

Optimalkan Kecerdasan Anak dengan Bermain

Nurwinda Saputri¹, Dzul Istiqomah Hasyim²

^{1,2}Prodi DIII Kebidanan Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Pringsewu
Jl. KH. Ahmad Dahlan. No. 112. Pringsewu Lampung
nurwindasaputri17@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan ilmu pengetahuan dan cara bagaimana melakukan permainan sesuai usia anak, karena hal ini sangat penting untuk membantu perkembangan anak secara optimal. Pengabdian ini memberikan bekal bagaimana cara bermain yang edukatif sesuai dengan usia anak. Sasaran pengabdian ini berfokus pada pendidik dan anak – anak Sekolah Dasar Kelas Satu. Penyelesaian kegiatan ini diselesaikan dengan 3 tahapan penyelesaian, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi, dalam kegiatan perencanaan ini dilakukan dengan cara survey, kegiatan ini dilakukan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai sasaran pengabdian. Pelaksanaan dilakukan dengan melihat kondisi anak secara fisik dan usia, pertama dilakukan dengan cara ceramah kemudian dilanjutkan dengan simulasi bermain. Evaluasi kegiatan ini dilakukan pada masing-masing tahapan permainan. Hasil dalam kegiatan bermain ini sesuai dengan kebutuhan anak – anak yang gemar bermain namun tepat sasaran. Manfaat permainan ini dapat membuat anak merasa bahagia karena permainan ini mudah dilakukan. Respon yang baik (85%) anak – anak dan pendidik memahami pentingnya permainan sesuai usia anak. Hasil pengabdian masyarakat ini diharapkan mampu memotivasi dan menambah keterampilan para pendidik dalam melakukan permainan yang bersifat edukatif sesuai dengan perkembangan usia anak yang dapat membantu motorik kasar dan halus anak berkembang.

Kata kunci : Manfaat bermain, Anak, Perkembangan motorik kasar dan Halus

1. PENDAHULUAN

Melalui sebuah kegiatan bermain ini, anak – anak akan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya dengan rasa nyaman dan menyenangkan. Kegiatan bermain ini akan lebih menyenangkan dan berkesan untuk anak - anak bila dilakukan di luar ruangan (*outdoor*), dikarenakan pengembangan ilmu pengetahuan anak lebih tereksplor dan berkembang. Anak akan lebih mudah menemukan sesuatu yang baru dan tidak ada didalam ruangan. Sehingga diperlukan berbagai macam kegiatan dalam bermain yang mampu merangsang anak untuk beraktivitas dan memilih sendiri kegiatan yang ia inginkan, sehingga mampu menemukan hal-hal yang baru dan dapat berpikir kreatif untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh anak. Alam adalah tempat yang tepat untuk menjadikan anak kreatif dan cerdas, sehingga mampu membuat anak mengambil keputusan terkait hal – hal yang ia lihat.^{1,2}

Kreativitas anak ini perlu digali, dikenali, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat, supaya anak memiliki kreativitas yang dapat diwujudkan dalam bentuk permainan. Potensi kreatif yang terdapat dalam diri setiap individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain, karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Perkembangan dan pertumbuhan anak akan optimal jika adanya interaksi antara genetik, tingkah laku, lingkungan dan rangsangan yang berguna. Pengaruh yang positif pada stimulus pijat ini telah lama dilakukan. Permasalahan pada gangguan pertumbuhan (*grow faltering*), sehingga perlu adanya upaya dalam mengurangi gangguan pertumbuhan yang dapat menghambat kenaikan berat badan bayi.^{3,4}

Disamping itu para orang tua atau pendidik dapat berperan sebagai pendamping atau 'kawan' saat bermain yang baik bagi anak-anaknya, orang tua atau pendidik dapat berperan sebagai fasilitator dan motivator sehingga dapat mengarahkan kegiatan bermain yang edukatif, Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.^{5,6}

