

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI
WORKSHOP PLAY-BASED LEARNING DAN PERANCANGAN PRODUK KRIYA KREATIF
UNTUK MENDUKUNG RENCANA PENGEMBANGAN UNIT USAHA SEKOLAH**

**MASYARAKAT SASAR : TK ISLAM CENDEKIA GEMILANG, YAYASAN BERKAH MADANI
GEMILANG, CIMAREMA, KAB. BANDUNG BARAT**

Widia Nur Utami B.¹, Rima Febriani², dan Faradillah Nursari^{3*}

^{1,2,3} Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl.
Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

*E-mail: widianur@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Pendidikan anak usia dini yang dimulai dari usia 0-6 tahun, merupakan fase Pendidikan yang paling penting sebagai dasar untuk fase Pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek penting dalam Pendidikan usia dini adalah berkembangnya kemampuan motorik halus yaitu perkembangan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata-tangan, yang umumnya terjadi lebih lambat dari perkembangan motorik kasar. Pentingnya melatih kemampuan motorik halus sangat disadari oleh TK Islam Cendekia Gemilang. Namun, para staff guru pengajar membutuhkan varian kegiatan baru untuk melatih kemampuan motorik halus selain kegiatan menggambar. Melalui pendampingan ini, tim pengabdian masyarakat Telkom University akan melakukan *workshop wet on wet painting* dengan metode *play-based learning* yang sesuai dengan tahapan usia dini. Kegiatan ini akan menerapkan lima area permainan yaitu *Creative Play*, *Dramatic Play*, *Exploratory Play*, *Manipulative Play*, dan *Sensory Play*. Hasil dari pendampingan ini berupa gambar yang kemudian akan dicetak pada *transfer paper* dan dicetak ke atas produk kaos, yang rencananya akan digunakan saat kegiatan perpisahan siswa/I. Dengan diterapkannya gambar masing-masing siswa/I pada kaos tersebut, diharapkan dapat membuat rasa kepemilikan yang tinggi sehingga para siswa/I dapat menjaga produknya dengan baik. Gambar anak yang khas juga dapat menjadi pemanis produk tersebut. Selain itu, kemudahan dan keterampilan mengaplikasikan *transfer paper* diharapkan dapat dikuasai oleh para staff guru pengajar guna membantu rencana pengembangan produk kreatif unit usaha sekolah di kemudian hari.

Kata Kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Motorik Halus, *Play-Based Learning*, Produk Kriya, *Transfer Paper*

1. Pendahuluan

Pendidikan memberikan pembelajaran bagi seseorang untuk menjalani kehidupan dan mengatasi tantangan-tantangan dan beradaptasi dengan hal-hal baru yang ditemui dalam kesehariannya. TK Islam Cendekia Gemilang (TK ICG) menyadari betul pentingnya Pendidikan, terutama Pendidikan untuk anak usia dini. TK ICG adalah TK bagi para siswa/I dari keluarga pra-sejahtera yang dikelola secara swadaya oleh Yayasan Bekah Madani di Cimareme, Kab. Bandung Barat. TK ini memiliki 28 siswa/I yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas besar bagi siswa/I yang berusia 6-7 tahun dan kelas kecil bagi siswa/I yang berusia 4-6 tahun.

Fase Pendidikan usia dini dinilai fase paling penting untuk keberhasilan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Masa anak usia dini yaitu usia 0-6 tahun adalah usia emas (*golden age*) bagi seorang anak untuk menyerap segala stimulus yang diberikan oleh lingkungan untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal (Suyadi, 2011). Pada tahap usia ini otak anak berkembang secara pesat. Jika kesempatan ini bisa dimaksimalkan

dengan baik, maka potensi anak pun dapat lebih mudah dikembangkan pada usia-usia berikutnya.

Salah satu metode belajar bagi anak usia dini adalah metode *Play-Based Learning*. Metode *Play-Based Learning* pertama kali diperkenalkan di Inggris tahun 2000 melalui program "*The Curriculum Guidance for the Foundation Stage*". Secara sederhana, metode *Play-Based Learning* dapat diartikan dengan bermain sambil belajar. Aktivitas bermain digambarkan sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan, simbolis, aktif, sukarela, dan memotivasi (Dewi, 2018; Smolucha & Smolucha, 2021). Metode *Play-Based Learning* menyatakan bahwa bermain harus memiliki tujuan, meskipun orientasinya bukan pada hasil akhirnya. Metode *Play-Based Learning* sangat memperhatikan akan adanya proses anak bermain. Anak yang bermain tidak harus menyelesaikan permainan dengan sempurna. Lebih penting dari hal tersebut, anak bisa belajar dari proses bermainnya. Metode *Play-Based Learning* ini juga sudah diterapkan di TK ICG, salah satunya adalah untuk menstimulus kemampuan motorik kasar dan motorik halus para siswa/i. Kemampuan motorik

kasar adalah perkembangan gerak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh. Seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari. Kemampuan motorik kasar umumnya adalah kemampuan yang berkembang paling awal pada anak-anak, baru kemudian berkembang kemampuan motorik halus. Sedangkan kemampuan motorik halus adalah perkembangan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan. Contohnya seperti menggambar, menulis, memotong, menyusun puzzle, atau memasukkan balok sesuai bentuknya.

Pengembangan kemampuan motorik halus berjalan lebih lambat dan cukup menantang, padahal memiliki dampak yang sangat besar (Nurjani, 2019). Karena kemampuan motorik halus penting untuk membangun keterampilan gerak kedua tangan, koordinasi indera mata dan tangan, serta kemampuan mengendalikan emosi (Sumatri, 2005). Pentingnya perkembangan kemampuan motorik halus membuat TK ICG konsisten menyiapkan rangkaian kegiatan untuk menstimulus para siswa/i. Salah satu aktivitas untuk menstimulus kemampuan motorik halus adalah kegiatan menggambar (Sumantri, 2005), yang mana menurut para staff guru pengajar, kegiatan menggambar merupakan kegiatan favorit para siswa/i. Melalui kegiatan menggambar para siswa/i bebas mengekspresikan keinginannya dan senang bercerita melalui gambar yang telah dibuat.

Namun lambat laun, kegiatan menggambar ini terkadang monoton, membuat anak-anak bosan. Oleh karena itu melalui pendampingan kali ini, tim pengabdian masyarakat Telkom University akan menawarkan kegiatan menggambar dengan metode yang berbeda dan menerapkan lima area permainan sesuai metode *Play-Based Learning* (Dewi, 2018; Smolucha & Smolucha, 2021). yaitu *Creative Play*, *Dramatic Play*, *Exploratory Play*, *Manipulative Play*, dan *Sensory Play*.

Kegiatan menggambar yang biasa dilakukan di TK ICG menggunakan pensil warna atau *crayon*, namun kali ini akan menggunakan metode *wet on wet printing* menggunakan cat air. Cat air tidak membatasi anak dalam ketepatan bentuk dan garis, sehingga dapat membuat anak lebih bebas untuk berkreasi. Selain itu cat air pun dapat membuat anak lebih rileks, karakternya yang cepat menyebar membuat anak lebih bersemangat untuk menyelesaikan karya pada media yang berukuran cukup besar. Hasil menggambar kemudian akan diolah lebih lanjut menjadi produk kriya kreatif untuk para siswa/i dengan bantuan *transfer paper*. Proses pembuatan produk kriya kreatif ini mudah untuk dipraktikkan kembali, sehingga diharapkan dapat terus dikembangkan oleh para staff guru pengajar di kemudian hari untuk mendukung rencana unit bisnis sekolah yang sedang dirintis. Unit bisnis sekolah ini diperlukan mengingat

sumber dana utama dari TK ICG adalah berasal dari donator bukan biaya masuk pendaftaran sekolah dari para orang tua siswa/i.

2. Metodologi

Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada para siswa/i dan staff guru pengajar TK ICG dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan bidang pekerjaan dan target dari anggota tim. Tahap pertama adalah melakukan wawancara kepada pihak TK ICG untuk menggali informasi mengenai aktivitas yang biasa dilakukan dan kebutuhan peserta sasar. Setelah wawancara, kemudian tim pengabdian masyarakat Telkom University berdiskusi untuk menentukan materi dan kebutuhan *workshop* pendampingan yang akan dilakukan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan *workshop wet on wet painting*. Semua siswa akan membuat karya *wet on wet painting*, yang kemudian karyanya akan didokumentasikan setelah selesai oleh tim pengabdian Telkom University. Hasil dokumentasi akan diprint pada *transfer paper*, kemudian dicetak di atas kaos oleh tim pengabdian Telkom University. Proses seleksi karya juga dibantu oleh para staff guru. Tim pengabdian Telkom University pun dapat mengedit warna hasil foto jika diperlukan. Jika ada hasil foto karya *wet on wet painting* yang terasa terlalu gelap dan ketika sudah diedit pun masih kurang optimal hasilnya, maka diputuskan siswa dapat mengulang kembali proses pembuatan karyanya.

Tahap ketiga adalah proses *transfer knowledge* kepada para staff guru pengajar, berupa praktek penggunaan *transfer paper*, diskusi mengenai peluang pengembangan produk lainnya untuk pengembangan unit bisnis sekolah di kemudian hari. Pada akhir kegiatan *workshop* pendampingan akan dilakukan evaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan *feedback* dari program yang telah sdiberikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk memaksimalkan *workshop* pendampingan *wet on wet painting*, keberjalanan *workshop* pendampingan ini dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap 1 adalah pelaksanaan *workshop wet on wet painting*. Lima area metode *Play-Based Learning* (Amin, 2018) akan diterapkan pada tahap 1 ini. *Workshop* dilakukan selama satu hari di TK ICG untuk 28 peserta siswa/i, didampingi oleh para staff guru. Secara lebih detail, proses *workshop* akan dijelaskan di bawah ini:

1. Creative play

Area permainan ini merupakan area permainan kreatif yang berguna bagi anak sebagai sarana untuk mengekspresikan diri. Kegiatan akan diawali dengan bercerita dengan menggunakan metode *read aloud*.

Cerita yang akan diangkat terkait serba-serbi tentang warna, mengingat para siswa/I akan melakukan pencampuran warna. Metode bercerita menggunakan metode *read aloud* atau membaca nyaring, bermanfaat dalam perkembangan bahasa dan literasi anak terutama untuk penambahan kosa kata, pemahaman terhadap istilah baru menjadi lebih baik dan lebih memahami konteks cerita.

2. *Dramatic Play*

Siswa/I diajak berimajinasi dan membayangkan sesuatu yang ada di luar dirinya dan mengasah kemampuan anak untuk diskusi untuk merespon cerita yang telah diperdengarkan. Pada sesi ini, tim pengabdian masyarakat dan para staff guru pengajar juga akan banyak mendengarkan dan membantu mengarahkan para siswa/I untuk mengutarakan ide menggambar.

3. *Exploratory play*

Setelah mengetahui ide menggambar, tim pengabdian masyarakat dan para staff guru pengajar akan meminta para siswa/I untuk mengobservasi hal yang berkaitan dengan ide mereka.

4. *Manipulative play*

Permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir serta koordinasi antar indera. Siswa/I dilatih untuk menggunakan otaknya untuk berpikir, berimajinasi, sekaligus menggunakan tangannya untuk bertindak sesuai dengan yang telah dibayangkan sebelumnya dan diarahkan untuk menuangkan idenya dalam bentuk kegiatan menggambar.

5. *Sensory play*

Pada tahap terakhir, *sensory play* akan dirasakan melalui penggunaan cat air yang saat *workshop wet on wet painting*.



Gambar 1. Kegiatan *Wet on Wet Painting*

Tahap 2 adalah proses produksi. Proses ini meliputi pengolahan dokumentasi karya menjadi *image* untuk kemudian diprint pada *transfer paper*.

