

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DI MASA PANDEMI
MELALUI PERMAINAN EDUKASI DI DESA NANJUNG KABUPATEN
BANDUNG**

**Tri Dewi Tunggal Bangun*, Tsabita Rasyida, Ade Karisma, Nahar Arifin,
Lisma Aisyatul Azizah**

Universitas Muhammadiyah Bandung
Jl. Soekarno - Hatta No. 752, Bandung

Email Corresponding : tridewitunggalbangun@gmail.com

ABSTRAK

Usia 0-5 tahun adalah masa emas atau *golden age* anak-anak. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan mencoba melakukan ide kreatifnya. Permainan edukasi ini diberikan kepada masyarakat Desa Nanjung Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak pada masa pandemi. Metode bermain sambil belajar bersama anak menjadi pilihan dalam memfasilitasi dan menstimuli perkembangan anak. Dalam bermain, anak diberikan kebebasan untuk berekspresi sehingga anak akan merasa nyaman, aman, menyenangkan, tidak takut salah dalam proses belajarnya. Pemberian permainan edukasi selain untuk meningkatkan minat anak dalam belajar juga berfungsi untuk merangsang perkembangan motorik halus anak. Hasilnya, diberikan permainan edukasi berupa permainan yang menggunakan metode montessori kepada PAUD Miftahul Ilmi, pemberian pohon angka dan gambar huruf hijaiyah kepada TPA As-Salafiyah Desa Nanjung Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung.

Kata kunci : Bermain, *Golden Age*, Montessori, Permainan Edukasi

ABSTRACT

Age 0-5 years is the golden age. Through playing activities together, children will develop their body, muscles, and coordination of movement, ability to communicate, concentrate, and development of creative ideas. This educational game was given to the people of Nanjung Village, Margaasih District, Bandung Regency, which aims to increase children's interest in learning during the pandemic. The method of playing while learning with children is an option in facilitating and stimulating children's development. In playing, children are given the freedom to express themselves so they would feel comfortable, safe, fun, and not afraid of making mistakes in the learning process. The provision of educational games in addition to increasing children's interest in learning also serves to stimulate children's fine motor development. As a result, educational games were given in the form of games using the Montessori method to PAUD Miftahul Ilmi, giving tree numbers and pictures of hijaiyah letters to TPA As-Salafiyah, Nanjung Village, Margaasih District, Bandung Regency.

Keywords : Golden Age, Play, Montessori, Educational Game

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan rumah kedua bagi siswa, dimana sekolah juga memiliki peranan yang penting dalam perkembangan pribadi anak melalui proses pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Belajar dan mengajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat suatu hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Antara kedua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain. Bagi kaum konstruktivis, mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke murid, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Mengajar berarti partisipasi dengan pelajar dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Sehingga mengajar dapat didefinisikan yaitu menyampaikan pengetahuan kepada siswa guna membantu siswa dalam menghadapi masalah-masalah yang terdapat pada kehidupan sehari-hari.

Ketika wabah Pandemi Covid'19 mulai menyebar dan merebak di Indonesia dan Pemerintah resmi menetapkan bahwasannya wabah virus corona atau Covid'19 ini sebagai Bencana Nasional. Membuat segala instansi dan segala aktivitas kegiatan untuk sementara waktu hingga batas yang masih belum ditentukan ini menjadi di pindahkan ke rumah. Mulai dari bekerja, hingga pembelajaran pun dilakukan di rumah masing-masing atau dikenal dengan istilah Pembelajaran Berbasis Daring. Pembelajaran ini mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi.

Meski pandemi belum usai, namun kian hari keadaan sudah mulai membaik meski belum pulih seutuhnya dari pandemi, beberapa kebijakan pemerintah pun dikeluarkan sebagai bentuk adaptasi kebiasaan baru atau dikenal dengan istilah *new normal* dengan melakukan pembelajaran secara tatap muka meski masih dibatasi.

Seorang tokoh Psikologi Perkembangan [bernama Elizabet B. Hurlock](#) menyampaikan bahwa pada tahun-tahun pertama kehidupan anak yaitu berkisar antara 0-5 tahun adalah masa yang sangat penting dan merupakan masa keemasan anak atau biasa disebut sebagai *the golden age*. Pada usia tersebut anak menangkap lebih banyak informasi dari dunia luar dan merekamnya ke dalam memori mereka. Selain itu, usia *the golden age* ini merupakan masa peka bagi perkembangan beragam kecerdasan yang kelak berguna bagi anak. Sehingga ketika perkembangan anak tersebut mendapat perhatian dan stimulus yang tepat, khususnya pada masa keemasan seorang anak, seperti merangsang perkembangan sensori, bahasa, emosi, sosial, motorik kasar, motorik halus, dan kemampuan kognitif (baca-

tulis-hitung). Tentu disini peran orang dewasa (orangtua, guru, dan keluarga) sangat penting dalam menunjang dan pengoptimalan perkembangan anak.

Salah satu cara dalam membantu merangsang perkembangan anak yaitu melalui permainan-permainan edukasi. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian ([Semiawan, 2003](#)).

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak, sama dengan kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya ([Padmonodewo, 2002](#)). Bermain merupakan pengalaman belajar ([Cohen, 1993](#)). Melalui permainan, anak bisa memahami dunia kehidupannya ([Isaacs, 1933 dalam Cohen, 1993](#)). Dengan bermain, juga memungkinkan anak akan berpikir lebih banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak dan anak akan lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya ([Padmonodewo, 2002](#)).

Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, dan kelemahannya, ketrampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan mencoba melakukan ide kreatifnya. Dengan bermain bersama anggota keluarga atau teman sebayanya, akan lebih mengakrabkan satu sama lain. Dalam setiap kegiatan bermain, terkandung berbagainpesan, antara lain adalah kejujuran, memahami aturan, menunggu giliran, menerima kekalahan, ketekunan, strategi, tidak mudah putus asa, dan lain-lain.

BAHAN DAN METODE

Metode bermain sambil belajar bersama anak menjadi pilihan dalam memfasilitasi dan menstimulus perkembangan anak. Dalam bermain, anak diberikan kebebasan untuk berekspresi sehingga anak akan merasa nyaman, aman, menyenangkan, tidak takut salah, mengembangkan keingintahuan, serta anak akan lebih aktif, banyak terlibat dan memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya. Salah satu alat peraga yang dikembangkan pada kegiatan ini adalah mainan anak-anak berdasarkan pada prinsip Montessori. Melalui prinsip Montessori, diharapkan bahwa anak-anak dapat

1. Mengenal tekstur, mengenal fungsi setiap tombol, mengenal bunyi
2. Melatih motorik halus untuk terbiasa dengan perintah menekan
3. Melatih motorik halus (tekstur bentuk)
4. Melatih perencanaan anak dalam penyelesaian masalah.
5. Melatih motorik kasar anak dan kemandirian anak.

Adapun alat dan bahan yang digunakan yaitu:

1. Sterofoam
2. Lem
3. Kain flannel
4. Alat jahit
5. Kardus
6. Pembolong kertas
7. Seleting, kancing
8. Puzzle
9. Tali
10. Saklar dan colokan
11. Telfon-telfonan

HASIL

Hasil yang dicapai pada program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Bandung di Desa Nanjung Kecamatan Margaasih Kabupateen Bandung meliputi :

1. Pemberian permainan edukasi yang menstimulus motorik halus anak-anak pada usia dini sekitar umur 3-5 Tahun di PAUD Miftahul Ilmi. Mainan yang diberikan berupa permainan yang menggunakan metode *Montessori*. *Montessori* adalah metode pendidikan yang membantu anak untuk mencapai potensinya dalam kehidupan. Selain itu, membantu anak dalam stimulus motorik halus anak.



Gambar 1 . Sosialisasi Permainan Montessori Kepadaa Ibu PKK dan Orangtua Murid

Berikut beberapa manfaat dari permainan *Montessori* yang kami buat yaitu:

1. **Telfon-telfonan.** Mengenal tekstur, mengenal fungsi setiap tombol, dan mengenal bunyi.
2. **Saklar dan colokan.** Melatih motorik halus untuk terbiasa dengan perintah menekan.
3. **Puzzle.** Melatih motorik halus pada koordinasi visual motorik dan melatih perencanaan anak dalam penyelesaian masalah.
4. **Tali sepatu.** Belajar tali menali (menyimpul), melatih koordinasi visual motorik, dan keluwesan gerakan telapak tangan dan jari.
5. **Seleting dan kancing.** Melatih motorik halus pada koordinasi visual motorik, koordinasi otot telapak tangan dan jari serta melatih kemandirian anak.



Gambar 2. Permainan Montessori

Dengan permainan-permainan sederhana ini dan mudah kita buat serta dapatkan di rumah ternyata memiliki begitu banyak manfaat untuk kita sebagai orang dewasa gunakan dalam membantu melatih dan merangsang perkembangan motorik halus anak. Permainan sederhana ini dapat membantu anak dalam belajar dikemudian hari di sekolah, dimana anak akan jauh lebih luwes dalam menulis.

2. Pemberian permainan edukasi berupa pohon angka. Dimana melalui permainan ini membantu merangsang anak untuk mengenal angka dan sistem operasi matematika secara lebih sederhana dan menarik. Sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif bersama anak. Permainan ini bisa digunakan untuk anak usia 6-7 tahun atau kelas satu sekolah dasar. Permainan pohon angka ini diberikan kepada TPA As-Salafiyah di Desa Nanjung Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung. Metode ini diberikan kepada anak untuk membantu anak agar lebih bisa membayangkan pengurangan dan penjumlahan menggunakan kancing sebagai media bantu hitungnya agar proses pembelajarannya lebih mudah dan lebih nyata.



Gambar 3. Bermain Pohon Angka bersama anak-anak TPA As-Salafiyah

3. Pemberian permainan edukasi kepada TPA As-Salafiyah berupa belajar mengenal huruf-huruf hijaiyah sembari belajar menyambungkan garis yang terputus-putus dalam huruf tersebut kemudian diwarnai sesuai dengan ketentuan warnanya.



Gambar 4. Belajar Mengenal dan Menyambungkan Garis Huruf Hijaiyah



Gambar 5. Contoh Lembar Belajar Mengenal Dan Menyambungkan Garis Huruf Hijaiyah

Permainan ini dirancang agar belajar huruf-huruf hijaiyah lebih variatif dan menarik bagi anak. Selain itu pada permainan ini mengandung banyak manfaat yang begitu kompleks, tidak hanya sekedar anak belajar mengenal huruf hijaiyah saja, ada manfaat lain, seperti:

1. Pemberian garis yang terputus-putus pada huruf hijaiyah ini berfungsi untuk melatih konsentrasi dan keluwesan motorik halus anak.
2. Anak juga belajar untuk mengenal warna-warna karena setelah menyambungkan garis, anak diminta untuk mewarnai gambar tersebut.
3. Adanya ketetapan warna yang sudah ditentukan agar anak belajar untuk disiplin akan aturan atau perintah yang ada.
4. Permainan ini sengaja kami rancang secara berkelompok dimana anak dibagi kedalam beberapa kelompok kecil, setiap kelompok kecil tersebut mendapat satu lembar kertas huruf hijaiyah dan setiap anak mendapat satu huruf yang harus disambungkan garisnya dan diwarnai. Lalu setelah itu bergiliran dengan teman kelompoknya masing-masing. Diakhir jika sudah selesai semuanya kita sebutkan bersama huruf apa saja yang sudah mereka buat. Sehingga secara tidak langsung pada permainan ini anak dilatih untuk saling bekerjasama dan berbagi dengan teman-temannya.

PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat yang dilakukan, bertujuan untuk memberikan edukasi terutama seputar proses bermain dan belajar yang tepat bagi usia anak-anak. Melalui permainan *Montessori*, orang tua dikenalkan mengenai mainan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik anak pada usia 3 – 5 tahun, dimana motorik halus anak mulai berkembang secara pesat. Metode pengajaran huruf hijaiyah juga merupakan bentuk stimulasi motorik halus pada anak agar lebih luwes dalam menulis. Selain itu, metode ini juga diberikan sebagai bentuk pengenalan terhadap huruf hijaiyah bagi anak-anak. Selanjutnya, metode pohon angka diberikan sebagai *tools* untuk memperkenalkan dan mengeksplorasi proses belajar mengenal angka pada siswa.

Sebelum kegiatan pengabdian ini dilaksanakan, orang tua siswa maupun siswa belum secara khusus mendapatkan edukasi serupa. Oleh karena itu, pemberian 3 edukasi tersebut merupakan proses awal untuk mengenalkan bentuk-bentuk stimulasi yang tepat bagi anak. Tanggapan yang didapatkan pun cukup positif, dimana orang tua mendapatkan pengetahuan baru untuk memberikan stimulasi pada anak sesuai usianya. Pada jangka panjang diharapkan orang tua dapat menerapkan pola pembelajaran yang lebih sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kuliah Kerja Nyara (KKN) Reguler Muhammadiyah Bandung adalah program pengabdian masyarakat yang mendorong mahasiswanya berpikir kreatif dan kritis untuk memberikan suatu pengabdian kepada masyarakat yang berguna bagi tempat tersebut. Kelompok kami memberikan pengabdian kepada masyarakat berupa permainan edukasi untuk menstimuli perkembangan anak yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak dengan metode-metode yang lebih menarik dan variatif bagi anak. Kelebihan permainan edukasi ini yaitu belajar tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah saja atau satu arah. Tetapi anak diajak terlibat secara langsung dalam setiap permainan yang ada sehingga anak jauh lebih aktif dan diberikan kebebasan untuk berekspresi. Karena ketika emosi pada anak baik, bahagia, dan senang, maka pembelajaran akan lebih mudah diingat oleh anak-anak.

Tentu pengabdian ini tidak sempurna dan masih banyak kekurangan. Diharapkan kepada mahasiswa selanjutnya yang akan melakukan pengabdian masyarakat juga bisa lebih intens mendampingi anak-anak belajar dengan permainan-permainan yang lebih beranekaragam dan variatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Ellyza Nurdin, MS selaku ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Bandung.
2. Ibu Anggi Nurnaningsih selaku Kepala Sekolah PAUD Miftahul Ilmi dan Ketua Kampung KB yang sudah mengizinkan kami untuk ikut serta terlibat dalam membantu proses belajar mengajar di kelas dan beberapa kegiatan di Kampung KB.
3. Bapak Asep selaku ketua Yayasan dan DKM Masjid Assalafiyah yang sudah berkenan mengizinkan kami ikut serta mengisi kegiatan belajar mengajar di TPA dan di berbagai kegiatan keagamaan lainnya.
4. Seluruh masyarakat Desa Nanjung yang membantu dalam penyelesaian laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, D. (2018). *The development of play*. Routledge.
- Fatimaningrum, A.S.(.). *Kajian Psikologis Dalam Pemilihan Permainan Kreatif Yang Merangsang Perkembangan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997, “*Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*”, Edisi kelima, Erlangga.
- Ormrod, J. E. (2003). *Educational Psychology: Developing Learners*. Emerita: Upper Saddle River. New Jersey: Pearson Education.
- Padmonodewo, S. (2002). Alat Permainan dan Kegiatan Bermain: Orangtua bersama Anak (0–5 tahun). *Buletin PADU: Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini*,(2).
- Santrock, J. W. (2002). *Life-span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Semiawan, C. R. (2003). Pengembangan Rambu-rambu Belajar sambil Bermain Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. *Direktorat PAUD. Jakarta ISSN*, 1693-1947.
- Slavin, R. E. (2002). *Educational Psychology : Theory and Practice*. In Pearson (8th ed.).
- Paul, Suparno. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius.

