

SOSIALISASI PERMAINAN GROS MOTORIK UNTUK ANAK USIA DINI

Kartini¹, Kurnia Dyah Anggorowati², Kasihani Lestari³

¹ Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

² Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

³ Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

Jl. RSUD Melawi KM 04, Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi

kartini.lombok88@gmail.com, kurniastkipmelawi@gmail.com,

lestarikasihani@gmail.com

Abstract: *Gross motor movements are abilities that require coordination of most parts of a child's body. Gross motor movements require energy because they are carried out by larger muscles. In general, learning in PAUD is more focused on the development of fine motor aspects, while gross motor development is given less attention. Development of gross motor aspects in early childhood such as throwing and catching balls, walking on catwalks, walking with various variations, jumping and so on. These activities are rarely practiced by young children, under the guidance and supervision of educators or teachers, and it is hoped that all aspects of development can develop optimally. The aim of this community service is to improve the skills and understanding of PAUD teachers in Nanga Pinoh sub-district, Melawi district. creating games that can improve children's gross motor development. This service activity is motivated by identified partner weaknesses including (1) variations in carrying out gross motor activities so that children are reluctant to take part in physical learning, (2) gross motor skills have not grown optimally, this causes children to lack practice in physical learning activities, (3) reference books and information about gross skills are not yet widely owned by PAUD teachers so that the learning process only refers to the teacher's experience, (4) Lack of innovation by teachers in providing teaching methods through games that can improve children's physical development. The solution offered is to provide Socialization of Gross Motor Games for Early Age Children, Nanga Pinoh District, Melawi Regency. The external target of this penandian is socialization and assistance in gross motor games for PAUD teachers and children which is held for two days. The methods used are lecture, simulation and discussion methods. The result of implementing this community service activity is to provide an overview and direction to teachers that playing educational games can improve aspects of children's development, especially gross motor development. Educational outdoor games provide opportunities for children to learn cooperation, solidarity, tolerance, honesty, discipline, hard work, increase creativity, independence, democracy, curiosity, national spirit, respect, leadership, cooperation, care for the environment, caring. social, responsibility, religious, and likes to read. Based on these conditions, it is necessary to carry out community service activities as one of the implementations of the Tri Darma of Higher Education activities. This service activity was carried out for children and*

PAUD teachers in Nanga Pinoh District, Melawi Regency. The teacher is responsible for the success of every learning activity that has been designed. Teachers who are not optimal in preparing game designs will produce learning activities that are not optimal. This causes the targeted learning achievements not to be achieved.

Keywords: *Socialization, Gross Motor Games, Early Childhood*

Abstrak: *Gerakan gross motorik adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan gross motorik memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pada umumnya pembelajaran di PAUD lebih memfokuskan pada perkembangan aspek motorik halus, sedangkan perkembangan gross motorik kurang diperhatikan. Perkembangan aspek gross motorik untuk anak usia dini seperti melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berbagai variasi, melompat dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut jarang di praktikkan oleh anak-anak usia dini, di bawah bimbingan dan pengawasan pendidik atau guru, dan diharapkan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan oemahaman guru – guru PAUD yang ada di kecamatan nanga pinoh kabupaten melawi. menciptakan permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi permasalahan mitra yang diidentifikasi meliputi (1) adanya variasi dalam melakukan kegiatan gross motorik sehingga anak enggan mengikuti pembelajaran jasmani, (2) kemampuan gross motorik belum tumbuh secara optimal, hal ini disebabkan anak kurang terlatih dalam kegiatan pembelajaran jasmani, (3) referensi buku dan informasi tentang keterampilan gross belum banyak dimiliki oleh guru PAUD sehingga dalam proses pembelajaran hanya mengacu pada pengalaman guru, (4) Kurangnya inovasi para guru dalam memberikan metode pengajaran melalui permainan yang dapat meningkatkan perkembangan fisik anak. Adapun solusi yang ditawarkan ialah memberikan Sosialisasi Permainan Gros Motorik Untuk Anak Usia Dini Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Target luaran pengabdian ini berupa sosialisasi dan pendampingan permainan gros motorik bagi guru PAUD dan anak-anak yang dilaksanakan selama dua hari. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, simulasi, dan diskusi. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu memberi gambaran dan arahan kepada guru bahwa melakukan permainan-permainan bersifat edukatif dapat meningkatkan aspek -aspek perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar. Permainan-permainan outdoor yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada anak belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, meningkatkan kreativitas, mandiri, demokratis, rasa ingintahu, semangat kebangsaan, menghargai, kepemimpinan, kerjasama, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, religius, dan gemar membaca. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dilaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu implemmentasi dari kegiatan Tri Darma Perguruan Tinggi. Kegiatan pengabdian ini di lakukan untuk anak-anak dan guru PAUD di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Guru bertanggung jawab atas suksesnya setiap kegiatan pembelajaran yang telah di rancang. guru yang tidak optimal di dalam mempersiapkan desain permainan akan menghasilkan kegiatan*

pembelajaran yang tidak optimal. Hal ini menyebabkan pencapaian pembelajaran yang telah di targetkan yang tidak tercapai.

Kata kunci: Sosialisasi, Permainan Gros Motori, Anak Usia Dini

Bermain merupakan wahana yang penting dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Kreatif dan menyenangkan merupakan bentuk kegiatan belajar yang biasa di ajarkan di Taman kanak-kanak. Melalui permainan kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya, sehingga anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa atau pada saat anak memahami dengan bahasa dan gerakan. Pembelajaran yang paling efektif untuk Anak Usia Dini (AUD) adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi pada bermain. Pertumbuhan gross motorik merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK). Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan pertumbuhan motorik dapat disebut sebagai perubahan-perubahan fisik yang terjadi dan merupakan gejala primer dalam pertumbuhan anak. Motorik terbagi menjadi dua yaitu gerakan gross motorik dan gerakan motorik halus. Gerakan gross motorik adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan gross motorik dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pada umumnya pembelajaran di PAUD lebih memfokuskan pada perkembangan aspek motorik halus, sedangkan perkembangan gross motorik kurang diperhatikan. Perkembangan aspek gross motorik untuk anak usia dini seperti melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berbagai variasi, melompat dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut jarang di praktikkan pada anak usia dini. Dari hasil observasi ke beberapa sekolah di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi, menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak belum maksimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan mengenai perkembangan kemampuan gross motorik di PAUD. Permasalahan pertama belum adanya variasi dalam melakukan kegiatan gross motorik sehingga anak enggan mengikuti pembelajaran jasmani, kedua kemampuan gross motorik belum tumbuh secara optimal, hal ini disebabkan anak kurang terlatih dalam kegiatan pembelajaran jasmani, ketiga referensi buku dan informasi tentang keterampilan gross belum banyak dimiliki oleh guru PAUD sehingga dalam proses pembelajaran hanya mengacu pada pengalaman guru.

Sesuai dengan tahap pertumbuhan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek pertumbuhan, baik pertumbuhan fisik, kognitif maupun emosionalnya, maka akan tumbuh kreativitas anak untuk bermain karena didorong oleh minat anak untuk belajar. Inilah pentingnya menumbuhkan gross motorik pada anak, agar kemampuan gross motorik anak bisa maksimal. Mengingat pentingnya kemampuan gross motorik pada anak, maka aktivitasnya pun harus diberikan melalui berbagai macam cara, model, metode, media serta permainan yang dikemas semenarik mungkin agar anak tidak mudah merasa bosan. Dalam menumbuhkan gross motorik anak diperlukan pengembangan pembelajaran berbasis permainan. Bentuk permainan yang akan dikembangkan adalah permainan sirkuit. Permainan sirkuit yaitu permainan yang terdiri dari beberapa pos, pada setiap pos memiliki bentuk permainan yang berbeda-beda. Permainan ini dilakukan secara berkesinambungan dimulai dari pos pertama sampai pos keempat. Setiap anak harus menyelesaikan permainan pada pos pertama untuk bisa melanjutkan ke pos kedua dan untuk bisa melanjutkan ke pos tiga anak harus menyelesaikan pos kedua begitu seterusnya sampai dengan pos ke empat. Hal ini mengajarkan anak untuk bermain sesuai dengan aturan yang ada dalam setiap pos. Permainan yang disajikan menggunakan media warna-warni dan gambar yang menarik sehingga merangsang minat anak untuk bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas gross motorik pada anak usia dini yaitu melalui permainan sirkuit.