Transfer paper yang sudah siap kemudian akan dicetak pada produk. Pada tahap produksi ini, tim pengabdian kembali berdiskusi dengan tim staff pengajar untuk menentukan produk yang tepat. Produk yang disepakati adalah kaos seragam yang akan digunakan saat perpisahan kelas.



Gambar 2. Proses Pengolahan Karya dan Produksi

Tahap 3 adalah penyerahan produk pada TK ICG sekaligus melakukan praktek pembuatan kaos seragam di depan para siswa/I dan staff pengajar. Bagi para siswa/I, kegiatan ini dianggap menarik karena proses perpindahan *image* pada *transfer paper* ke atas kaos seragam merupakan hal baru. Sedangkan bagi pihak staff pengajar, kegiatan ini menjadi ajang latihan untuk praktek mencoba *transfer paper*, sehingga dapat lebih mudah mengembangkannya kembali di masa yang akan datang.



Gambar 3. Kegiatan Penyerahan Produk Akhir pada Siswa/I TK ICG

Setelah dilakukan pelaksanaan kegiatan, maka Disebarlah kuesioner dengan butir-butir penilaian seperti yang terlihat di Tabel 1.

Tabel 1. Feedback Peserta Pelatihan

No	Feedback	Kode
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	Q1
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	Q2
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	Q3
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	Q4
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	Q5

Dari hasil kuesioner yang disebar ke peserta, didapatlah *feedback* dari 7 peserta yang terdiri dari staff pengajar, kepala sekolah, dan ketua yayasan. Berikut adalah hasil kuesioner :

1. Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta 3 setuju 4 sangat setuju
2. Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup 5 setuju 2 sangat setuju
3. Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami 3 setuju 4 sangat setuju
4. Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan 2 setuju 5 sangat setuju
5. Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang 1 setuju 6 sangat setuju

5. Referensi

- Amin, M. L. (2018). *Play-Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Progresivisme*. Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini, 1(2), 43-63.
- Dewi, Puspitasari. 2018. "Play-based learning Bagi Anak Usia Dini dalam Perspektif Filsafat Pendidikan William Heard Kilpatrick". Skripsi. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Nurjani, Y. Y. (2019). *Upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggunting*. Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training), 3(2), 85-92

Dari hasil kuesioner terlihat bahwa masyarakat sasar bisa menerima kegiatan ini, hanya butir Q2 perlu ditingkatkan lagi agar hasilnya lebih banyak yang sangat setuju, sedangkan butir Q1, Q3, Q4, dan Q5 sebagian besar masyarakat sasar puas dengan program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Telkom University.

4. Kesimpulan

Berdasarkan umpan balik dari peserta sasar yaitu TK ICG, kegiatan ini termasuk kegiatan yang sangat baik dan termasuk kategori berhasil memenuhi kebutuhan peserta sasar. Penerapan metode *Play-Based Learning* yang sebenarnya sudah diterapkan oleh TK ICG menjadi lebih variatif karena menerapkan teknik menggambar yang baru yaitu *wet on wet painting*. Selain itu penggunaan *transfer paper* pun dinilai sangat efektif karena harga yang terjangkau, mudah dibeli di pasaran, dan mudah untuk diproduksi hanya dengan menggunakan *printer inkjet* rumahan. Penggunaan *transfer paper* ini pun dapat dikembangkan untuk beragam produk kreatif lainnya dan tidak membutuhkan dana yang terlalu besar jika dibandingkan dengan penerapan teknik serupa lainnya seperti sablon atau *digital printing*, sehingga dapat menjadi awal mula yang baik untuk memulai unit usaha yayasan.

Kegiatan ini masih berupa awalan dari serangkaian program yang dirancang untuk keberlanjutannya. Mengingat begitu beragamnya jenis teknik tekstil, program berikutnya dapat menerapkan teknik tekstil lainnya untuk dilakukan bersama para siswa/I atau khusus para staff pengajar TK ICG.

Smolucha, L., & Smolucha, F. (2021). *Vygotsky's theory in-play: early childhood education*. Early Child Development and Care, 191(7–8), 1041–1055. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1843451>

Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD: TPA-KB-TK/RA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar