

# IMPLEMENTASI APE, SOLUSI MELATIH PERKEMBANGAN MOTORIK, SENSORIK, DAYA FOKUS DAN KERJA SAMA

R. Panji Hermoyo\*<sup>1</sup>, Wahono Wahono<sup>2</sup>, Sheabi Astiya<sup>3</sup>, Alifiah Mega<sup>4</sup>, Sultoni Rozan<sup>5</sup>, Ifni Hirnayatul Perada Lema<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya

\*email: panjihermoyo@um-surabaya.ac.id

## **Abstract**

Educational Game Tools (APE) are introduced to kindergarten students with the aim of reducing dependence on online games from gadgets that have been used in modern games. Children are at home when accessing the internet. APE can be used as a solution to train the development of focus, sensory, focus and cooperation of children during pre-school growth and development. The development of children's gross and fine motor sensors ranges from 2 to 5 years old, because preschool age is the most sensitive age for children, this age is the most strategic starting point for understanding the quality of children in the future. The aim of introducing APE is to reduce children's dependence on gadgets, especially for Kindergarten students R.A. Aisyah, Lancar Village, Larangan District, Pamekasan Regency. The method used is mentoring Kindergarten students by using APE namely colored balls. APE is suitable, good for use because children are more effective at learning to count, train motor skills, concentrate, recognize colors, speed and agility as well as train group/cooperation skills in completing games.

Keywords: educational game tools, preschool, gadgets.

## **Abstrak**

*Alat Permainan Edukatif (APE) dikenalkan kepada siswa-siswa TK dengan tujuan mengurangi ketergantungan game online dari gadget yang selama ini digunakan dalam permainan modern. Anak-anak berada di rumah saat mengakses internet. APE dapat dijadikan solusi melatih perkembangan fokus, sensorik, daya fokus dan kerja sama anak pada masa tumbuh kembang pra sekolah. Perkembangan sensor motorik kasar dan halus anak berkisar pada umur 2 sampai dengan 5 tahun, karena usia prasekolah adalah usia yang paling sensitif bagi anak, usia ini merupakan titik awal yang paling strategis untuk memahami kualitas anak di masa depan. Tujuan memperkenalkan APE untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget khususnya pada siswa TK R.A. Aisyah Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan. Metode yang digunakan adalah pendampingan terhadap siswa-siswa TK dengan menggunakan APE yaitu bola-bola berwarna. APE cocok, baik digunakan karena anak lebih efektif belajar menghitung, melatih motorik, konsentrasi, mengenal warna, kecepatan dan ketangkasan juga melatih kemampuan berkelompok/ kerjasama dalam menyelesaikan permainan.*

*Kata kunci: alat permainan edukatif, pra sekolah, gadget.*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah proses stimulasi anak usia 0 sampai 6 tahun untuk mengembangkan potensi motorik, kognitif, sosial dan spiritualnya secara optimal. Pendidikan anak usia dini juga perlu disesuaikan dengan nilai keluarga dan lingkungan (Wijoyo, Hadion; Indrawan, 2020). Pendidikan melalui media pembelajaran bagi anak khususnya dengan sarana permainan sangat penting agar anak merasa belajar sambil bermain. Sifat anak-anak yang masih ingin bermain perlu diperhatikan bagi orang tua dan guru. Media pembelajaran bagi anak merupakan sarana penting bagi tumbuh kembang anak. Perkembangan zaman yang serba canggih juga memaksa anak untuk ikut dalam proses jalannya arus globalisasi yang semakin cepat. Internet merupakan media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik dalam

mendidik siswa-siswa. Namun bila siswa tidak diawasi dalam penggunaan internet, maka internet akan membawa dampak yang negatif bagi siswa. *Gadget* yang terkoneksi dengan internet akan bisa melihat ilmu pengetahuan, permainan, seni bahkan gaya hidup. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang dapat diperbarui setiap hari. Alat yang membuat hidup manusia lebih praktis. Beberapa tahun lalu, *gadget* hanya banyak digunakan oleh pebisnis menengah ke atas untuk mempromosikan bisnisnya. Namun gadget saat ini bukan hanya untuk pebisnis, harus dimiliki oleh semua orang: manula, dewasa, remaja bahkan anak-anak. Anak-anak kini menjadi konsumen aktif karena banyak produk elektronik dan *gadget* yang menjadi target pasar mereka (Sunita et al., 2018).

Aktivitas *online* yang digunakan termasuk dalam kategori media interaktif dan media informasi. Dari internet tidak lepas dari yang namanya game dan menjalani kehidupan tersendiri di internet. Kebanyakan anak-anak berada di rumah sendirian saat mengakses internet. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan individualisme dan rasa keterasingan dari anak-anak akibat kecanduan dan ketergantungan mereka pada gadget dan internet, dan bagaimana mereka melihat diri mereka di internet dibandingkan dengan dunia luar dan sekitarnya sehingga membuat anak-anak lebih nyaman di dunia mereka sendiri (Aheniwati, 2019).

Efek buruk dari *gadget* berupa handphone, smartphone (Android, tablet, dan lain-lain) dan komputer jinjing (notebook, laptop, dan lain-lain) memiliki efek yang sama bila digunakan terus menerus dan berlebihan. Banyak orang tua yang masih belum sadar akan bahaya kecanduan gadget dan membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan atau untuk hiburan. Selain itu, efek lainnya, yaitu perubahan perilaku yaitu emosional, mudah tersinggung, cepat dan aktivitas fisik agresif lainnya adalah salah satu konsekuensi negatif dari penggunaan perangkat yang berkelanjutan.

Perilaku yang tidak terkendali dan emosi negatif dapat terjadi. Ini karena secara fisik semua mesin membutuhkan waktu dan propertinya berada pada satu titik, di ujung jari Anda. Dalam situasi ini, orang tua harus memantau penggunaan perangkat anak mereka. Membantu orang tua menghindari ketergantungan pada gadget untuk menemani anak-anak mereka dan membantu anak-anak lebih fokus pada *gadget* mereka tanpa mengganggu mereka. Dengan mengontrol dan mendiskusikan konten di perangkat (Madonna, Metha. Sovianti, Rina. Reza, 2021). Banyak aspek yang dikemukakan sebagai alasan untuk mendukung pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan nasional di Indonesia dalam pengembangan dan penerapan teknologi. Teknologi begitu kuat sehingga tidak dapat dipisahkan oleh ruang, jarak atau waktu, karena mengandalkan keterampilan belajar jarak jauh, berlomba-lomba menjadi pendorong utama dalam mempromosikan kesetaraan dalam pendidikan di seluruh nusantara (Zulfitria et al., 2020).

Masyarakat di Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan juga telah mengenal internet dan disediakan wifi internet gratis di balai desa sehingga penggunaannya masih sulit diawasi oleh orang dewasa. Hasil *focus group discussion* (FGD) antara tim KKN yang berada di Desa Lancar Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Madura Jawa Timur dengan warga dan guru Taman Kanak-Kanak (TK) yang notabene mempunyai anak balita. Mereka tampaknya belum dibekali bagaimana cara mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget*, sehingga harus mencari tahu sendiri bagaimana solusinya. Warga mengalami kesulitan bagaimana mengurangi ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. Hal ini merupakan masalah tersendiri yang harus diharapkan dapat dibantu melalui program kerja KKN. Fungsi program-program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak (TK) sebagai berikut:

- (a). Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- (b). Mengenalkan anak pada dunia sekitar.
- (c). Mengembangkan sosialisasi anak:
  - Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak

- Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya (Wahono, Vinayastri, Hasiana, n.d.)

Masalah yang terjadi adalah ketergantungan anak pada gadget/ handphone (HP) yaitu permainan *online* khususnya bagi anak-anak di Desa Lancar. Berawal dari situ maka ada masalah yang harus dipecahkan agar anak tidak ketergantungan pada *gadget*. Tujuan dari pengabdian masyarakat untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* khususnya pada siswa TK R.A. Aisyah Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan E(Gambar1). Upaya yang akan dilakukan dengan membuat Alat Permainan edukatif (APE) agar anak juga dapat bermain dan belajar. APE dipilih sebagai sarana melatih sensorik halus, motorik halus, konsentrasi dan kerjasama tim pada anak usia dini (PAUD) juga Taman Kanak-Kanak



(TK) (Sheabi, 2022)

Gambar 1. Murid dan guru TK R.A. Aisyah di Desa Lancar

## 2. METODE

Metode pembelajaran disesuaikan dengan usia perkembangan anak dengan memperhatikan cara belajarnya yaitu dengan cara belajar sambil belajar, sehingga anak tidak mudah bosan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya menarik dan menyenangkan bagi anak serta memenuhi unsur keindahan dan keunikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan kreativitas (Khasanah et al., 2021). Kelompok KKN Universitas Muhammadiyah Surabaya melakukan implementasi dengan Alat Permainan Edukatif, (APE) solusi melatih perkembangan fokus, sensorik, daya fokus dan kerja sama pada anak. Perkembangan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot polos dan otak untuk melakukan aktivitas yang memerlukan koordinasi yang cermat dan tidak memerlukan banyak energi, serta dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak. ((Suhartanti I, Rufaida Z, n.d.).