Gross motorik adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar, baik sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pengembangan gerakan gross motorik memerlukan koordinasi dari otot-otot anak. Kegiatan gross motorik dapat dirangsang melalui kegiatan berlari, berjalan, melompat, meloncat dan sebagainya (Pendidikbud RI Nomor 137 Tahun 2014). Berdasarkan perkembangannya, gross motorik berkembang lebih awal daripada motorik halus anak. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan, kemudian anak mampu mengontrol jari-kemarinya untuk melakukan kegiatan motorik halus, seperti menggunting, mewarnai, meronce dan sebagainya. Gerak dasar berkembang berdasarkan proses pengembangan syaraf dan otot. Gerakan ini diakibatkan dari pengalaman gerak sebelumnya. Pada masa kanak-kanak harus menguasai dan menyempurnakan gerak dasar karena itu merupakan hal penting untuk melatih kegiatan gross motorik. Gerak dasar tersebut meliputi: (1) Berjalan, berjalan adalah hasil dari hilangnya keseimbangan pada sikap berdiri dari kedua kaki secara berturut-turut. Menurut Janice J. Beaty (2013: 204) anak usia 4-5 tahun berjalan mantap dalam banyak cara: maju, mundur, ke samping, berjingkat atau berjalan bersama. Berjalan mengitari garis

melingkar pertama kalinya tanpa kehilangan keseimbangan, sebagian besar dapat berjalan baik naik maupun turun tangga, dengan kaki selang-seling. (2) Berlari, Lari adalah lanjutan dari keterampilan berjalan. Dalam lari mempunyai saat melayang ketika kaki tidak lagi menyentuh tanah dan merupakan lawan dari jalan di mana satu kaki selalu menyentuh tanah. Usia empat tahun yang ekspansif merupakan pelari yang baik. Gerakan kuat, efisien, dan cepat. Anak bisa memulai dan berhenti tanpa kesulitan, dan ingin menjangkau lebih luas lagi; (3) Melompat, Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik. Contoh pengembangan kreativitas gerak anak usia 4-5 tahun, misalnya lompat jauh, lompat katak, lompat maju-mundur, lompat samping kiri kanan tanpa arahan dari guru.

Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran di mana bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Latihan sirkuit adalah suatu permainan yang menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik, memperbaiki secara serampak kesegaran jasmani dari pada tubuh. Latihan sirkuit akan tercakup latihan untuk: 1) kekuatan otot, 2) ketahanan otot, 3) kelentukan, 4) kelincahan, 5) keseimbangan dan 6) ketahanan jantung paru. Latihan-latihan harus merupakan siklus sehingga tidak membosankan. Latihan sirkuit biasanya satu sirkuit ada 6 sampai 15 pos, berlangsung selama 10-20 menit. Istirahat dari stasiun ke lainnya 15-20 detik. Bentuk latihan sirkuit merupakan kombinasi dari semua unsur fisik. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari serangkaian permainan yang dimainkan sekaligus dari pos satu ke pos yang lain sampai selesai. Permainan sirkuit ini pada setiap kegiatan atau pos akan memunculkan permainan sehingga diharapkan anak akan merasa senang. Permainan yang dikembangkan dalam sosialisasi ini terdiri dari empat unsur gerak dasar motorik yaitu berjalan, berlari, melompat, melempar/menangkap.

Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan dalam proses pembelajaran pengembangan kreativitas gross motorik. Observasi dilakukan ke beberapa sekolah khususnya pada guru dan anak PAUD terkait proses pembelajaran gross motorik. Hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti sosialisasi lakukan menunjukkan bahwa: (1) kurikulum belum memberikan jaminan terhadap keefektifan guru dalam mengajar di kelas; (2) belum adanya variasi dalam melakukan permainan gross motorik; (3) anak enggan untuk mengikuti pembelajaran jasmani; (4) Kemampuan gross motorik belum tumbuh secara optimal disebabkan anak kurang terlatih dalam melakukan pembelajaran; (5) kurangnya referensi buku dan informasi mengenai keterampilan gross motorik yang dimiliki

oleh guru; (6) Proses pembelajarannya mengacu pada pengalaman guru saja. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka peneliti berusaha untuk memberikan solusi berupa permainan untuk mengembangkan permainan gross motorik anak usia dini. Bentuk permainan disusun sesuai dengan karakteristik anak dan disesuaikan dengan kurikulum. Peneliti juga memperhatikan peralatan yang digunakan ditinjau dari segi (keamanan, kemudahan untuk membuat dan mendapatkan bahan, serta keekonomisannya), peneliti memberikan penjelasan mengenai peraturan pada setiap jenis permainan.

METODE

Metode yang di terapkan dalam melaksanakan program kemitraan masyarakat ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode pelaksanaan

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada dasarnya merupakan kegiatan sosialisasi kepada anak -anak dan guru PAUD di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi Kalimantan Barat tentang Gross Motorik anak usia dini. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan awal tim pengusulan berkordinasi dengan guru PAUD di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi.
- b. Tim pengusul membuat media permainan yang dapat meningkatkan gross motorik anak usia dini.
- c. Pengenalan dan sosialisasi membuat media permainan gross motorik pada guru TK/PAUD.
- d. Pendampingan implementasi penggunaan permainan gross motorik anak pada setiap lembaga sekolah di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi yang menjadi sasaran atau mitra dalam kegiatan pengabdian kepda masyarakat.
- e. Evaluasi implementasi penggunaan media permainan outdoor dalam proses pembelajaran anak usia dini di Kabupaten Melawi.

2. Rancangan kerja

Kegiatan ini berbentuk sosialisasi dimulai dari presentasi tentang teori gros motorik anak usia dini, pendampingan guru dalam merancang dan mengaplikasikan media petrmainan yang dapat meningkatkan gross motorik anak usia dini. Kegiatan awal sosialisasi ini meliputi pengenalan, penjelasan tentang kompetensi yang diharapkan dicapai, indikator,

alokasi, alokasi waktu dan skenario pendidikan dan penerapan media gross motorik. Adapun penyampaian materi pelatihan yaitu:

- a. Menggunakan pendekatan andragogy, yaitu lebih mengutamakan pengungkapan kembali pengalaman peserta, menganalisis, menyimpulkan, dan mengeneralisasi dalam suasana sosialisasi yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna.
- b. Melatih peserta merancang media dan memilih media yang sesuai dengan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- c. Praktik pembuatan permainan gross motorik anak usia dini.
- d. Pendapat tentang pengembangan permainan gross motorik anak usia dini

Kegiatan awal di tutup dengan refleksi kebermaknaan sosialisasi perkembangan permainan gross motorik. Berikut rancangan dari materi dan pembicara dalam sosialisasi. Kegiatan lanjutan dari sosialisasi pembuatan media ini adalah pendampingan dalam inovasi pengembangan media permainan gross motorik yang akan menjadi pembelajaran olah raga bagi anak usia dini, lebih lanjut yang difasilitasi oleh tim pengabdian masyarakat yang diketuai oleh dosen prodi PG-PAUD, dengan anggota dosen program studi pendidikan jasmani dan mahasiswa prodi PG-PAUD STKIP Melawi. Setelah para guru memahami tentang materi atau teori tentang permainan gross motorik selanjutnya tim melakukan pendampingan dan dilakukan bimbingan kelompok kecil bagi para guru tersebut bimbingan kelompok kecil. Kegiatan implementasi permainan gros motorik anak dilaksanakan pada hari kedua dengan skenario setiap satu anggota peneliti mendampingi guru menerapkan permainan gross motorik pada sekolahnya masing-masing yang menjadi sasaran mitra pengabdian kepada masyarakat. Tugas anggota peneliti tidak hanya melayani pertanyaan dari guru saja, melainkan membimbing dan mencontohkan dalam pengembangan media permainan gross motorik

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil analisis situasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa guru-guru PAUD/ TK di Nanga Pinoh Kabupaten Melawi ini masih kesulitan dalam menerapkan media permainan yang dapat meningkatkan gross motorik anak usia dini untuk proses pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi, para guru menginginkan adanya sosialisasi untuk penelitian yang lebih mendasar dan mudah dilaksanakan. Hasil diskusi disepakati diadakan sosialisasi pendampingan pembuatan media permainan outdoor untuk anak usia dini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu serta memberdayakan para guru-

guru PAUD di Kabupaten Melawi dalam membuat rancangan media pembelajaran yang mudah dan dipahami anak PAUD Kegiatan pengabdian ini ini dirancang selama 6 bulan dari mulai persiapan proposal, penyiapan media, permainan telah dilaksanakan selama 2 hari. Bertempat di PAUD Nanga Pinoh Kabupaten Melawi yang menjadi sasaran pengabdian kepada masyarakat STKIP Melawi.

Terdapat dua pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian tersebut, yaitu pendekatan Sosialisasi dan pendampingan. Pada kegiatan pertama, yaitu sosialisasi, para guru mendapatkan sosialisasi mengenai proses pengenalan dan pembuatan media permainan gross motorik anak usia dini dan narasumber memberikan materi tentang media-media permainan gross motorik anak usia dini. Pada pelaksanaan sosialisasi ini, nampak sekali bahwa para guru yang mana sebagai peserta sosialisasi ini sangat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Para peserta sangat aktif mengajukan berbagai pertanyaan yang berkaitan tentang permainan gross motorik anak usia dini. begitu juga ketika pada saat implementasi media gross motorik ini anak-anak usia dini sangat merasa senang dan memiliki antusias yang sangat tinggi, selain itu guru-guru PAUD dapat mengutarakan permasalahan-permasalahan yang mereka hadapi saat menyusun atau membuat media permainan dalam proses pembelajaran di PAUD khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran olah raga anak, karena beberapa PAUD jarang melakukan kegiatan olah raga pada anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan fisik anak.

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan menitik beratkan melalui berbagai jenis permainan yang dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini menyenangkan dan edukatif. Pada hari pertama kegiatan pengabdian ini, narasumber tersebut memandu jalannya kegiatan permainan gross motori kepada guru. Sebelum permainan dimulai, narasumber melakukan pendekatan kepada guru PAUD atau PAUD Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi melalui kegiatan ice-breaking. Selanjutnya, narasumber memandu permainan yang telah disiapkan yaitu permainan sirkuit yang memiliki beberapa pos-pos kegiatan permainan untuk anak usiad ini. Permainan sirkuit ini dimainkan secara individu dengan teknik dalam menggunakan media ialah anak diberikan beberapa jenis-jenis permainan yang dapat di lakukan di dalam kelas atau di luar kelas, dalam setiap permainan anak-anak harus melalui setiap pos-pos permainan yang sudah di sediakan oleh guru atau tim peneliti. Permainan-permainan yang dilaksanakan mengharuskan anak-anak berkelompok dan saling bekerjasama antar anak-anak yang lain. Anak-anak yang bekerja dalam kelompok dapat saling membantu dan bekerjasama menyelesaikan permainan. Ada pun kegiatan-kegiatan yang di lakukan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Pemberian Materi Tentang Gross Motorik Anak Usia Dini Pada Guru – Guru PAUD Nanga Pinoh Kabupaten Melawi



Gambar 2. Kegiatan Diskusi dengan Guru-Guru PAUD Nanga Pinoh Kabupaten Melawi Tentang Gross Motorik Anak Usia Dini



Gambar 3. Sosialisasi Pada Anak Usia Dini Tentang Permainan Sirkuit Yang akan Dilakukan (GrossMotorik)



Gambar 4. Sosialisasi Pada Anak Usia Dini Tentang Permainan Sirkuit Yang akan Dilakuakn (GrossMotorik)



Gambar 5. Tahap Awal Sebelum Melaksanakan Kegiatan Permainan Sirkuit
(Gross Motorik Anak Usia Dini)



Gambar 6. Kegiatan Permainan Sirkuit (Gros Motorik Anak Usia Dini)



Gambar 7. Kegiatan Permainan Sirkuit (Gros Motorik Anak Usia Dini)



Gambar 8. Kegiatan Permainan Sirkuit (Gros Motorik Anak Usia Dini)

Kehidupan anak senantiasa tidak lepas dari kegiatan bermain. Kegiatan bermain menjadi salah satu kesempatan bagi guru-guru PAUD untuk melakukan pendidikan karakter. Pembelajaran dengan memanfaatkan media-media permainan yang bersifat edukatif dapat menjadi cara efektif dalam penanaman karakter bagi anak PAUD. Menurut (Abdullah, Hastuti,

& Karmila, 2015) metode permainan adalah metode yang tepat untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat yang dimiliki anak. (Susilowati, 2014) menyatakan bahwa untuk anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang melalui aktivitas langsung karena anak usia dini berada pada tahap konkrit-operasional. Pada tahap perkembangan tersebut, pembelajaran yang dimunculkan berupa pembiasaan – pembiasaan . Media permainan dapat menanamkan nilai karakter pada anak. Hal ini sejalan dengan (Fadlillah, 2016) yang menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini melalui permainan edukatif. Melalui permainan yang telah dilakukan dapat dilakukan tanpa kesulitan. Hal ini tampak pada keaktifan peserta dalam mengikuti permainan dengan menggunakan media yang telah disediakan. Berdasarkan hasil evaluasi dengan mitra, diperoleh beberapa informasi yaitu (1) pengelola sekolah secara lisan menyambut baik kegiatan pengabdian yang dilakukan, (2) guru-guru sangat mendukung dan antusias dengan permainan-permainan yang dilakukan oleh anak-anak mereka selama dua hari, (3) guru termotivasi untuk dapat menguasai berbagai macam permainan dan ice-breaking untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (4) harapan adanya kelanjutan kegiatan pengabdian dan perluasan kegiatan pengabdian ini khusus untuk guru-guru PAUD, permainan-permainan edukatif dan media pembelajaran bagi anak usia dini.

Permainan-permainan yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada anak belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran, kedisiplinan, kerjakeras, meningkatkan kreativitas, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai, kepemimpinan, kerjasama, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, religius, dan gemar membaca. Adapun saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya yaitu perlunya pelatihan dalam skala lebih besar kepada guru-guru PAUD di Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten sehingga pengetahuan guru terkait permainan edukatif lebih meningkat.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan menghasilkan beberapa simpulan yaitu:

1. Dapat memberi gambaran dan arahan kepada guru bahwa melalui permainan sirkuit dalam meningkatkan gross motorik anak usia dini dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.
2. Permainan-permainan sirkuit yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada anak belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi ,kejujuran, kedisiplinan, kerjakeras,meningkatkan kreativitas, mandiri,demokratis, rasa ingin tahu, dan peduli lingkungan.

3. Pelaksanaan seluruh program kegiatan kemitraan berjalan dengan lancar karena partisipasi mitra baik pengelola maupun pendidik PAUD yang bersedia secara aktif mengikuti sosialisasi dan kegiatan pendampingan dalam upaya perbaikan lembaganya
4. Metode pembelajaran yang kreatif inovatif akan semakin banyak masyarakat yang mempercayakan anak usia dini dididik/ di sekolahkan di PAUD Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2015). Lego (Puzzle Binggo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas. *Jurnal PENA*, 2 (1), 296-307
- Latif, dkk. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta : Kencana
- Ramani, G. B., & Eason, S. H. (2015). It all adds up: Learning Early Math Through Play and Games. *Phi Delta Kappan*, 96(8), 27-32.
- Ramani, G. B., Daubert, E. N., & Scalise, N. R. (2019). Role of Play and Games in Building Children's Foundational Numerical Knowledge. In *Cognitive foundations for improving mathematical learning* (pp. 69-90). Academic Press.
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Playdough. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28-36.
- Sujiono, Y N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Index
- Susilowati, R. (2014). Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. *Thufula*, 2 (1), 65-82.