

## BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MENINGKATKAN PSIKOMOTORIK ANAK TK DI SEKOLAH MAITREYAWIRA

Ong Cin Siu<sup>1</sup>, Lisniasari<sup>2</sup>, Lita Wijaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Keagamaan Buddha, STAB Bodhi Dharma

E-mail : [ongcinsiu@bodhidharma.ac.id](mailto:ongcinsiu@bodhidharma.ac.id)<sup>1</sup>; [lisniasari@bodhidharma.ac.id](mailto:lisniasari@bodhidharma.ac.id)<sup>2</sup>; [Litawijaya@bodhidharma.ac.id](mailto:Litawijaya@bodhidharma.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Ketika anak tampak tidak mau melakukan gerakan tertentu atau memutuskan untuk tidak bergerak pada tempatnya, serta dalam interaksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh instruktur di Sekolah Maitreyawira, maka perkembangan psikomotorik anak dapat dimanfaatkan sebagai tolok ukur. Penelitian ini melihat bagaimana siswa TK B Sekolah Maitreyawira di Deli Serdang dapat meningkatkan kemampuan psikomotoriknya melalui bermain dan belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan belajar sambil bermain di Sekolah Maitreyawira Deli Serdang sangat baik karena instruktornya telah melakukan pekerjaan yang baik dalam menerapkan prinsip-prinsipnya. Bermain adalah salah satu dari berbagai strategi pengajaran yang dapat digunakan dengan siswa TK B. Bagi anak-anak, belajar sambil bersenang-senang mungkin menyenangkan. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun menyenangkan. Salah satu metode dalam melakukan kegiatan pendidikan bagi siswa TK B adalah melalui bermain. Anak-anak dapat bermain game dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan teknik, metode/materi, dan media yang menarik. Masing-masing strategi pengajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun aspek yang paling krusial dalam bermain adalah harus disesuaikan dengan bakat dan minat siswa TK B. sehingga tujuan pendidikan bagi siswa TK B dapat tercapai dengan sebaik-baiknya.

**Kata kunci:** Belajar Sambil Bermain, Psikomotorik

### PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan seperangkat karakteristiknya sendiri, cara dia menanggapi dan memproses rangsangan, serta sejauh mana dia mampu menyerap dan menerapkan pengetahuan, akan berbeda dengan anak. untuk anak (Arifudin et al., 2021, p. 41). Mirip dengan orang dewasa, anak kecil memiliki kepribadian mereka sendiri yang berbeda meskipun penampilan mereka masih muda. Minat orang dewasa sering diganggu oleh anak-anak dari berbagai usia dan sikap (Cheng & Liang, 2017, p. 2). Pelajar aktif, anak-anak berusaha menyatukan pandangan dunia mereka dari pengalaman fisik dan sosial mereka dan informasi yang mereka ambil. Perubahan kondisi fundamental anak inilah yang kita sebut dengan perkembangan. Setiap hari, anak-anak perlu tumbuh dan berkembang

sedikit, baik itu dalam pandangan, kemampuan fisik, atau pengetahuan mereka. (Rizqia et al., 2019, p. 46).

Lingkungan pendidikan, terutama taman kanak-kanak, dapat memberi anak-anak pengawasan dan keterampilan yang mereka butuhkan. khususnya di Taman Kanak-Kanak B. Sekolah yang baik akan mengutamakan pengembangan karakter dan nilai-nilai moral anak sehingga mereka dapat menilai dan mempertimbangkan berbagai aspek kehidupannya dengan benar, termasuk proses pembiasaan di dalam kelas. Anak-anak yang berusia antara 5 dan 6 tahun usia di mana taman kanak-kanak diwajibkan bersekolah dapat mendaftar di tingkat taman kanak-kanak, juga dikenal sebagai kategori B.

Ketika seorang anak mencapai usia prasekolah, mereka mengalami perubahan

yang cepat dalam domain sosial, emosional, dan intelektual mereka. Tahun-tahun prasekolah sangat penting untuk pertumbuhan intelektual anak dan persiapan untuk sekolah dasar. Saat ini, bermain adalah bagian penting dari proses pendidikan. Permainan anak-anak sering kali melibatkan banyak kegiatan berlarian. Materi pembelajaran untuk topik outdoor dapat disajikan dengan cara yang menyenangkan. Siswa dapat mempelajari topik yang sama yang akan mereka temukan di buku teks melalui media permainan. Karena permainan pendidikan jasmani biasanya dimainkan di luar ruang kelas, pendekatan ini masuk akal untuk digunakan di lapangan. Siswa mungkin terinspirasi oleh pendekatan permainan karena mereka akan senang memainkannya (Anam, 2019, p. 363).

Istilah "perkembangan motorik" mengacu pada perubahan bertahap dalam kompetensi dan pengaturan gerakan yang dihasilkan dari interaksi unsur-unsur seperti pengalaman, pelatihan, dan kematangan. Tindakan dan ekspresi anak akan mengungkapkan informasi ini (Anggraini, 2022, p. 9). Bermain merupakan bagian penting dari perkembangan dan penempatan anak dalam masyarakat. Anak-anak muda perlu menyisihkan waktu hanya untuk bermain. Di taman kanak-kanak, belajar sambil bermain adalah prinsip utama kurikulum. Permainan anak-anak merupakan metode penting bagi mereka untuk belajar tentang lingkungan sekitar mereka, membangun keterampilan sosial, dan memelihara perkembangan emosional dan kognitif mereka.

Permainan anak-anak adalah bagian bawaan dari perkembangan mereka.

Buku bergambar, majalah anak, alat sketsa, kertas lipat, lego, boneka, dan mainan lainnya semuanya cocok untuk anak prasekolah. Orang tua dan pengajar percaya bahwa kemampuan psikomotorik anak akan berkembang dengan baik seiring bertambahnya usia, perkembangan fisik, dan perkembangan mental jika mereka bermain. Pemantauan perkembangan psikomotor anak sangat penting karena memungkinkan identifikasi dini masalah perkembangan dan penyelesaiannya, yang diperlukan agar pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan dengan lancar. Anak usia prasekolah dapat dididik dan dilatih perkembangan psikomotoriknya sesuai dengan usianya seiring dengan perkembangan psikomotoriknya. Perkembangan motorik kasar dan halus dapat dipisahkan menjadi dua kategori di prasekolah: perkembangan psikomotorik. Psikomotorik kasar mencakup kemampuan keseimbangan saat melakukan tindakan terkoordinasi antara lain berlari cepat, berjinjit, melompat, menggantung, melempar, dan menangkap. Sedangkan koordinasi psikomotorik halus difokuskan pada saat seseorang menggunakan jari-jarinya untuk meletakkan atau memegang suatu objek, seperti saat menggambar, menulis, atau aktivitas sejenis lainnya.

Keterampilan motorik mengacu pada tindakan yang dilakukan oleh tubuh atau komponennya yang disengaja, otomatis, cepat, dan tepat. Tindakan ini melibatkan koordinasi yang rumit dari sejumlah besar otot yang bekerja bersama. Keterampilan motorik kasar

dan keterampilan motorik halus adalah dua kategori yang dapat dibuat berdasarkan ukuran otot yang terlibat dan komponen tubuh lainnya (Hasanah, 2016, p. 721).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Amelia dan Ramadhani, 2016) oleh tentang metode bermain dan pembelajaran, “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Bohhatema Aceh Besar”, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelompok B TK Bohhaatema Aceh Besar dengan menggunakan metode bermain peran. Cara terbaik untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah akting peran. Menurut temuan penelitian ini, teknik bermain memberi anak kesempatan untuk menyuarakan pendapat dan mengekspresikan emosi, keinginan, dan sikap mereka.

Untuk mengetahui peran metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan psikomotorik anak TK B di Sekolah Maitreyawira Deli Serdang Tahun Ajaran 2021/2022. Penulis mengadakan observasi langsung, Dalam observasi pra-penelitian ini, peneliti menemukan kelas pada proses pembelajaran terutama dalam psikomotoriknya, masih ada anak yang perkembangan motorik halus dan motorik kasarnya belum sesuai dengan umur anak tersebut, serta banyak anak yang tidak tertarik terhadap pembelajaran yang Konvensional. Hal itu dapat dilihat ketika anak diajak untuk mengucapkan salam pada saat sekolah online dilakukan, dan pada saat guru mengajak siswa untuk senam pagi, anak terlihat tidak mau

melakukan beberapa gerakan, dan memilih untuk tidak bergerak di posisinya, serta dalam interaksi proses belajar yang dilakukan oleh guru-guru di Sekolah Maitreyawira. Dengan demikian, hal tersebut berpengaruh pada psikomotorik anak dan juga perkembangan anak kedepannya.

