

PENERAPAN PEJABAT (PERMAINAN *JUMP, ATTACH, BALANCE AND TWISTS*) UNTUK MENINGKATKAN PSIKOMOTORIK DAN KOGNITIF ANAK

Widya Zulfani¹⁾ Setiati Handayani²⁾ Lely Priani³⁾

Program Studi Matematika FMIPA Universitas Negeri Medan

Surel: wizani30@gmail.com

Abstract: The Application of PEJABAT (The Games, Jump, Attach, Balance and Twists) to improve children's psychomotor and cognitive. The purpose of this research was to find out the application of PEJABAT in order to see improvement of children's psychomotor and cognitive through games at Al-Hidayah Kindergarten Starban Street No.46, Medan Polonia. This activity was held for 4 months starting from March to June. The implementation method is carried out, by lecture and simulation methods. There are three ages of implementation. Three of them are the stage of counseling, training and mentoring. The results of this study indicate and prove the application of PEJABAT can improve children's psychomotor and cognitive in TK Al-Hidayah.

Keywords: PEJABAT, Psychomotor, Cognitive

Abstrak: Penerapan PEJABAT (Permainan *Jump, Attach, Balance And Twist*) untuk Meningkatkan Psikomotorik dan Kognitif Anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan PEJABAT terhadap peningkatan psikomotorik dan kognitif anak melalui permainan di TK Al-Hidayah Jalan Starban No.46, Medan Polonia. Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 bulan dimulai dari bulan Maret hingga bulan Juni. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan simulasi. Terdapat tiga tahap pelaksanaan yaitu tahap penyuluhan, pelatihan dan pendampingan. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan PEJABAT (Permainan *Jump, Attach, Balance and Twist*) dapat meningkatkan psikomotorik dan kognitif anak di TK-Al-Hidayah.

Kata Kunci : PEJABAT, Psikomotori, Kognitif.

PENDAHULUAN

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bergerak aktif serta mengembangkan kemampuan psikomotorik dan kognitif anak. Kecenderungan anak yang mudah bosan dan sulit bertahan untuk mendengar penjelasan guru, menuntut seorang guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Al-Hidayah Medan Polonia, sarana dan prasarana untuk mendukung perkembangan psikomotorik dan kognitif anak sangat

terbatas. Lokasi sekolah yang kurang luas memberikan keterbatasan dalam penyediaan sarana permainan untuk anak-anak. Hanya terdapat tiga jenis permainan yang terdapat di TK Al-Hidayah yaitu seluncuran, ayunan dan kuda-kudaan. Sedikitnya sarana permainan yang tersedia memaksa anak-anak tersebut bermain secara bergantian, dan tak jarang terdapat anak-anak yang tidak dapat bermain karena waktu yang terbatas. Keterbatasan sarana permainan anak ini mengakibatkan kurangnya ruang gerak bagi anak untuk melatih psikomotorik.

Selain itu, anak-anak terlihat mudah bosan dengan proses belajar yang berlangsung. Sifat anak-anak yang masih ingin bermain mengakibatkan anak-anak tersebut sulit untuk fokus mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Proses belajar yang masih bersifat monoton juga mengakibatkan kesulitan guru dalam menarik perhatian anak-anak. Menurut para pengajar hal ini kurang efektif dalam melatih kognitif anak-anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap peningkatan psikomotorik dan kognitif anak .

Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/badan/jasmani seseorang. Perkembangan fisik juga disertai dengan berkembangnya otot dan tulang, semakin dewasa otot-otot menjadi lebih panjang dan lebih besar (Hildayani, dkk, 2011). Perkembangan motorik adalah proses seorang anak berkembang sejalan dengan kematangan otot dan saraf serta terampil menggerakkan anggota tubuh dalam penendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf dan urat saraf (Marliza, 2012).

Sisilia (2012:4) mengungkapkan “keterampilan motorik kasar adalah kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak.hampir semua anak berusia dua tahun dapat berdiri, berjalan, berlari, dan melompat. Keterampilan motorik kasar dibangun dari semasa usia balita dan akan semakin baik dengan bertambahnya usia sampai dewasa”.

Menurut Samsudin (dalam Hartin, 2015) “Keterampilan motorik kasar adalah aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, meliputi

gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif”.

Beberapa ahli pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat seperti halnya definisi intelegensi Menurut Gardner (dalam Susanto, 2011: 47) mengemukakan bahwa “intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih”.

Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (Sujiono, 2014, p.1.7).

Santrock (dalam Hartin, 2015) menyatakan Pendekatan-pendekatan perkembangan kognitif menekankan pada cara anak secara aktif membangun pikirannya. Pendekatan tersebut juga sangat berfokus pada cara berpikir anak yang berubah dari satu titik perkembangan ke titik perkembangan berikutnya. Proses yang digunakan anak ketika membangun pengetahuan mereka mencakup skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, keseimbangan, dan penyeimbang

Piaget (dalam Susanto 2011:49) berpendapat bahwa “anak pada rentang usia 5-6 tahun, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional kongkret”.

Piaget menyatakan bahwa setiap individu mengalami empat tahapan perkembangan yang berhubungan dengan usia anak yang bersangkutan dan terdiri atas cara-cara pemikiran yang unik. Adapun keempat tahapan tersebut

meliputi; 1) tahapan sensorimotor, 2) tahapan praoperasional, 3) tahapan operasional konkrit, dan 4) tahapan operasional formal.

Perkembangan kognitif meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, keterampilan berbahasa dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, lalu mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2013 :34).

Menurut Piaget (dalam Susanto, 2011) , bila anak yang berumur 3-12 tahun diberi bermacam-macam objek dan diminta membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, ada beberapa kemungkinan yang terjadi. Anak-anak menyusun objek objek tidak hanya berdasarkan pada kesamaan, tetapi juga menjajarkannya dalam ruang, baris, bentuk, warna dan lain-lain, sehingga membentuk suatu gambaran yang banyak.

Ami Sisilia Sari (2012:3) mengungkapkan bahwa “ Untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar, anak dapat diarahkan untuk melakukan kegiatan menggerakkan seluruh tubuh terutama lengan dan tungkai. permainan dan olahraga yang dilakukan secara berkelompok atau massal adalah cara yang banyak direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak”.

Maka dari itu peneliti membuat suatu gagasan ide untuk meningkatkan psikomotorik dan kognitif anak dengan membuat suatu permainan yang

bernama PEJABAT (Permainan *Jump, Attach, Balance and Twists*) Meningkatkan Psikomotorik dan Kognitif Anak.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode ceramah dan metode simulasi. Dimana metode ceramah ini digunakan oleh peneliti untuk menyampaikan suatu hal yang terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan, dan sedangkan metode simulasi merupakan metode yang langsung dilakukan oleh peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Pelaksanaan program dilakukan di Jalan Starban No. 46, Kecamatan Medan Polonia. Sebagai program untuk meningkatkan perkembangan anak akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Untuk tempat pelaksanaan Program ini tim pelaksana bekerjasama dengan Kepala Sekolah TK Al-Hidayah untuk menyediakan tempat pelaksanaan Program ini yang terletak di Jalan Starban No. 46 Kecamatan Medan Polonia. Program ini dilakukan dalam kurun waktu empat bulan dimana satu bulan pertama akan digunakan untuk tahap perizinan sekaligus memberikan penjelasan mengenai program yang akan dilaksanakan, pada bulan kedua akan dilakukan proses pengenalan tim pengusul kepada anak-anak di TK Al-Hidayah dan pendekatan kepada anak, bulan ketiga pemberian media pembelajaran sesuai dengan program yang telah ditentukan dan bulan keempat permainan yang sesuai dengan program yang dibawakan oleh guru-guru tersebut untuk diterapkan kepada murid didikannya.

Pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini di bidang

pengabdian kepada masyarakat, dalam pelaksanaannya ada beberapa kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah sebagai berikut :

Pertama, penetapan daerah sasaran. Dalam pelaksanaan suatu program akan sangat penting dilakukannya penetapan daerah sasarannya (mitra yang akan dijadikan bakal dari program ini). Mitra yang terpilih dan ditetapkan adalah TK Al-Hidayah Jalan Starban No. 46 Medan Polonia. Dengan alasan pemilihan mitra ini yaitu didalam TK Al-Hidayah memiliki beberapa murid yang butuh dikembangkan kognitifnya. Sehingga, dengan adanya program ini akan sangat diharapkan akan ada perubahan pada diri anak.

Kedua, survei daerah sasaran. Setelah dilakukannya penetapan daerah sasaran maka akan dilakukannya survei daerah sasaran. Dalam hal ini berguna untuk memberikan kebenaran dari argumen yang telah dinyatakan dalam penetapan daerah sasaran. Agar tidak terjadi kesalahan dalam pemilihan daerah yang akan dijadikan sebagai mitra untuk program ini.

Ketiga, izin pelaksanaan. Selanjutnya akan dilakukan pengurusan izin pelaksanaan. Dalam hal ini bertujuan untuk memberikan hubungan kerjasama antara pengusul pelaksana dengan mitra yang dipilih. Hal itu dilakukan setelah penetapan daerah sasaran sesuai dengan survei daerah sasaran. Izin pelaksanaan sangat penting untuk kelangsungan program yang akan dilaksanakan di daerah tersebut. Didalam pengurusan izin pelaksanaan akan diberikan beberapa gambaran pelaksanaan program sehingga dengan penjelasan tersebut pihak yang akan dijadikan mitra tahu mengenai kegiatan

yang akan dilaksanakan, sehingga menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dari kedua pihak. Dan akan menghasilkan hubungan kerjasama yang baik demi keberhasilan program ini.

Keempat, tahap pelaksanaan. Didalam tahap pelaksanaan ini terdapat beberapa langkah-langkah yang akan dilakukan untuk kegiatan ini yaitu: Tahap pertama, pengenalan kepada anak TK Al-Hidayah. Dengan adanya pengenalan seluruh tim pelaksana akan dapat memberikan langkah awal untuk memberikan pendekatan serta menumbuhkan rasa kekeluargaan antara tim pengusul dengan anak-anak TK Al-Hidayah yang dilakukan selama sebulan dengan empat kali pertemuan.

Tahap kedua, melaksanakan program kegiatan. Setelah timbulnya pendekatan pada anak dan keakraban kepada anak maka dapat dilakukan kegiatan dengan memberikan permainan yang sudah direncanakan oleh tim pengusul yang akan diterapkan pada anak TK Al-Hidayah.

Tahap ketiga, penerapan permainan kepada anak yang dilakukan oleh guru TK Al-Hidayah. Dengan adanya penerapan permainan kepada anak yang dilakukan kepada anak dapat memberikan bekal kepada guru-guru untuk menerapkan metode yang lain kepada anak, sehingga anak akan lebih aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Kelima, tahap monitoring. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, maka akan dilakukan kegiatan monitoring yang meliputi hasil yang didapat setelah mengikuti kegiatan ini seperti : Peningkatan keterampilan pada anak serta perkembangan dari anak terhadap program yang telah dilaksanakan.

Keenam, laporan akhir akan disusun setelah dilakukannya semua

tahapan dalam program ini. Dan didalam laporan ini akan memuat berbagai informasi yang ada setelah dilakukannya kegiatan ini dan dicantumkan hal-hal apa saja yang terjadi selama proses pelaksanaan Program ini.

Teknik pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan melakukan metode wawancara dengan guru pengajar serta mengamati langsung potensi anak dalam memahami informasi yang telah diberikan saat proses pembelajaran. Untuk mengetahui lebih lanjut potensi anak dapat dilihat dari ekspresi anak saat menerima suatu tantangan yang diberikan misalnya dalam melakukan tantangan pada program yang akan dilaksanakan melalui suatu permainan. Tidak hanya itu, pendekatan terhadap anak serta memberikan rasa nyaman kepada anak juga dapat mempengaruhi peningkatan minat anak.

Teknik Pengolahan, setelah informasi-informasi yang sudah didapat maka akan ditindak lanjuti untuk mengolah informasi tersebut menjadi suatu bentuk laporan hasil pelaksanaan program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Informasi dapat disampaikan dalam bentuk pernyataan serta dapat pula dalam bentuk diagram. Dimana, diagram tersebut berisi tentang tingkat psikomotorik dan kognitif anak. Sehingga, dengan menampilkan diagram tersebut akan terlihat perbandingan dari keduanya.

Analisis Data. Setelah informasi yang telah didapat dan telah ditentukan teknik pengolahannya, maka dapat pula diambil suatu kesimpulan serta menganalisis data dari hasil pengolahan data. Dan diberikan suatu pernyataan yang dapat memberikan inovasi untuk merubah hasil yang diperoleh dari pengolahan data tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan kondisi awal yang diperoleh dari catatan guru di TK Al-Hidayah, masih terdapat anak yang tingkat psikomotorik dan kognitifnya rendah. Dalam kriteria penilaian di TK Al-Hidayah yang mengacu pada kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Diperoleh kondisi awal berdasarkan catatan guru di TK Al-Hidayah tingkat kognitif dan psikomotorik anak-anak tersebut masih dalam tahap Mulai Berkembang (MB).

Adapun hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan terdapat peningkatan pada psikomotorik dan kognitif anak-anak. Pada pelaksanaan kegiatan dihari pertama, berdasarkan penilaian yang dilakukan masih banyak anak-anak yang masuk dalam kategori mulai berkembang (MB) baik pada aspek psikomotorik maupun kognitif. Hal ini dilihat dari setiap permainan yang dilakukan. Pada permainan *Jump* aspek yang diperhatikan adalah peningkatan psikomotorik. Pada hari pertama pelaksanaan program, anak-anak masih banyak yang merasa takut untuk lompat melewati rintangan, namun terdapat beberapa anak yang berani melompati rintangan. Anak-anak yang masih takut melompat dikategorikan mulai berkembang (MB) dan anak-anak yang sudah berani melompati rintangan dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Pada pelaksanaan kegiatan dihari kedua, anak-anak sebagian besar sudah berani melompat sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan pada aspek psikomotorik anak dari kategori mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan.

Pada permainan *attach* aspek yang diperhatikan adalah kognitif. Pada permainan ini terdapat anak-anak yang masih salah dalam mencocokkan angka dengan gambar yang terdapat dipapan. Kemudian pada pelaksanaan kegiatan dihari kedua, semua anak berhasil mencocokkan angka dengan gambar secara tepat. Ini menunjukkan terdapat peningkatan pada aspek kognitif anak. Pada permainan *Balance* dan *Twists* aspek yang diperhatikan adalah aspek psikomotorik. Di hari pertama pelaksanaan kegiatan, anak-anak banyak yang belum dapat berjalan seimbang. Selain itu terdapat anak yang takut untuk berjalan di balok titian namun tetap mencoba. Ini berarti anak-anak masih dalam tahap mulai berkembang pada aspek psikomotoriknya. Dan setelah dilaksanakan pelatihan dihari kedua, anak-anak mulai berani melewati balok titian dengan baik. Bahkan terdapat anak yang berlari kecil ketika di permainan *balance* dan *twists*. Meningkatnya keberanian anak dalam permainan ini mengidentifikasikan bahwa anak-anak sudah memasuki tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Ini menunjukkan adanya peningkatan psikomotorik anak-anak.

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, tim juga telah membuat buku panduan dan video tutorial sebagai luaran yang diharapkan dari kegiatan ini. Buku dan video tutorial ini berisi langkah-langkah dalam PEJABAT (Permainan *Jump, Attach, Balance and Twist*) yang dapat membantu guru dan anak-anak untuk memahami permainan ini. Selain buku panduan dan video tutorial, luaran yang diharapkan juga berupa artikel ilmiah. Artikel ilmiah ini berisi hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Saat ini artikel ilmiah telah didaftarkan

pada jurnal Universitas Negeri Medan untuk dimuat dalam jurnal tersebut dan dipublikasikan baik secara online maupun offline.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan PEJABAT (Permainan *Jump, Attach, Balance and Twists*) ini sangat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan anak baik dalam aspek psikomotorik maupun kognitif anak. Permainan ini meliputi gerak, fisik, dan kemampuan berfikir anak. Seperti kemampuan bagaimana cara anak itu mengikuti aturan-aturan dalam bermain dan berfikir bagaimana cara melewati rintangan di dalam permainan yang ada.

Dari kegiatan yang telah dilakukan, peneliti melihat perkembangan anak, dari beberapa percobaan dalam bermain. Berdasarkan data awal yang diperoleh dari guru, masih banyak anak yang tingkat psikomotorik dan kognitifnya berada pada level Mulai Berkembang (MB). Setelah dilaksanakan kegiatan PEJABAT (Permainan *Jump, Attach, Balance and Twists*) di TK Al-Hidayah diperoleh peningkatan level dari level Mulai Berkembang menjadi level Berkembang Sesuai Harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Hartin, Sri. 2015. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Gerak dan Lagu di Kelompok A Tk Aba Lambara Tawaeli*. Sulawesi Tengah: PG PAUD

Hildayani, Rini, dkk. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Marliza. 2012. *Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Melukis dengan Kuas Taman Kanak-Kanak Pasaruan Barat*. Jurnal Pesona. (Vol 1.No1)

Sari, Ami Sisilia. 2012. *Perkembangan Motorik Kasar Anak TK*. [Online]. Tersedia: <http://amisisilia.sari.blogspot.com/2012/12/perkembangan-motorik-kasanaktk.html>. [20 April 2015].

Sujiono, Y.N. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Kencana