

Melatih Motorik Halus dengan Membuat Berbagai Macam Bentuk Garis melalui Media APE Layang-Layang Bergaris

Rokhyanto, Umi Salamah, Nurwakhid M, Wilyanti Agustina

IKIP Budi Utomo, Malang, Indonesia

rokhyanto3@gmail.com

Abstrak: Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk berbagi ilmu dan mengali potensi kepada guru-guru di PAUD Ar-Rofqoh di Perumahan Gardenia, Pakis Malang. Selama masih berbagi ilmu kepada guru-guru pada tingkat PAUD hingga SD, hal ini sangat perlu untuk menambah ilmu mengenai pendampingan terutama model pembelajaran melalui APE yang tentu saja hasil usaha menciptakan sendiri yakni: Layang-Layang Bergaris. Metode ini lewat bukti real mengikuti gambar yang ditunjukkan kepada anak PAUD. Akan tetapi, sebelumnya kami para pelaksana pengabdian mengadakan observasi, identifikasi permasalahan terkait penilaian autentik dengan mitra, sekaligus rencana yang ditawarkan kepada tim pelaksana pengabdian kepada mitra. Analisis pemecahan masalah yang dihadapi guru yakni: analisis kebutuhan terkait adanya pembaharuan sistem penilaian berbasis autentik. Penilaian autentik perlu dilakukan pengenalan terhadap segala komponen, prosedur alat peraga edukasi, dan pengembangan dalam pembelajaran APE, sedangkan yang dilakukan analisis permasalahan berupa kemampuan guru-guru terkait evaluasi yang pernah dilakukan melalui pendampingan alat peraga edukasi kepada para guru untuk keperluan jenjang jangka panjang. Dalam proses pelaksanaan banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, agar guru-guru selalu membuat rencana pembelajaran harian agar proses pembelajaran dapat terkontrol dengan baik. Selain itu, kegiatan ini dilakukan seorang pendamping kepada ibu-ibu guru PAUD Ar-Rifqoh selama belajar mengaplikasikan alat peraga edukasi tentang **motorik halus**, yakni berkaitan dengan menebalkan garis putus-putus tegak, garis datar, garis miring, garis lengkung, dan garis lingkaran. Kegiatan ini dilakuakn kerjasama antara pelaksana pengabdian IKIP-BU Malang dengan para guru di PAUD Ar-Rifqoh, yang secara terbuka dan menyambut baik kegiatan ini, semoga guru-guru guru-guru akan memperoleh barokahallah ilmu yang lebih bermanfaat.

Kata Kunci: Motorik halus, bentuk garis, media APE

Pendahuluan

Kegiatan Pengabdian ini sebetulnya dilakukan untuk mengaplikasikan media belajar, khususnya penerapan model aplikasi baru terutama alat sebagai sarana untuk memudahkan orang melakukan kegiatan agar tujuan yang diinginkan bisa tercapai atau terbiasa melakukan apa yang diinginkan. Bila sudah begitu kegiatan itu akan menjadi ringan atau lancar sebab ada alat yang menjadi sarana untuk memudahkannya. Demikian juga tidak ubahnya seperti permainan untuk anak-anak bisa menambah pintar dan cerdas. Dalam hal ini permainan yang mengandung nilai edukasi bagi anak-anak tentu saja permainan yang merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan yang baru kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Adams, 2005). Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau penanaman sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli atau tidak, yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.



Sebelum dimulai pembelajaran di PAUD Ar-rifqoh Perum Gardenia Pakis Malang

Permainan edukatif merupakan suatu permainan yang mempunyai kegiatan yang sangat menyenangkan dan sebagai alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, keseimbangan, dan mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa, kemudian menyalurkan kegiatan siswa dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik, artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Dunia anak merupakan dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi seni, dan perkembangan **fisik motorik** (terutama **motorik halus**). Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun perkembangan sosial.

Pada anak usia 2-8 tahun merupakan tahap praoperasional. Menurut Piaget (2015), ciri pokok perkembangan pada tahap ini dengan penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Praoperasional (2-4 tahun) pada usia ini anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsep, walaupun masih sangat sederhana. Karakteristik pada tahap ini yaitu: (1) Self counter sangat menonjol, (2) Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok, (3) Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda, (4) Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria termasuk kriteria yang benar, (5) Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.

Pada tahap Intuitif (4-8 tahun) memiliki karakteristik: (1) anak mampu membentuk kelas, tetapi, kurang menyadari maksudnya, (2) anak mulai mengerti hubungan logis pada hal yang kompleks, (3) anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide, (4) anak mampu memperoleh prinsip secara benar.

Pendidikan anak usia dini (0-8 tahun) merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak-anak. Anak-anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain.

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar

oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak-anak pada permainan edukasi dikarenakan sebagai berikut: (1) dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya, (2) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, (3) mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru, (4) mampu meningkatkan cara berpikir anak, (5) mampu meningkatkan perasaan pada anak, (6) mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak, (7) mampu merangsang imajinasi pada anak, (8) dapat melatih kemampuan bahasa pada anak, (9) dapat membentk moralitas anak, (10) dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.

Dalam menentukan permainan edukatif, orangtua (pendidik) harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Sebaiknya, orangtua di rumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Dalam hal ini banyak jenis dan macamnya permainan edukasi untuk anak, antara lain: Building Block, Puzzle, playdog/plastisin (tanah liat) yang dibentuk, dan kolase (menempel media kecil kertas di dalam area gambar, serta mengurutkan nama gambar buah, dan lain-lain. Diantara yang akan ditawarkan kepada anak usia dini yakni: **layang-layang bergaris** yang di dalamnya berisi tentang berbagai macam bentuk garis. Kesemuanya itu untuk anak usia dini agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. Di samping itu, pembelajaran menjadi sangat inovatif dan bervariasi, sehingga merangsang keingintahuan anak dalam belajar.

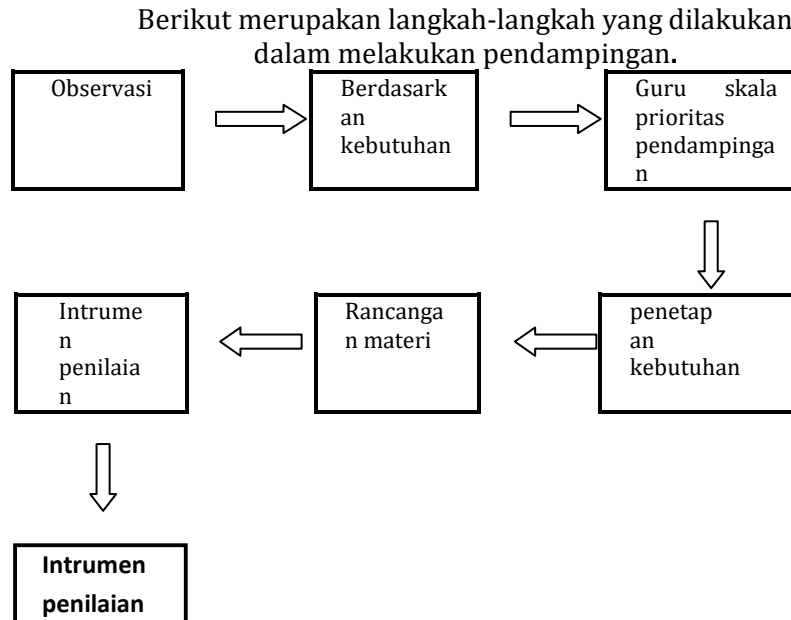
Adapun bidang pengembangan yang ada di dalam Peserta didik PAUD meliputi: Fisik motorik terutama motorik halus, hal ini yang akan dibahas dalam **permasalahan mitra** yang mengacu pada analisis situasi dan hasil diskusi bersama rekan pendampingan bagi guru-guru PAUD mengenai hambatan-hambatan di atas, maka pelaksana pengabdian dapat merumuskan masalah dalam kegiatan pengabdian kepada mitra, yaitu: (1) bagaimanakah proses pembelajaran yang diterapkan di PAUD AR-Rifqoh dalam mengaplikasikan **Fisik motorik** berupa layang-layang bergaris? (2) bagaimanakah PAUD AR-Rifqoh mengaplikasikan indikator perkembangan bidang fisik dan motorik terutama motorik halus?

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain: (1) ingin mengkaji secara detail proses pembelajaran yang diterapkan di PAUD AR-Rifqoh dalam mengaplikasikan 5 bidang pengembangan khususnya fisik motorik, motorik halus melalui APE *Layang-Layang Bergaris*. (2) ingin mengetahui lebih detail pembelajaran di PAUD AR-Rifqoh dalam mengaplikasikan fisik motorik, terutama motorik halus (dengan membuat berbagai macam bentuk garis yang ada di gambar *Layang-Layang Bergaris*).

Manfaat pengabdian memberikan pengalaman belajar bersama tentang alat peraga edukasi Layang-Layang Bergaris yang titik tekannya pada perkembangan pemahaman pada pemberian pengalaman belajar yang atraktif, berkesan, dan bermakna kepada anak PAUD; pemberian pengalaman belajar yang kongkrit dan langsung; menggali potensi pada anak PAUD yang dimilikinya; meningkatkan potensi fisik motorik halus dengan membuat berbagai macam bentuk garis (garis datar, melengkung, miring, tegak, dan lurus); meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam fisik motorik, motorik halus dengan media layang-layang; untuk mempermudah memberikan pembelajaran pada anak, sehingga proses kegiatan fisik motorik dengan media gambar akan lebih menarik dan menyenangkan; meningkatkan peranan guru sebagai **pendamping** untuk anak dalam melakukan kegiatan belajar dan bermain, sebagai usaha meningkatkan kemampuan bidang fisik motorik, motorik halus pada anak PAUD.

Metode

Prosedur pelaksanaan pendampingan penyusunan instrumen penilaian agar sah mengacu kepada pendekatan yang sistematis. Tujuan dari pembuatan rancangan ini adalah sebagai pegangan yang baik bagi mitra maupun tim pelaksana pengabdian dalam menjalankan langkah-langkah berhubungan untuk mencapai suatu kesepakatan bersama berkaitan dengan pelaksanaan pengabdian dan secara teknis melalui suatu rancangan yang sudah dipersiapkan.



Rancangan Pendampingan Penyusunan alat penilaian berdasarkan skema pengabdian pada gambar di atas, maka dapat diuraikan masing-masing komponen bagan pelaksanaan pengabdian. Kegiatan observasi, merupakan kegiatan identifikasi permasalahan terkait penilaian autentik dengan mitra, sekaligus terkait rencana yang ditawarkan oleh tim pelaksana pengabdian kepada mitra. Analisis pemecahan masalah yang dihadapi guru PAUD yakni: analisis kebutuhan terkait adanya pembaharuan sistem penilaian berbasis autentik. Penilaian autentik perlu dilakukan pengenalan terhadap segala komponen, prosedur dan pengembangannya dalam pembelajaran, sedangkan yang dilakukan analisis permasalahan berupa kaitan analisis kebutuhan terhadap kemampuan guru terkait proses evaluasi dan sistem evaluasi yang pernah dilakukan melalui kegiatan setelah kegiatan.



Membagikan lembar kerja untuk anak PAUD

Tim pengabdian merespon permasalahan tersebut dengan Menyusun bahan pelatihan dengan melibatkan beberapa kolega atau pakar. Tim pelaksana pengabdian melakukan

beberapa tahapan menuju pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan dimulai dari tahap persiapan hingga tahap evaluasi. Tim pengabdian melakukan evaluasi berdasarkan standar masukan mitra dan kendala yang dihadapi kedua belah pihak melalui kegiatan lembar tes usai kegiatan pengabdian.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat di PAUD Ar-Rifqoh Desa Saptorenggo, Pakis Malang dilaksanakan dalam tahapan-tahapan sebagai berikut: metode kegiatan ini berupa pendampingan kepada guru-guru di PAUD Ar-Rifqoh, Desa Saptorenggo, Pakis, Malang. Setelah diberi pendampingan, selanjutnya para guru dibimbing untuk menerapkan hasil pendampingan dalam rangka meningkatkan kemampuan guru-guru dalam kegiatan teknik membimbing untuk para guru dan terjun langsung untuk peserta didik PAUD. Berikut tahapan pendampingan yang dilakukan teman-teman pelaksana pengabdian:

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi: survey, pemantapan, dan penelusuran lokasi dan sasaran, penyusunan materi pendampingan, yang meliputi: draft kasar atau naskah membuat berbagai macam bentuk garis (garis datar, melengkung, miring, tegak, dan lingkaran) untuk kegiatan pendampingan bagi guru-guru PAUD Ar-Rifqoh, Desa Saptorenggo, Pakis-Malang.

Tahap Pelaksanaan Pendampingan, dilakukan dengan penjelasan tentang cara proses pembuatan berbagai macam bentuk garis, yang menitikberatkan pada pengembangan materi fisik motorik harus, hal itu untuk memotivasi guru-guru PAUD Ar-Rifqoh agar tercipta proses belajar yang menyenangkan (bermain sambil belajar) terutama alat peraga edukasi Layang-Layang Bergaris.



Anak-anak menyerahkan tugas yang disuruh oleh pelaksana pengabdian dan Bu Gu PAUD

Pelaksanaan yang menitikberatkan pada potensi kegiatan tentang identifikasi topik dan judul mengenai menebalkan kerangka macam-macam draft garis, terutama menulis garis tegak lurus, garis miring, garis datar, melengkung, dan menebalkan garis putus-putus lingkaran. Pemberian kemampuan ini dilakukan dengan teknis langsung bersamaan dengan anak melakukan kegiatan tersebut, agar para guru mendapatkan pengalaman langsung sekaligus pengayaan dari teman-teman dan tim pelaksana pengabdian.

Teknik Pendampingan, untuk melaksanakan kegiatan itu digunakan beberapa teknik pendampingan, yaitu: deskripsi kegiatan sebelumnya dan teknik ini dipilih untuk memberikan penjelasan tentang berbagai garis agar termotivasi bagi guru agar mau melaksanakan media alat peraga edukasi layang-layang bergaris dikuasai lebih dahulu sebelum diterapkan kepada anak-anak.

Teknik Tanya-jawab, digunakan bagi pendampingan atau pelaksana pengabdian kepada peserta (guru-guru) baik di saat menerima penjelasan tentang cara pembuatan berbagai macam garis, bahkan mereka juga saling bertanya kepada kita tentang alat peraga edukasi yang kami bawa.

Teknik lain setelah itu ada evaluasi bagi anak-anak secara sederhana selama proses dan akhir pendampingan, agar aspek pencapaian tujuan dalam pelaksanaan menjadi barometer. Evaluasi proses dan hasil dilakukan dengan kriteria indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pendampingan menjadi tolak ukur bagi kami sebagai tim melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

Berikut data anak setelah melalui pembelajaran inovatif dengan media alat peraga edukasi berupa Layang-Layang Bergaris yang di dalamnya anak diharapkan mampu menebalkan garis putus-putus dalam bentuk garis tegak, garis datar, garis miring, garis lengkung, dan lingkaran

No.	Nama anak	Target capaian	Baik tanpa bimbingan guru	Cukup perlu bimbingan guru	Masih perlu bimbingan guru
01.	DANIS	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	-- -- -- -- --	√ -- √ √ √	-- √ -- -- --
02.	RISKY	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	√ √ -- √ √	-- -- √ -- --	-- -- -- -- --
03.	GHANI	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	√ √ -- -- √	-- -- √ √ --	-- -- -- -- --
04.	AI'	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	√ √ √ √ √	-- -- -- -- --	-- -- -- -- --
05.	DAFFA	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	√ √ √ √ √	√ √ √ √ √	√ √ √ √ √
06.	JABI	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	√ √ -- √ √	-- -- √ -- --	-- -- -- -- --
07.	HASNA	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring 4. garis lengkung 5. garis lingkaran	√ √ -- √ √	-- -- √ -- --	-- -- -- -- --
08.	REHAN	1. garis tegak 2. garis datar 3. garis miring	√ √ √ √	-- -- -- --	-- -- -- --

		4. garis lengkung	√	--	--
		5. garis lingkaran			



Didampingi dosen dan mahasiswa anak PAUD sedang mengerjakan lembar kerja

Berdasarkan tabel di atas target capaian yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni: anak PAUD dapat menebalkan garis-garis yang berupa garis putus-putus yang ada dalam gambar layang-layang. Hal itu mengandung pengertian bahwa pembelajaran media alat peraga edukasi sangat membantu terwujudnya harapan para pendidik sebagai pelaksana dalam pengabdian dan juga menjadi pelengkap media belajar yang sudah ada di rumah PAUD Ar-Rifqoh tersebut.

Rekapitulasi hasil yang dikerjakan oleh anak PAUD dari jumlah item-item yang ada jumlah anak 8 orang X 5 target capaian = 40 ketentuan. Dari nilai 100: 40 ketentuan = 2,5%. Hal itu mengandung arti bahwa $100\% - 2,5\% = 97,5\%$. Jadi, anak Paud Ar-Rifqoh dapat mengerjakan apa yang diinginkan para pelaksana pengabdian dari IKIP Budi Utomo Malang. Itu semua berkat bimbingan dari para pelaksana pengabdian dengan sertius untuk membuat anak PAUD menjadi lebih baik dengan media alat peraga edukasi layang-layang bergaris.



Penyerahan bingkisan dari Dosen kepada Bu Guru PAUD Dengan didampingi mahasiswa IKIP-BU Malang

Kesimpulan

Dari hasil yang telah dilaksanakan oleh para pelaksana pengabdian di PAUD Ar-rifqoh perumahan Gardenia Blok K-10 Desa Saptorenggo Pakis Malang, dapat diambil simpulan bahwa perhitungan data sebagai lembar kerja anak PAUD dari jumlah item-item yang ada jumlah anak 8 orang X 5 target capaian = 40 ketentuan. Dari nilai 100: 40 ketentuan = 2,5%. Hal itu mengandung arti bahwa $100\% - 2,5\% = 97,5\%$. Jadi, anak Paud Ar-Rifqoh dapat mengerjakan apa yang diinginkan para pelaksana pengabdian dari IKIP-BU Malang. Itu semua

berkat bimbingan dari para pelaksana pengabdian dengan sertius untuk membuat anak PAUD menjadi lebih baik dengan media alat peraga edukasi layang-layang bergaris.

Metode pembelajaran yang di diterapkan di anak PAUD merupakan cara yang digunakan untuk mewujudkan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran di PAUD, sedangkan media pembelajaran sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan guru kepada anak PAUD untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak. Selain itu, bisa mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien di dalam ruang kelas. Media pendidikan yang dipergunakan dalam rangka komunikasi antara interaksi guru dan anak PAUD dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran secara khusus dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu yang dirumuskan.

Sumber belajar sebagai semua sumber yang dapat dipakai oleh anak sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan. Ditunjang media alat peraga edukasi layang-layang bergaris untuk menuntun pola pikir anak agar terlatih dalam membuat macam-macam garis. Tentu saja media yang signifikan yang dapat mewujudkan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan dalam semua program dan jenjang. Untuk mengatasi permasalahan itu maka sangat perlu pendampingan minimal setahun sekali agar secara khusus bagi guru-guru supaya termotivasi untuk mengaplikasikan model pembelajaran yang baru dan juga perlunya bermitra dalam penelitian bersama untuk memberikan semangat dan bimbingan yang berkaitan dengan LINK perangkat dan akses yang lengkap, sehingga lebih memudahkan dalam memulai pembelajaran dengan multimedia alat peraga edukasi model yang lain.

Referensi

- Adam Smith. 1759. *The Theory of Moral Sentiments*. The Wealth of Nations, Essays on Philosophical Subjects, dan Lectures on Justice, Police, Revenue, and Arms. Wikipedia (Inggris)
- Arief.S. Sadiman, dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Anonim:<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/html>. (diakses 25 Oktober 2022)
- Anonim: <http://chatroks.blogspot.com/2010/11/metode-dan-media-pembelajaran-dalam.html> (diakses 25 Oktober 2022)
- Anonim : www.klubguru.com (diakses 25 Oktober 2022)
- Arsyad, Azhar, 1997 .*Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Gerlach, Ely, Donald.1980. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. (2nd ed.) Prentice-Hall, Inc.New Jersey
- Harjanto, 1997, *Metode pembelajaran*, Jakarta. Rineka Cipta
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2003, *Strategi Pembelajaran*. Jakarta, Rineka Cipta
- Kasbollah,K.1993. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Inggris I (Teaching Learning Strategi.)* IKIP MALANG, Malang.