Guru dan orang tua yang bekerja dengan anak kecil harus berpengalaman dalam pendidikan anak usia dini. Dalam pengertian ini, memerlukan kewajiban etis dari pihak pendidik dan orang tua untuk mengakui tanggung jawab bersama untuk menumbuhkan karakter anak (Hidayat, Syarip, Nur, 2018, p. 30). Permasalahan di atas menunjukkan perlunya pendekatan pengelolaan khusus yang harus disesuaikan dengan permasalahan khusus yang muncul. Dipercayai bahwa jika masalah ini diabaikan atau dibiarkan, perkembangan anak secara keseluruhan dapat terganggu.

Bagi anak-anak, belajar sambil bersenang-senang mungkin menyenangkan. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun menyenangkan. Melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap hal-hal yang mereka lihat, dengar, dan rasakan, anak-anak belajar mengenali diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka melalui permainan dan alat bermain mereka. Sejalan pernyataan tersebut, Irawati berpendapat “bermain tentu menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan bagi anak karena anak menemukan dunia mereka yang sebenarnya. Irawati melanjutkan bahwa sering terjadi kesalahan yang dilakukan orang tua, guru, dan atau pengasuh anak dalam mengartikan tentang pentingnya bermain pada usia dini. Kesalahan

yang umum terjadi adalah bermain selalu dikaitkan dengan berbagai sarana bermain yang harus disediakan oleh orang dewasa (Nurani, 2020, p. 7). Adapun kelebihan dari metode bermain peran yaitu menurut Kurniasih (dalam Prawoko, 2019, p. 50) kelebihan dari metode bermain peran terdiri dari delapan kelebihan metode bermain peran adalah :1) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi; 2) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; 3) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar; 4) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspeksi secara utuh

Dari uraian di atas, TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang belajar dan bermain perlu dilakukan dalam meningkatkan Psikomotorik Anak. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Metode Belajar sambil Bermain dalam meningkatkan Psikomotorik Anak TK B di Sekolah Maitreyawira Deli Serdang T.A. 2021-2022”.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2019:18), penelitian kualitatif adalah yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih

menekankan makna daripada generalisasi. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan, dan menganalisis data sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang terjadi. Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan subjek yang saat ini sedang diperiksa. Data yang dikumpulkan adalah data berupa uraian kata-kata. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan kemungkinan menjadi kunci untuk apa yang akan diamati. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah teknik observasi nonpartisipatif dan wawancara terstruktur, yaitu metode yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak yang mempunyai hubungan dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian dan peneliti akan merekam jawaban dari narasumber dengan mencatat atau melakukan perekaman suara. Peneliti juga mengumpulkan dokumen-dokumen berupa foto, video, ataupun rekaman saat melakukan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Metode Belajar Sambil Bermain**

Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering dipakai secara bergantian, yang dimana seseorang yang bermain itu melakukan suatu permainan dan permainan merupakan sesuatu yang dimainkan. Anak bermain berarti anak mengerjakan suatu permainan, sedangkan permainan merupakan

sesuatu yang dikenai dalam bermain. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi dan bermain di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang gambarannya adalah a) Siswa bebas berekspresi ketika bermain; b) Siswa menggerakkan anggota tubuh baik itu anggota tangan atau kaki maupun seluruh tubuh; c) Siswa bermain dengan peraturan yang diberlakukan guru; d) Belajar sambil bermain di sini tidak ada tekanan melainkan anak dibuat sebahagia mungkin dengan arahan dari guru. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan Suweni, S.Pd sebagai guru di TK B Sekolah Maitreyawira, beliau mengatakan, “Ya... kepala sekolah disini memberikan arahan supaya saya mengikuti kurikulum dari sekolah dimana fokus pada pengembangan motorik halus dan kasar anak.”

Pernyataan kepala sekolah diatas bahwa kepala sekolah selalu memberi arahan kepada semua dewan guru. Senada dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira, Ibu Juli mengatakan, “untuk belajar yang diterapkan semua mengikuti aturan kurikulum yang digunakan sekolah, serta untuk belajar diterapkan dengan belajar sambil bermain dan konsep belajar sambil bermain.”

Berdasarkan pernyataan di atas dalam pembelajaran di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang berkonsepkan belajar dan bermain. Semua pembelajaran dikaitkan

dengan metode bermain. Seluruh permainan yang diterapkan sudah mengandung unsur motorik kasar dan motorik halus. Selain melaksanakan hal-hal yang disebutkan diatas dewan guru juga mengevaluasi kesulitan dalam menerapkan pembelajaran pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan kepala sekolah di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Shiesta Halim, S.Pd beliau mengatakan, “TK B biasanya masalahnya adalah sulitnya kemauan siswa mengikuti apa yang dicontohkan guru, jadi guru memang harus benar-benar sabar serta biasanya didasarkan pada kemampuan anak yang berbeda sehingga kita membuat bahan ajar juga harus melihat kondisi kelas.”

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Juli beliau mengatakan, “ada, biasanya harus benar-benar sabar dimana kadang ada yang menangis di kelas, kemudian ada yang serius, Namanya menghadapi balita ya pasti banyak tantangannya dan Namanya juga mengajar anak usia dini drama di kelas pasti banyak sekali.”

Berdasarkan pernyataan di atas kesulitan dalam menerapkan progress pembelajaran itu ada di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang dimana mengajar anak TK itu memang besar tantangannya karena pada anak usia dini memang kesiapan mereka dalam belajar itu belum ada. Dan progress utama TK itu bukan pembelajaran yang serius melainkan penerapan karakter pada usia dini yang dilatih dalam konsep bermain sambil menerapkan nilai edukasi didalamnya. Apalagi masalah

utama dalam belajar dan bermain adalah bahwa siswa di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang belum sepenuhnya memahami apa yang diinstruksikan oleh guru. Selama pandemic menerapkan metode bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan kepala sekolah di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Shiesta Halim, S.Pd beliau mengatakan, “selama pandemic ini, kita mengadakan tatap muka terbatas untuk saat ini sebelumnya belajar dari rumah jadi konsep belajar melalui goole meet dan semua siswa mengikuti apa yang dicontohkan guru, bahan-bahan belajar mereka sudah di berikan informasi melalui orang tua mereka.”

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Naomi Yosefina beliau mengatakan, “selama pandemic ini, kita belajar melalui zoom berdasarkan instruksi dari sekolah dan semua bahan yang guru perintahkan disediakan orang tua siswa.”

Dari jawaban di atas dapat disimpulkan bahwa selama pandemic, di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas, sisanya siswa belajar melalui zoom yang dipandu oleh orang tua siswa. Dimana selama belajar dimasa pandemic, semua bahan untuk belajar disediakan orang tua dirumah dan guru menginstruksikan pembelajaran apa besok melalui zoom. Sehingga selama pandemicpun, siswa tetap belajar agar konsistensi pencapaian belajar siswa tetap terjaga. Jenis permainan apa saja yang biasa diterapkan. Hal ini sesuai

dengan yang disampaikan kepala sekolah di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Shiesta Halim, S.Pd mengatakan, “banyak sekali, ada permainan jalan dihulakup, kemudian susun puzzle, membuat bahan dari kertas kemudian permainan tradisional dan lainnya.”

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Risnawati, S.Pd beliau mengatakan, “banyak ya ada puzzle, menggunakan flashcard dan menggunakan gerak tubuh seluruhnya serta media buku.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan banyak sekali jenis permainan yang diajarkan pada siswa TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang. Semua permainan yang disebutkan guru di atas memiliki nilai edukasi dan karakter sehingga melalui permainan tersebut siswa dapat belajar dan memahami karakter yang seharusnya ia terapkan jika berhadapan langsung pada teman dan guru.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain dan belajar di Sekolah Maitreyawira Deli Serdang sudah sangat baik karena poin-poin dalam belajar dan bermain sudah dilaksanakan guru dengan sangat baik. Pada masa pandemic pun, guru dan orang tua berusaha bekerja sama untuk menerapkan pembelajaran walau hanya dari zoom. