

PENGEMBANGAN MEDIA GAME “BUSY JAR” UNTUK MERANGSANG PERKEMBANGAN SENSO-MOTORIK PADA BALITA

Adriana Rahmadhani Kartika

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: adrianakartika26@gmail.com

Mamang Efendy

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: mamangefendy@untag-sby.ac.id

Abstrak

Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan senso-motorik pada anak. Selain mengganggu perkembangan anak, pemberian gadget kepada anak dapat menimbulkan dampak negatif yang lainnya, seperti dapat mengganggu kesehatan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata, dan terganggunya fungsi otak. Pada dasarnya tujuan dari dilaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah untuk meningkatkan inovasi kepada kader posyandu di Perumahan Graha Properindo, Desa Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Sidoarjo, Jawa Timur dalam membuat mainan edukasi yang dapat merangsang pertumbuhan senso-motorik pada balita. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pemberian pelatihan tentang pembuatan mainan yang dapat merangsang perkembangan senso-motorik pada balita. Pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan permainan edukasi guna merangsang perkembangan senso-motorik pada balita, menunjukkan dampak yang positif bagi kader posyandu. Nampak pada saat pelatihan dan pendampingan kader posyandu begitu semangat dan senang karena dapat menciptakan permainan yang edukatif bagi balita.

Kata Kunci: Senso-Motorik, Perkembangan Anak, Mainan

Pendahuluan

Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak, salah satunya yaitu perkembangan senso-motorik pada anak. Selain mengganggu perkembangan anak, pemberian gadget kepada anak dapat menimbulkan dampak negatif yang lainnya, seperti dapat mengganggu kesehatan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata, dan terganggunya fungsi otak.

Beberapa orang ada yang beranggapan bahwa memberikan gadget selain untuk mendiamkan anak juga agar anak dapat bermain games yang dapat melatih problem solving anak. Tetapi sebaiknya problem solving tidak dari hal tersebut karena kreativitas anak akan terpaku pada teknologi di kemudian hari. Problem Solving Bahasa, sentuhan, permainan sensor-motorik dan sikap orang tua kepada anaknya.

Menurut Juwantara (2019) Salah satu aspek perkembangan pada anak yang penting untuk distimulasikan yaitu, aspek sensori motorik, yang mana aspek ini dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak selanjutnya seperti perkembangan bahasa, sosial emosi, kognitif. Sensorimotorik merupakan tahap awal dalam perkembangan anak usia dini, dimana anak mengenali lingkungan sekitarnya melalui pengalaman indra dan pergerakannya. Dalam hal ini kegiatan anak lebih banyak di dominasi dengan terlibatnya sensori dan motorik anak, yang terdiri dari motorik halus dan motorik kasar. Sensori motorik sangat penting distimulasikan sejak dini, sebab sensorimotorik merupakan tahap perkembangan awal yang harus dilalui anak, agar nantinya anak tidak mengalami kesulitan dalam melanjutkan tugas perkembangannya, anak yang aktif dalam aktivitas sensorimotorik tentunya akan lebih mudah melewati perkembangan selanjutnya,

sehingga anak menjadi lebih kuat, mandiri, cerdas dan percaya diri dimasa mendatang (Fhatri, 2020; Mulyani 2019). Menurut Bujuri (2018) Perkembangan sensorimotorik ini sangat penting bagi anak, tahap sensorimotorik merupakan tahap awal yang ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan pada tindakan inderawinya, proses adaptasi anak didasarkan pada tindakan inderawi anak terhadap lingkungannya, seperti melihat, meraba, membau dan mendengar melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Mengingat pentingnya perkembangan sensori motorik terhadap perkembangan anak selanjutnya, seperti kemampuan kognitifnya, kemampuan sosialnya, dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga untuk menstimulasi sensorimotorik pada anak tentunya dibutuhkan media-media yang bisa dimainkan langsung oleh anak, dan melibatkan kemampuan keseimbangan, koordinasi antar anggota tubuh, dan kekuatan tangan, dimana media itu sendiri memberikan tantangan tersendiri bagi anak. Dengan terlibatnya sensorimotorik anak secara langsung, diharapkan dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi anak, sehingga anak tidak mengalami kesulitan lagi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkan nantinya.

Pengabdian masyarakat ini juga bertujuan untuk meningkatkan inovasi kepada kader posyandu di Perumahan Graha Properindo, Desa Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Sidoarjo, Jawa Timur dalam membuat mainan edukasi yang dapat merangsang pertumbuhan senso-motorik pada balita. Diharapkan nantinya kader posyandu dapat mengedukasi masyarakat khususnya orang tua peserta posyandu tentang pentingnya permainan edukasi guna merangsang pertumbuhan senso-motorik pada balita.

Metode

Setelah melakukan analisis situasi dan permasalahan, kader posyandu di Perumahan Graha Properindo, Desa Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Sidoarjo, Jawa Timur sangat menyambut baik akan adanya program pelatihan pembuatan permainan edukasi yang dapat merangsang perkembangan senso-motorik pada balita. Bentuk partisipasi mitra ditunjukkan dengan kesediaanya untuk menyediakan tempat, menyosialisasikan program pelatihan ini kepada kader posyandu lainnya, serta menyanggupi untuk menyelenggarakan pelatihan serupa setelah pelatihan ini kepada kader posyandu.

Cara pembuatan mainan edukasi guna merangsang perkembangan senso-motorik pada balita tidak terlepas dari macam-macam mainan edukasi itu sendiri. Petunjuk pembuatannya sesuai dengan jenisnya. Berikut merupakan contoh pembuatan mainan edukasi *busy jar*:

Pembuatan busy jar untuk merangsang perkembangan senso-motorik pada balita. Alat untuk bahan untuk pembuatan *busy jar* sebagai berikut:

Alat dan Bahan:	Cara pembuatan:
------------------------	------------------------

<p>a) Toples ukuran 5x5 cm (5 buah) b) Kancing baju ukuran 3,5 cm (warna merah, kuning, hijau, biru, putih) c) Pom-pom warna-warni d) Stik <i>lollipop</i> e) Pita warna-warni f) Stik kayu g) Ring berbagai bentuk h) Baut kecil i) Penggaris j) Pensil k) <i>Cutter</i></p>	<p>a) Ukur lubang (lingkaran besar, lingkaran kecil, oval) di tutup toples. b) Lubangi tutup toples menggunakan <i>cutter</i>. c) Disalah satu tutup toples, pasang stik kayu dengan baut.</p>
---	--



Gambar 1. Lubang Pada Tutup Toples

Hasil Dan Pembahasan

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berjalan dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Anak-anak jika kecerdasannya dilatih sedini mungkin, akan membuat perkembangan inteligensinya lebih baik. Untuk merangsang kecerdasan dan senso motorik pada balita dapat

menggunakan mainan edukatif seperti busy jar. Mainan edukatif seperti busy jar, yang terdiri dari 5 toples dengan fungsi masing-masing dapat memacu kreativitas, konsentrasi dan juga kesabaran untuk balita.

Pertumbuhan dan perkembangan anak ditentukan oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan. Yang dimaksud dengan faktor bawaan adalah sifat yang diturunkan oleh kedua orangtuanya, misalnya: bentuk wajah, warna kulit, tinggi badan, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan adalah pengaruh luar yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut, misalnya: kesehatan, gizi, pola asuh, Pendidikan dan lain sebagainya.

Para ahli psikoanalisa berkeyakinan bahwa lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam pembentukan sikap, kepribadian dan pengembangan kemampuan anak secara optimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan yang baik untuk merangsang pertumbuhan otak dan sensorik motoriknya, misalnya: jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangan otaknya akan lebih kecil 20%-30% dari ukuran normal seusianya. Oleh karena itu, pada usia 3-5 tahun merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak melalui permainan edukatif.

Permainan edukatif dapat dibeli dimana saja, agar upaya pengembangan permainan edukatif dapat dilakukan secara baik maka orangtua, pendidik, pengasuh/perawat, diberikan pengetahuan tentang cara pembuatan dan penggunaan alat bermain edukatif.



Gambar 2. Proses Pembuatan Permainan Edukatif

Kesimpulan

Dengan adanya program pelatihan dan pendampingan untuk pembuatan mainan edukatif guna merangsang perkembangan sensorik motorik pada balita, dapat meningkatkan produktivitas mitra, seperti: Meningkatnya kreativitas ibu-ibu kader posyandu dalam membuat mainan edukatif guna merangsang perkembangan sensorik motorik pada balita.

Ucapan Terima Kasih

Saya memberikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada Bapak Mamang Efendy, S.pd., M.Psi selaku Dosen Pembimbing Lapangan serta ibu-ibu kader posyandu di Perumahan Graha Properindo, Desa Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Sidoarjo, Jawa Timur yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada saya sehingga saya dapat melaksanakan pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.21927/literasi.2018>.
- Fhatri, Z. (2020). Intervensi Latihan Sensori Motorik Dalam Pengembangan Kinestetik Anak Autis. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 23-36. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i1.1184>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Mulyani, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13-24. https://doi.org/10.32678/as_sibyan.v4i1.1961.
- Putri, E. P. (2022, October). GREEN ENVIRONMENT THROUGH WASTE REDUCE, REUSE, AND RECYCLE IN GREEN VILLAGES OF SURABAYA CITY, INDONESIA. In *Proceeding of Green Environment Related To Reuse, Recycle And Reduce From Waste Conference (Vol. 1, No. 1, pp. 49-52)*.