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada Rabu 3 Agustus 2022 dengan sasaran siswa TK R.A. Aisyah Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan yang berjumlah 21 anak. Metode yang digunakan adalah pendampingan terhadap siswa-siswa TK dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu bola-bola berwarna (*smart color ball*). Permasalahan yang didiskusikan dengan guru yaitu (1). Cara mengurangi ketergantungan anak pada gadget, (2). Melakukan praktik dengan alat permainan edukatif yang telah dibuat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dimulai dengan observasi 8 Juli 2022 ke lokasi di Desa Lancar, Kecamatan Larangan Kabupaten Bojonegoro. Diskusi dengan kepala dan perangkat desa menghasilkan beberapa hal terkait dengan pengabdian masyarakat, satunya tentang cara mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* karena digunakan untuk bermain game *online*. Data awal observasi tersebut didiskusikan dan menghasilkan solusi dengan mengenalkan alat permainan edukatif pada siswa TK R.A. Aisyah di Desa Lancar. Alat dan bahan-bahannya mudah didapat di daerah Desa Lancar.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana untuk mendorong anak-anak mempelajari sesuatu tanpa mereka sadari, dengan menggunakan teknik modern, tradisional, atau tradisional. Dibalik penciptaan APE adalah upaya untuk merangsang kemampuan fisik (psikomotor), sosial-emosional (emosional) dan intelektual anak. Mainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat bermain yang memiliki nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan kemampuan semua anak (Suhartanti et al., 2019).

Alat permainan yang digunakan adalah: 1. Kardus bekas, 2. Kertas metalik, 3. Gunting, 4. Kresek, 5. *Double tape* dan, 6. Bola kecil. Kegunaan alat-alat tersebut untuk: melatih fokus anak, melatih ketangkasan dan fokus anak, melatih kekompakan tim, belajar menghitung, dan belajar mengenal warna. Prosedur permainannya yaitu:

- a. Membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4 anak.
- b. Kemudian setiap kelompok mengambil bola dari tempatnya yang terdiri dari berbagai warna.
- c. Setelah itu bergiliran mencari bola ditempatnya dan melemparkan bola sesuai warna ke kotak kardus
- d. Prosedur permainan selanjutnya dengan menggunakan *estafet* bola.
- e. Bola yang di dalam kardus akan dihitung oleh setiap anak.
- f. Tim yang berhasil memasukan bola ke dalam kardus sesuai dengan warna dan terbanyak maka akan mendapatkan poin dan hadiah berupa makanan kecil (*snack*).



Gambar 2. Persiapan praktik permainan



Gambar 3. Penyerahan bola permainan

Gambar 4. Praktik alat permainan edukatif

Hasil yang didapat pada praktik alat pembelajaran edukatif yang telah dilakukan di TK R.A Aisyah Desa Lancar dapat dinyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) yang berupa bola-bola berwarna tersebut cocok dan baik digunakan karena dapat menjadikan anak lebih efektif untuk belajar menghitung, melatih motorik, konsentrasi, mengenal warna, kecepatan dan ketangkasan dan juga melatih kemampuan berkelompok/ kerjasama dalam menyelesaikan permainan. Pengembangan aspek motorik halus berdasarkan konsep perkembangan motorik terdiri dari empat aspek yang perlu dikembangkan. Kekuatan, fleksibilitas, koordinasi, mobilitas. Perkembangan optimal keempat aspek perkembangan motorik ini harus dimulai dengan latihan kekuatan dan dilakukan secara bertahap lalu bertahan untuk mengembangkan kelenturan motorik halus. Pencapaian kekuatan dan kelenturan sebagai dasar untuk mengembangkan koordinasi motorik halus dengan bagian tubuh dan aspek perkembangan lainnya sehingga anak dapat menghasilkan dan mencapai perkembangan yang diharapkan. Pencapaian kelincahan tercermin pada anak menjadi lebih inovatif, kreatif dan produktif. Selain itu, anak dapat menggunakan prestasi perkembangannya untuk membentuk atau melakukan sesuatu yang lebih beragam (Astini et al., 2017). Hal ini membuat suasana menjadi lebih aktif dan seru, membuat siswa lebih fokus mudah dalam mengingat dan melaksanakan pembelajaran dalam bentuk permainan (Gambar 2).

Kegiatan pembelajaran melalui eksperimen ilmiah memiliki keunggulan sebagai berikut: (a) Membantu anak memecahkan masalah secara ilmiah (*problem solving*) dan mendidik mereka untuk memiliki sikap ilmiah dan berpikir logis dan sistematis. (b) Spesifik (c) menunjukkan sebab-akibat langsung. (d) Membiarkan anak bereksplorasi (e) Membiarkan membangun sendiri. (f) Membiarkan anak bermain kode/symbol dan menghubungkan apa yang ia lihat dengan sistem pengkodean panca indra. (g) Memungkinkan anak menggunakan bahasa dan pengkodean untuk menerjemahkan apa yang dipahami dan dilihat (Piaget dan Inhelder, 2010, dalam (Sulastri et al., 2017)). Para guru juga berperan aktif ikut membantu sehingga praktik APE dapat terlaksana dengan baik. Para pengelola pendidikan anak khususnya TK maupun PAUD, diharapkan merancang kegiatan dalam bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan dan kapasitas anak untuk mengembangkan diri.

#### 4. KESIMPULAN

Perubahan inovasi dan kreatifitas yang telah dilakukan yaitu melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dapat terus diterapkan oleh pihak sekolah agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa yang tentunya secara tidak langsung akan membawa dampak baik kedepannya bagi TK R.A. Aisyah Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan dan dari segi pendidikan dapat mengurangi ketergantungan dalam permainan *game online* dari *gadget*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak yang telah terlibat dan membantu dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih kepada:

1. Kepala Desa serta perangkat Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Madura.
2. Kepala Sekolah dan guru serta siswa-siswa TK R.A. Aisyah Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Madura.
3. Masyarakat Desa Lancar Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Madura.
4. Pemerintah Kabupaten Pamekasan Madura Jawa Timur
5. LPPM Universitas Muhammadiyah Surabaya

## DAFTAR PUSTAKA

- Aheniwati. (2019). Pengaruh Internet Bagi Anak. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.35334/EDU.V6I2.1063>
- Astini, B. N., -, N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15678>
- Khasanah, U., Wahyuni, R., Abhipraya Aryaputra, M., & Panji Hermoyo, R. (2021). Al-Qur'an Memorization Animation: Solusi Mudah Menghafal Al-Qur'an Pada Anak TPA Nurul Huda. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v4i3.969>
- Madonna, Metha. Sovianti, Rina. Reza, F. (2021). Implementasi Peran Orang Tua dalam Mengatasi Nomophobia Anak Saat Belajar Daring di Desa Babelan Bekasi. *URGENSI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1). <http://jurnal.hasbie.or.id/index.php/ju/article/view/14/10>
- Sheabi, A. (2022). Penerapan Alat Permainan Edukatif sebagai Upaya Melatih Motorik, Sensorik, Daya Fokus dan Kerja Sama Tim bagi Siswa TK RA Aisyah - Kompasiana.com. <https://www.kompasiana.com/sheabiastiya4655/62f9e4ed08a8b5305c7485b3/penerapan-alat-permainan-edukatif-sebagai-upaya-melatih-motorik-sensorik-daya-fokus-dan-kerja-sama-tim-bagi-siswa-tk-r-a-aisyah-desa-lancar>
- Suhartanti I, Rufaida Z, S. W. (n.d.). *Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah*. Retrieved August 22, 2022, from <http://ejournal.stikesmajapahit.ac.id/index.php/EBook/article/view/321/298>
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. In *E-Book Penerbit STIKes Majapahit*.
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). Ibm Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84–91. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM/article/view/177>
- Sunita, I., Mayasari, E., Masyarakat, K., Al-Insyirah Pekanbaru, Stik., & Parit Indah No, J. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Wahono, Vinayastri, Hasiana. (n.d.). *Perkembangan Anak: Mendukung Implementasi MBKM*. Retrieved August 1, 2022, from <https://books.google.co.id/books?id=jeFsEAAAQBAJ&hl=id>
- Wijoyo, Hadion; Indrawan, I. (2020). Model Pembelajaran Menyongsong New Era Normal Pada Lembaga Paud di Riau. *Jurnal Sekolah Universitas Negeri Medan*, 4(3), 205–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18526>
- Zulfitria, Z., Ansharullah, A., & Fadhillah, R. (2020). Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8810>