

## Permainan Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini

Muhammad Alridho Lubis

<sup>1</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi

\*Corresponding author, e-mail: [muhammadalridholubis@unja.ac.id](mailto:muhammadalridholubis@unja.ac.id)

Dewi Sulastri

<sup>2</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi

e-mail: [dewiisulastri@gmail.com](mailto:dewiisulastri@gmail.com)

Dino Danuarta

<sup>3</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi

e-mail: [dinodanuarta@gmail.com](mailto:dinodanuarta@gmail.com)

Indah Erfa Sinaga

<sup>4</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi

e-mail: [erfaindah793@gmail.com](mailto:erfaindah793@gmail.com)

Nur Aliza

<sup>5</sup> Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Jambi

e-mail: [nuralizaa07@gmail.com](mailto:nuralizaa07@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini merupakan aspek penting yang memengaruhi kemampuan belajar dan adaptasi sosial anak. Permainan edukasi menjadi suatu metode yang efektif untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak dan kerjasama antar kelompok. Adapun pihak kolega dalam program kegiatan ini adalah Kantor Desa Simpang Sungai Duren sebagai penanggungjawab, dan subjek penelitian melibatkan anak-anak usia 5-10 tahun dengan hasil yang didapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan kemampuan kerjasama dalam berkelompok. Program ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang peran permainan edukasi dalam pengembangan motorik halus pada anak usia dini. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup integrasi permainan edukasi dalam pengembangan program pelatihan untuk guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan permainan edukasi dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Motorik Halus, Permainan Edukasi

### Abstract

*Fine motor development in early childhood is an important aspect that influences children's learning abilities and social adaptation. Educational games are an effective method for stimulating and improving fine motor skills in children. This research aims to improve children's fine motor skills and cooperation between groups. The colleagues in this activity program are the Simpang Sungai Duren Village Office as the person in charge, and the research subjects involve children aged 5-10 years with the results obtained improving children's fine motor skills and cooperative abilities in groups. This program contributes to the understanding of the role of educational games in fine motor development in young children. The practical implications of this research include the integration of*

*educational games in the development of training programs for teachers to optimize the use of educational games in early childhood education environments.*

*Keywords: Early Childhood, Fine Motor, Educational Games*

**How to Cite:** Lubis, et. al. 2023. Permainan Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*. Vol. 2 (4): pp. 344-353 doi: <https://doi.org/10.56855/income.v2i4.825>



This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

## Pendahuluan

### Analisis Situasi

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha dalam meningkatkan kualitas seseorang, jenjang pendidikan yang dijadikan dasar penanaman segala ilmu pengetahuan terdapat pada jenjang usia dini. Pendidikan akan terus berlangsung dari waktu anak itu lahir sampai usia enam tahun (lahir-6 tahun). Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini disebut sebagai lembaga yang dibutuhkan dalam memaksimalkan segala kemampuan yang ada dalam diri anak, baik dalam hal intelektual, pembentukan motorik, sikap, dan wawasan dasar terhadap lingkungannya (Dwi Permata, 2020). Kemampuan dasar yang dikembangkan pada masa anak usia dini antara lain meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, seni serta fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus) (Evivani & Oktaria, 2020). Perkembangan fisik-motorik terdiri atas dua jenis, yakni motorik kasar dan motorik halus. Gerak motorik kasar bersifat gerakan utuh, sedangkan gerak motorik halus lebih bersifat keterampilan detail. Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras. Sedangkan perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih atau detail. Kelompok otot dan syaraf mampu mengembangkan gerak motorik halus.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas (Sabela et al., 2022). Secara umum program ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Pada program ini kemampuan yang akan ditingkatkan adalah kemampuan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih bagi individu maupun kelompok. Kemampuan motorik halus melibatkan koordinasi antara syaraf, otot halus dan otak. Pada anak usia 4-5 tahun seharusnya memiliki koordinasi motorik halus yang baik, diantaranya menyusun origami warna pada sketsa gambar dan menyusun *puzzle* sederhana. Aktivitas pengembangan motorik halus sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, dan untuk mendukung aspek pengembangan lainnya, seperti kognitif, bahasa, dan sosial (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Karena setiap aspek perkembangan tidak terpisah antara satu sama lain. Adapun tujuan dari pengembangan motorik halus yaitu: mampu memfungsikan otot-otot kecil, seperti gerakan jari tangan, mampu mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik terutama motorik halus, antara lain : perkembangan sistem saraf, kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak, lingkungan yang mendukung, aspek psikologis anak, umur, jenis kelamin, genetik, kelainan kromosom (Yan Yan et al., 2019). Selain menyusun origami warna pada sketsa gambar dan menyusun *puzzle* sederhana, ada beberapa cara yang

dilakukan untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini diantaranya yaitu: melipat, menggambar dengan krayon, membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/ lilin/ adonan, melukis dengan cat air, bermain kolase, menggunting, merangkai benda dengan tali/benang (meronce). Aktivitas pengembangan motorik halus tersebut bertujuan untuk melatih keterampilan koordinasi motorik anak diantaranya koordinasi antara tangan dan mata yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu upaya yang dilakukan oleh mahasiswa dalam meningkatkan motorik halus pada anak usia dini adalah melalui permainan edukasi.

Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaannya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu. Menurut Novaliendry (2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran untuk mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja diperan dan konteks tertentu. Hurlock menyatakan kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini kesehatan anak, perkembangan motorik anak, inteligensi, jenis kelamin dan alat permainan (Saripudin, 2019). Alat permainan edukasi yang digunakan berupa origami warna dan *puzzle* sederhana.

Mozaik merupakan salah satu jenis latihan motorik halus dengan cara menyusun helaian potongan-potongan kertas, memberi lem, kemudian ditempel pada sebuah pola gambar. Anak-anak akan tertarik dan tidak lekas bosan ketika melihat gambar, dan anak-anak tergerak untuk menempelkan helaian potongan kertas sesuai sketsa gambar. Ukuran elemen-elemen mozaik (Mugianti, 2009). Pada dasarnya, hampir sama namun bentuk potongannya dapat saja bervariasi sehingga menjadi aktivitas kreatif anak (Arsanti & Kuncoro, 2022). Teknik mozaik dapat membantu anak dalam mengembangkan motorik halus, hal ini dikarenakan dalam teknik mozaik melibatkan gerakan otot-otot kecil, serta anak belajar untuk menggenggam biji-bijian, menjimpit, mengelem dan menempel, sehingga dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan motorik halus.

*Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang cara memainkannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu. Dengan adanya alat permainan edukatif *puzzle* dapat menjadikan solusi untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, karena melalui bermain *puzzle* anak dapat melatih otot-otot jari tangan dengan cara anak mengacak-ngacak kepingan *puzzle* kemudian menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* sehingga menjadi gambar yang utuh. Aktivitas yang baik dapat ditentukan oleh perkembangan keterampilan motorik halus yang baik. Anak yang memiliki perkembangan motorik halus yang baik dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

## **Solusi dan Target**

Bimbingan konseling menjadi salah satu layanan bantuan untuk peserta didik, baik secara personal maupun kelompok untuk dapat mengembangkan diri secara optimal baik dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan juga dalam bidang karir. Namun, bimbingan konseling tidak hanya dibutuhkan dalam lingkungan sekolah saja melainkan juga dapat diperlukan di dalam lingkungan bermasyarakat. Bimbingan konseling dalam masyarakat juga tidak kalah sama pentingnya dengan di sekolah, dalam proses perkembangannya suatu daerah selalu mengalami masalah baik masalah sosial, ekonomi, budaya atau konflik lainnya yang bersumber dari individu tertentu atau bersumber dari hal lain dimana masalah tersebut harus segera diselesaikan

agar tidak mengganggu stabilitas suatu daerah, oleh karena itu bimbingan dan konseling sangat diperlukan di tengah kehidupan masyarakat.

Bimbingan Konseling anak-anak (Bikons Kids) menjadi salah satu program yang diciptakan di tengah masyarakat untuk dapat membantu perkembangan nilai-nilai sosial emosional, kerja sama, kognitif, dan keterampilan motorik yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan bagi anak. Bikons Kids merupakan wadah bermain dan belajar bagi anak-anak yang bertempat di Simpang Sungai Duren, kabupaten Muaro Jambi. Bikons Kids ini memiliki beberapa aspek penilaian dalam kegiatan yang dilakukan, diantaranya: 1) Mengembangkan Kreativitas; 2) Belajar dan Bermain; 3) Kesehatan Jasmani dan Rohani; dan 4) Melatih kerjasama dalam kelompok. Adapun aspek-aspek tersebut diharapkan dapat membangun serta meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui permainan edukasi ini dalam berkelompok.

Dalam kegiatan Bikons Kids ini dapat meningkatkan kemampuan kerja sama antar anak, maka diadakanlah sebuah permainan edukasi dengan berkelompok. Permainan merupakan salah satu cara mengajarkan sikap kerja sama pada anak sejak kecil. Permainan yang dilakukan dalam Bikons Kids ini seluruh anggota peserta Bikons Kids akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Permainan edukasi ini memiliki peraturan tertentu dalam memainkannya yang bertujuan meningkatkan motorik halus pada anak dan melatih kekompakan antar anggota kelompok agar dapat mencapai tujuan dalam permainan. Dari penjelasan diatas maka diketahui bahwa permainan dapat menjadi salah satu upaya dalam menanamkan sikap kerjasama dalam kelompok pada anak, meningkatkan daya imajinasi dan motorik halus pada anak, selain itu dengan permainan tersebut anak-anak juga dapat terhibur. Diharapkan dari diadakannya kegiatan program Bikons Kids ini dapat mampu memberikan wawasan mengenai pentingnya meningkatkan motorik halus pada anak.

### **Metode Pelaksanaan**

Dengan meningkatkan kemampuan kerja sama antar anak, meningkatkan daya imajinasi dan motorik halus pada anak, maka diadakanlah program “Bikons Kids” melalui sebuah permainan edukasi dengan cara berkelompok. Pelaksanaan kegiatan ini adalah kombinasi antara pendidikan nonformal dan permainan edukasi yang dikemas dalam sebuah program Bikons Kids yang berlangsung saat mahasiswa melakukan praktik lapangan di masyarakat. Sebelum pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat ini berlangsung, terlebih dahulu kami melakukan observasi. Kemudian dirumuskan kepada pemecahan masalah dengan membuat program kegiatan Bikons Kids untuk menunjang pelaksanaan kegiatan.

### **Tempat dan Waktu**

Program pengabdian masyarakat “Bikons Kids” dilakukan sebanyak 2 kali pada hari Selasa, 07 November 2023 dan Jum’at, 10 November 2023 bertempat di Desa Simpang Sungai Duren.

### **Khalayak Sasaran**

Adapun pihak yang menjadi kolega dalam program kegiatan ini adalah Kantor Desa Simpang Sungai Duren sebagai pelindung dan penanggungjawab dengan sasaran program yaitu anak-anak berusia 5-10 tahun. Kegiatan program Bikons Kids ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi anak-anak yang ada di desa simpang sungai duren ini.

### **Metode Pengabdian**

Tim pengabdian ini terdiri dari mahasiswa jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Jambi dengan dosen pembimbing lapangan sebagai pengarah. Pada tahapan awal dalam rangka

mempersiapkan seluruh kegiatan pengabdian berupa program Bimbingan dan Konseling Kids (Bikons Kids) ini tim pengabdian masyarakat yaitu mahasiswa Bimbingan dan Konseling melakukan semua persiapan awal dengan mengumpulkan data berupa informasi jumlah anak yang mengikuti kegiatan Bikons Kids dengan memberikan informasi kepada ketua rt yang ada di sekitar kantor desa yaitu, Rt 001 di Desa Simpang Sungai Duren, dengan usia 5-10 tahun yang telah ditentukan mahasiswa. Adapun pengumpulan data informasi tersebut tak luput dari bantuan kolega yaitu staf dari Kantor Desa Simpang Sungai Duren dengan informasi terkait yang dibutuhkan oleh tim pengabdian masyarakat mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Dengan dilakukannya tahap awal tersebut, maka kegiatan program Bikons Kids dilakukan sebanyak 2 kali yang dimana kegiatan tersebut yaitu mozaik origami dan menyusun *puzzle*. Mahasiswa menyiapkan semua kebutuhan program Bikons Kids yang akan dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan awal.

Pelaksanaan permainan edukasi dilakukan berdasarkan dari urgensi motorik halus anak usia dini yang perlu diasah untuk menunjang tumbuh kembang anak dengan baik di usia *golden age* dan perkembangan anak di usia selanjutnya, pelaksanaan permainan edukasi ini menjadi salah satu program yang diciptakan di tengah masyarakat untuk membantu pengoptimalan tumbuh kembang anak dengan nama kegiatan yaitu Bikons Kids. Adapun sasaran dari program Bikons Kids berupa permainan edukasi ini adalah anak-anak berusia 5-10 tahun yang berjumlah tiga puluh orang anak dan berdomisili di Desa Simpang Sungai Duren. Penentuan sasaran program ini dipilih berdasarkan observasi yang telah dilakukan mahasiswa. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa lokasi rumah pengajian anak merupakan rumah belajar mengaji yang diparticipasi oleh anak-anak berusia 5-10 tahun sesuai dengan target sasaran tim.

Kegiatan pertama dari program Bikons Kids adalah permainan edukasi mozaik origami, yang dilaksanakan pada 3 November 2023 dengan tahapan : 1) Anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan ini dibagi menjadi enam kelompok; 2) Memberikan pemaparan mengenai kegiatan mozaik origami, prosedur mozaik origami dan tujuan dari kegiatan mozaik origami; 3) Memberikan sketsa bergambar hewan kepada tiap kelompok; 4) Memberikan potongan-potongan origami berwarna kepada tiap kelompok untuk disusun menjadi mozaik sesuai sketsa gambar yang diberikan.

Kegiatan kedua dari program Bikons Kids yang bertujuan untuk mengasah motorik anak dalam bentuk permainan edukasi adalah penyusunan *puzzle*. Kegiatan penyusunan *puzzle* dilaksanakan pada tanggal 10 November 2023 dengan tahapan ; 1) Anak-anak yang berpartisipasi dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak; 2) Memaparkan prosedur, arahan dan tujuan dari penyusunan *puzzle*; 3) Memberikan *puzzle* yang terdiri dari enam puluh keping *puzzle* kepada anak-anak untuk disusun menjadi satu bagian yang utuh; 4) Setiap kelompok anak diberi waktu tiga puluh menit untuk menyelesaikan *puzzle*.

Setelah dilakukan kegiatan permainan edukasi guna meningkatkan motorik halus anak di kantor desa Simpang Sungai Duren ini adalah tahapan evaluasi. Yaitu dengan meminta anak-anak dan anggota Bikons Kids memberikan pendapat atau refleksi mengenai kebermanfaatannya dilakukannya kegiatan permainan edukasi dalam masing-masing kelompok tersebut.

## Hasil Dan Pembahasan

Anak-anak usia yang telah ditentukan (5-10 tahun) memiliki potensi yang sangat besar dalam mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan, termasuk perkembangan daya cipta yang

mengasah keterampilan dan kreativitas pada anak. Suasana yang baru dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh anak-anak dalam proses belajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran (Prabandari et al., 2019). Anak-anak di Kantor Desa Simpang Sungai Duren mendedikasikan dirinya untuk belajar, pada pagi hingga siang belajar di sekolah dan pada malam hari belajar mengaji di tempat pengajian anak. Bikons Kids (Bimbingan dan konseling Anak) sebagai wadah untuk bermain dan belajar di bangun di RT. 001 sesuai dengan kesepakatan dari hasil diskusi bersama dengan pemerintahan di Kantor Desa Simpang Sungai Duren dan masyarakat setempat. Bikons Kids ini adalah melatih keterampilan kerja sama anak ini dilakukan melalui beberapa berkelompok yaitu permainan Mozaik Origami dan Menyusun *Puzzle*. Selain melatih kerja sama permainan tersebut tentunya sebagai hiburan untuk anak sehingga tujuan pelaksanaan kegiatan dapat dicapai melalui kegiatan yang menyenangkan.

Bimbingan dan Konseling yang berpusat di Rt. 001 dengan siswa sebanyak 30 anak. Setiap anak pastinya memiliki tingkat kerja sama dalam kelompok yang berbeda. Ada yang melibatkan diri di dalam kelompok dan ada juga yang bisa berkerja sama antar tim. Berdasarkan hasil dari pengabdian masyarakat dengan program Bikons Kids dalam meningkatkan kerja sama anak dalam kelompok maka dapat dijelaskan hasil dari program serta dampaknya terhadap para peserta selama kegiatan dilaksanakan yaitu adanya peningkatan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari melalui tahapan pengabdian masyarakat yang dilakukan sebagai berikut:

### Tahap Awal

Pada tahapan awal ini, tim menjadwalkan kegiatan bersama pihak sasaran yang akan dilakukan di rumah pengajian Desa Simpang Sungai Duren. Setelah mendapatkan jadwal kegiatan yang akan dilakukan, para tim menyiapkan bahan – bahan yang akan digunakan pada kegiatan Bikons Kids. Kegiatan yang akan dilakukan nantinya permainan mozaik origami dan juga menyusun *puzzle* bersama kelompok.



**Gambar 1 - Ice Breaking**

Tahapan awal dalam persiapan bahan untuk kegiatan mozaik origami adalah menyiapkan kertas sketsa bergambar hewan koala, merak dan ikan sebagai gambar yang menjadi landasan penyusunan mozaik origami, selanjutnya adalah menyiapkan potongan-potongan kecil origami warna dengan bentuk abstrak dan tim menyiapkan lem untuk menempel potongan

origami di kertas sketsa. Untuk tahapan awal dalam persiapan penyusunan *puzzle* adalah menyiapkan enam kotak *puzzle* yang bertema astronomi, kebun binatang, hewan-hewan laut, dunia dinosaurus, pemadam kebakaran dan bertema transportasi. Masing-masing kotak berisi enam puluh keeping *puzzle* yang harus disusun oleh anak-anak menjadi satu bagian yang utuh.

Setelah mempersiapkan bahan-bahan dan sarana permainan edukasi, selanjutnya tim terjun ke lapangan dan memperkenalkan diri masing – masing. Selain perkenalan tim, kegiatan selanjutnya adalah perkenalan dengan masing-masing anak, anak-anak diminta untuk menyebutkan nama, usia dan cita-cita. Setelah saling menganal satu sama lain, tim melakukan *ice breaking* untuk penyeegaran dan bertujuan agar suasana menjadi seru, tidak kaku dan menjadi salah satu upaya *bonding* atau kelekatan antara tim dan anak-anak. Ice breaking yang dilakukan oleh tim adalah memberi instruksi kepada anak-anak untuk menepuk tangan satu kali saat tim menyerukan kata “pagi!”, menepuk tangan dua kali saat tim menyerukan kata “siang!” dan menepuk tangan tiga kali saat tim menyerukan kata “malam”. Sedangkan kata seruan “sore!” merupakan kata seruan di luar instruksi dari tim. Disaat anak – anak tersebut sedang melaksanakan ice breaking keliatan sekali sangat antusias, nyaman dalam melakukan kegiatan yang ada. Anak – anak nampak bebas tertawa bersama serta terlihat sangat gembira dan kerja kelompok yang berjalan lancar, saling membantu sama lain.

Setelah memperkenalkan diri masing-masing dan melakukan *ice breaking*, tim melanjutkan kegiatan dengan menyampaikan materi mengenai kegiatan yang akan dilakukan dirumah pengajian. Kegiatan ini dilakukan agar meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini berkembang secara optimal. Setelah melakukan penyeegaran dengan *ice breaking*, tim memberikan pemaparan orientasi terkait kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak, tim menjelaskan nama dan bentuk kegiatan, tujuan dan prosedurnya.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada pelaksanaan kegiatan permainan edukasi yang pertama, yaitu mozaik origami dilaksanakan dengan dengan membentuk anak-anak menjadi lima kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari enam anggota, setelah dibentuk kelompok, tim memberikan satu kertas sketsa gambar berupa gambar hewan merak, ikan atau koala kepada tiap kelompok sebagai landasan templel mozaik origami, tim juga memberikan lem kertas dan potongan-potongan kecil origami warna kepada setiap kelompok anak, setiap kelompok anak diminta untuk menentukan dan mengambil warna origami sesuai dengan keinginan dan kreativitas anak masing-masing.

Setelah semua kelompok mendapatkan sketsa, origami dan lem, langkah selanjutnya adalah setiap anggota kelompok bekerja sama menyusun dan menempel potongan-potongan origami warna di atas kertas sketsa menjadi kesatuan yang padu mengikuti gambar masing-masing sketsa. Setiap kelompok diberi waktu tiga puluh menit untuk menyelesaikan mozaik origami menjadi bentuk kesatuan yang sesuai dengan sketsa gambar. Setelah mozaik origami selesai disusun dan ditempel, setiap anak-anak diminta untuk mempresentasikan hasil kelompok dan diminta untuk menjelaskan persepsi serta makna dari pemilihan warna origami yang dipilih.



**Gambar 2,3,4 - kegiatan menyusun *puzzle* dan origami**

Pada pelaksanaan permainan edukasi yang kedua, yaitu penyusunan *puzzle* dilaksanakan dengan membentuk anak-anak yang berjumlah tiga puluh menjadi enam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak. Tim membagikan enam kotak *puzzle* kepada enam kelompok anak secara acak. Setiap kelompok anak diminta untuk dapat menyusun enam puluh keeping *puzzle* menjadi suatu kesatuan yang padu. Setelah selesai menyusun menjadi gambar yang padu, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan persepsi anak-anak terkait gambar dari *puzzle* yang telah disusun.

### **Tahap Evaluasi**

Kegiatan Bikons Kids dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dimana tiap pertemuan memiliki kegiatan yang berbeda – beda agar peserta kegiatan tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan tersebut. Untuk meningkatkan kerja sama anak dalam kelompok melalui permainan dilakukan pada pertemuan 1 (satu).



**Gambar 5. Hasil mozaik origami dan *puzzle***

Selama melakukan kegiatan para peserta menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi untuk terlibat langsung dalam permainan yang dimainkan, hal ini dibuktikan melalui antusias anak-anak dalam setiap mencari jawaban untuk mengalahkan kelompok lawan, serta canda tawa yang muncul saat para peserta mampu menjawab tiap tantangan dari kelompok lawan. Melalui permainan yang dimainkan oleh anak-anak maka terbentuklah suatu keterampilan dalam bekerja sama dalam kelompok. Meskipun awalnya anak-anak kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam kelompok, tetapi seiring berjalannya permainan anak-anak mulai berlatih dan mengambil pelajaran dari kekurangan permainan yang dilakukan sebelumnya. Anak-anak mendapatkan pelajaran bahwa dengan bekerja sama maka suatu hal yang dijalani akan lebih mudah untuk dilakukan.

## Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, keterlibatan orang-orang di sekitar memiliki pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dan meningkatkan kerjasama dalam kelompok. Permainan edukasi memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Pentingnya pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam konteks pengembangan motorik halus. Implikasinya mencakup rekomendasi untuk mengintegrasikan permainan edukasi dalam kurikulum formal, menyediakan sumber daya dan pelatihan bagi guru, serta meningkatkan kesadaran orang tua tentang manfaat permainan edukasi untuk perkembangan anak. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memperdalam pemahaman tentang peran permainan edukasi dalam memajukan kemampuan motorik halus anak-anak.

## Referensi

- Angraini, L. M., Larsari, V. N., Muhammad, I., & Kania, N. (2023). Generalizations and analogical reasoning of junior high school viewed from Bruner's learning theory. *Infinity Journal*, 12(2), 291-306.
- Angraini & Kania. 2023. Pelatihan Soal-Soal Berpikir Komputasi pada Mahasiswa Baru Pendidikan Matematika. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*. Vol. 2 (3): pp. 233-237. doi:10.56855/income.v2i3.716
- Arsanti, H., & Kuncoro, K. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik pada Siswa Tunagrahita Kelas 1 di SLB Citra Mulia Mandiri Yogyakarta. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 135-146.
- Astari, T. (2022). Refleksi Coaching Pengawas Sekolah Dasar. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(2), 240-247.
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1-10.
- Hurlock, Elizabeth H. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga
- Kania, N., & Juandi, D. (2023). Does self-concept affect mathematics learning achievement?. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(3), 455-461.
- Mugianti. (2009). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Tehnik Mozaik Bagi Anak Tunagrahita Kelas V Sdlb Di Sekolah Luar Biasa Bina Siwi Pajangan Bantul Yogyakarta*. *Rochyadi 2012*, 199-205.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.

- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96.
- Sabela, R., Oktaviani, T., & Saryanto, S. (2022). Pendampingan Belajar dan Efektifitas Pendampingan Belajar Siswa di Masa Peralihan. *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114.
- Yan Yan, N., Endah, J., Sri, N., & Siti, A. (2019). Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting. *Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, 3(2), 85–92.