 07.00-11.00. pembelajaran diawali dengan membaca buku atau Iqra' kemudian setelah seluruh siswa selesai membaca, mereka keluar kelas untuk baris di lapangan. Setiap hari Senin semua siswa dan guru melaksanakan upacara setelah selesai membaca. Kemudian pada hari Selasa sampai hari Kamis, seluruh siswa melakukan kegiatan permainan motorik setelah kegiatan membaca. Pada hari Jum'at, setelah selesai membaca iqra' para siswa duduk berbaris di halaman untuk mendengarkan cerita dari gurunya yang dibantu dengan sebuah boneka, yang mana boneka tersebut seolah-olah dapat berbicara supaya bisa menarik perhatian anak-anak untuk dapat mendengarkan cerita dengan baik.

Penerapan permainan motorik kasar ini dilakukan setelah semua anak-anak selesai membaca, baik membaca buku bacaan maupun membaca Iqra' kemudian mereka diarahkan untuk keluar kelas dan mengikuti semua arahan guru. Pada pelaksanaannya tidak jarang bila terdapat beberapa kendala, seperti ada anak yang tantrum dan sulit dikondisikan, atau ada anak yang berkelahi dengan temannya. Namun hal tersebut tidak mengganggu keberlangsungannya program, dan masih bisa diatasi.

Setiap akan memulai permainan, para guru mengondisikan siswa-siswinya terlebih dahulu sampai mereka berbaris dengan rapih. Hal ini bisa memakan waktu yang lumayan lama karena dengan jumlah siswa yang banyak tidak sebanding dengan jumlah guru yang sedikit. Kemudian sebelum permainan dimulai para siswa bernyanyi terlebih dahulu dan berhitung dari angka 1-20 menggunakan 4 bahasa, seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Sunda, dan bahasa Arab supaya mereka terbiasa dengan bahasa-bahasa tersebut. Sebelum permainan dimulai, penulis menjelaskan terlebih dahulu peraturan dari permainan tersebut. Adapun beberapa problematika dalam kegiatan ini yaitu beberapa siswa masih kurang dalam memperhatikan orang yang sedang berbicara di depan. Maka dari itu, penulis menjelaskan sambil memberikan contoh supaya anak siswa mau memperhatikan.

## 1. Permainan ABDG (Aku Bermain Dengan Gembira)



**Gambar 2.** Merapikan barisan

Dari permainan ini diharapkan seluruh siswa bermain dengan riang dan gembira. Permainan ini dilakukan dengan dibuatkan 3 barisan ke belakang, yang mana siswa harus mengikuti arahan guru. Ketika guru menyebutkan "maju", maka siswa harus lompat ke depan. Kemudian ketika guru menyebutkan "mundur", maka siswa harus lompat ke belakang. Lalu ketika guru menyebutkan "kanan/kiri", maka siswa harus melompat sesuai dengan arahan tersebut. Adapun resiko dari permainan tersebut, terdapat beberapa siswa yang usil mendorong temannya hingga terjatuh, namun masih bisa diatasi oleh para guru supaya tetap tertib dalam melakukan permainan ini.

## 2. Permainan Estafet Bola Menggunakan Lengan



**Gambar 3.** Permainan estafet bola

Permainan ini dimulai dengan para siswa membuat lingkaran, kemudian permainan dilakukan dengan cara bola diapit oleh kedua lengan dibengkokkan, kemudian bola tersebut diestafet ke siswa di sampingnya dan jangan sampai bola tersebut terjatuh, juga sambil menyanyikan sebuah lagu. Hal ini, diharapkan siswa bisa fokus pada bola yang ia ambil menggunakan lengan dengan lagu yang sedang dinyanyikan. Adapun kekurangan dari permainan ini, terdapat beberapa siswa yang tidak bernyanyi karna terfokus pada estafet bola tersebut, namun hal ini tidak mengurangi semangat para siswa untuk bermain.

### 3. Lompat sesuai dengan arahan gambar

Permainan ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- Menyusun gambar telapak kaki, kaki kanan, kaki kiri, dan dan kedua kaki mengarah ke depan dan ke samping.
- Siswa dibuat 2 barisan, kemudian secara bergantian siswa melompat sesuai dengan arahan pada gambar tersebut.
- Masing masing siswa melompat sebanyak 4 kali

Dari permainan ini, diharapkan siswa dapat membedakan antara kaki kanan dan kaki kiri, kemudian juga bisa melatih kefokuskan pada sesuatu yang mereka lihat. Adapun kekurangan dari permainan ini, yaitu terdapat beberapa anak yang masih ragu dan kurang percaya diri untuk melompat karna takut salah, namun hal ini masih bisa diatasi oleh penulis dan pengajar yang lain untuk membuat siswa tersebut menjadi berani mencoba dan tidak takut salah.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan-kegiatan ini merupakan bagian dari aspek pendidikan dan kesehatan, yang mana program ini berupa permainan-permainan yang bukan hanya melatih gerak fisiknya saja, namun melatih perkembangan motorik anak tersebut supaya anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

Program ini sebetulnya sudah dilakukan para pengajar, namun minimnya sumber atau ide untuk menerapkan permainan motorik yang lain. Oleh karena itu, penulis mengembangkan program ini dengan cara menerapkan beberapa permainan yang lebih kreatif dan inovatif yang belum pernah dilakukan oleh para siswa tersebut.

Hasil yang didapat dari penerapan permainan motorik kasar pada anak usia dini RA. Syifatul Ulya di Desa Singajaya ini, yaitu:

1. Siswa merasa senang dengan diberikannya permainan di luar kelas. Karena mereka banyak menghabiskan waktu belajar di ruangan.
2. Siswa bermain dengan riang dan gembira. Karena kegiatan ini dilakukan tidak terlalu serius, dan kondisinya bahkan harus menyenangkan
3. Siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Permainan-permainan ini melibatkan banyak orang dan bertujuan untuk mengenalkan kua pada lingkungan sosialnya.
4. Meningkatnya kefokuskan anak dan memiliki fisik yang kuat. Permainan-permainan tersebut bukan hanya sebuah permainan biasa, namun terdapat pelatihan fisik-motorik juga pelatihan kefokuskan pada anak.



**Gambar 4.** Perkembangan motorik anak

*Output* yang didapatkan dari penerapan permainan motorik kasar pada siswa yaitu, mampu meningkatkan kefokuskan siswa, dan mampu meningkatkan kreativitasnya. Siswa akan senang dan semangat bila diberikan tugas yang terdapat dalam gambar tersebut. Karena yang penulis lihat, nahwasannya siswa bosan ketika diberikan tugas menulis, namun ketika diberikan tugas seperti membuat kolase, atau menempel-nempelkan benda, ia akan semangat mengerjakannya.

## **E. PENUTUP**

Dari hasil penerapan permainan motorik kasar pada anak usia dini di Desa Singajaya ini adalah meningkatnya kreativitas dan kefokusannya anak, melatih kesehatan fisik, meningkatnya kemampuan yang ada di dalam diri mereka, dan meningkatnya rasa percaya diri untuk tampil di depan dan beradaptasi dengan lingkungan dan teman sebayanya.

Adapun tujuan dari program ini yaitu untuk membantu para pengajar untuk meningkatkan kemampuan fisik dan motorik pada siswa RA. Syifatul Ulya.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam menyelesaikan program yang penulis buat. Semoga program ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi yang membacanya. Mohon maaf bila masih terdapat banyak kekurangan baik dalam pelaksanaan program maupun pada penyusunan artikel ini. Dengan tangan terbuka, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk diperbaiki di kemudian hari.

## **G. Daftar Pustaka**

- Lismadiana. (2013). Peran Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Keolahragaan*.
- Veny Iswantiningtyas & Intan Prastihastari Wijaya. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pinus*, 249.