Ketika anak bermain, maka anak-anak akan mendapat kesempatan untuk mengembangkan rasa percaya diri dalam mengelola tantangan yang ada, seperti gerakan penyeimbang, merangkak, merunduk, memanjat, membungkuk atau peregangan – peregangan pada permainan. Anak-anak mengeksplorasi bagaimana cara-cara yang baru untuk bergerak, berjalan, maupun berlari dan belajar bagaimana mengontrol gerakan - gerakan tersebut dengan hati – hati dan aman diberbagai ruang disekitar mereka.^{7,9,10} Perkembangan anak-anak usia 6-7 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. yaitu, anak - anak harus bebas bergerak.¹⁰ Namun tidak semua anak – anak dapat mengikuti kegiatan permainan dengan baik dan mudah, pada anak-anak tertentu latihan atau pergerakan permainan tidak selalu dapat membantumemperbaiki kemampuan motoriknya. Karena ada beberapa anak yang mempunyai masalah pada susunan syarafnya yang dapat menghambat keterampilan motorik tertentu. Adapun penyebab yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak ini adalah faktor *genetic* yang dibawa oleh orang tua, kekurangan gizi yang menyebabkan pertumbuhan kurang baik, dan pengaruh serta latar belakang budaya yang ada di lingkungan.⁸

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menambah pengetahuan dan pola bermain pada anak yang dapat diaplikasikan dengan bermain yang tepat. Pada umumnya orang tua masih belum paham akan permainan – permainan yang cocok untuk anak dirumah. Sehingga kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kepercayaan diri pada orang tua maupun tenaga pendidik untuk melakukan permainan dengan tepat.

2. METODE

Kegiatan bermain ini bertujuan untuk meningkatkan optimalisasi kecerdasan anak, sehingga peran orang tua atau pendidik penting untuk mengetahuinya. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah tanya jawab dan simulasi permainan. Ceramah tanya jawab ini dipilih pertama untuk memangun pengetahuan pendidik dan anak – anak tentang jenis – jenis permainan *outdoor* untuk anak Sekolah Dasar. Sasaran pada pengabdian masyarakat ini adalah pendidik dan anak – anak usia 6-7 tahun di SDN 5Pringsewu Barat. Sasaran pada pengabdian masyarakat ini ditujukan untuk 20 peserta.

Metode selanjutnya adalah simulasi, metode ini dilakukan untuk memperjelas apa itu bermain yang tepat untuk anak usia tersebut dan bagaimana cara melakukan permainan dengan benar. Simulasi ini dilakukan langsung, sehingga peserta akan lebih mudah mengingat gerakan – gerakan apa saja yang harus dilewati dalam permainan. Setelah itu peserta dapat latihan melakukan berbagai macam jenis permainan secara langsung.

Untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari daftar hadir dan antusias peserta yang ikut selama kegiatan berlangsung. Para peserta antusias dalam mendengarkan dan melakukan permainan. Kegiatan ini diakhiri dengan evaluasi menggunakan angket untuk tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian masyarakat.



Gambar 1 Tendang Bola ZigZag



Gambar 2 Lempar Bola

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini membutuhkan bantuan tenaga para pendidik untuk mendampingi anak - anak dalam melakukan berbagai permainan, kegiatan ini membutuhkan waktu 1 bulan untuk merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan yang dilaksanakan pada bulan November 2019. Beberapa hal yang perlu dibahas dalam hasil pengabdian ini, yaitu motivasi peserta yang semula kurang percaya diri dalam melakukan permainan. Selanjutnya adalah antusias para peserta setelah mendapatkan materi meningkat, dan mereka

mau untuk melakukan permainan, mereka menyimak materi dengan baik dengan terjadinya diskusi antar penceramah dengan pendidik didalamnya.

Hal pertama yang harus diselesaikan adalah masalah pengendalian permainan yang dilakukan anak – anak yang tidak sesuai dengan usia mereka dan minimnya pengetahuan orang tua dan belum sempurnanya pengetahuan para pendidik tentang permainan – permainan yang cocok untuk anak, untuk usia anak 6-<8 tahun tingkat pencapaiannya perkembangannya adalah bila motorik kasar maka anak seharusnya mampu berdiri dengan satu kakinya tanpa jatuh dalam beberapa menit, berlari lurus tanpa berkelok – kelok atau bervariasi, anak dapat melakukan lompatan sekitar 20 cm, anak dapat menangkap dan melempar bola besar / kecil dengan jarak 5 – 10 meter, anak dapat melakukan gerakan kombinasi antara jalan dan lari, anak diusia ini juga seharusnya dapat mengendarai sepeda roda dua dan anak dapat menari atau dapat mengikuti gerakan – gerakan misalkan senam di jam olah raga bila disekolahkan. Pada motorik halus anak usia 6 - <8 tahun dapat meniru kalimat yang diucapkan orang lain dengan tulisan tangannya, anak dapat melakukan potong kuku atau menggunting sesuatu, membuat bentuk – bentuk seperti segitiga, wajik, atau segi empat dan lain – lain, anak harus sudah dapat menulis sebuah angka atau alfabet, mampu makan dan minum sendiri tanpa dibantu orang tua dan mampu berpakaian sendiri terutama yang berkancing, dan dapat menggambar anggota tubuh pada manusia.¹¹

Saat kegiatan berlangsung, ada beberapa kendala seperti anak yang sulit untuk mengikuti arahan, namun masalah tersebut dapat diselesaikan dengan mengarahkan anak secara perlahan dan membutuhkan proses perhatian yang menarik untuk anak ikut dalam kegiatan permainan yang tepat. Menurut penelitian Hasibuan, R. 2016 mengatakan bahwa ada pengaruh bermain dengan kreativitas anak, terutama permainan – permainan yang bersifat *outdoor*. Dasar utama dalam mempelajari pengetahuan dan kecekatan adalah keaktifan dari anak itu sendiri, sehingga kita dapat menilai mendidik anak dengan metode bermain yang tepat.¹

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini berbentuk laporan hasil berupa peningkatan pengetahuan pendidik dan anak – anak terkait bertambahnya keterampilan dalam melakukan permainan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari :

1. Terjadinya Tanya jawab
2. Adanya respon yang positif terhadap kegiatan ini
3. 85% peserta mengikuti kegiatan dengan baik.

5. SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tentunya banyak kekurangan yang dapat dibenahi dengan pengabdian lanjutan, sehingga adanya metode lain yang dapat membantu semakin maksimal untuk para peserta dalam melakukan tahapan – tahapan bermain pada anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar karena beberapa pihak yang membantu dalam kegiatan ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Segenap Civitas Akademika Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah
Pringewu Lampung
2. SDN 5 Pringewu Barat
3. Dukungan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasibuan R, Ningrum MA. 2016. Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Tahun 2016. Halaman :72-80).
- [2] Lucy E. Holland And Francis C. Turner And Paperback . August 22, 2017. *How Gertrude Teaches her Children: An Attempt to Help Mothers to Teach Their own Children And An Account of The Method, a Report to the Society of the friends of Education*, Burgdarf. Andesite Press. 314 pages.
- [3] Yuliani Nurani Sujiono, Bambang Sujiono 2010 . Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak. Indeks
- [4] Saputri, N. 2019. Pentingnya Manfaat Pijat Bayi pada Bayi Usia 0 – 12 Bulan. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3
- [5] Hurlock, E.B. 1993. Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima). Jakarta: Erlangga.

- [6] Nurwinda, S dan Sholeha, T. 2014. Tingkat Pedidikan Dengan Perilaku Ibu Dalam Melakukan Pijat Bayi. Jurnal Ilmiah Keperawatan IMELDA, Vol. 5, No. 1, Februari 2019. Hal 593
- [7] Betancourt, Michael. 2012. *The Origins of Motion Graphic*.
- [8] Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. Strategi pengembangan kreativitas pada anak Usia Taman kanak – Kanak. Jakarta; Kencana
- [9] Sofia, Hartati. 2007. How To Be a Goog Teacher and To Be a Goog Mather. Jakarta; Enno Media.
- [10] Sahriana N. 2019. Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. JURNAL Smart PAUD Vol. 2, No.1, Januari 2019, p-ISSN 2599-0144, e-ISSN 2614-1248
- [11] Sujiono, YN. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: PT. Indeks, Hlm. 161-162.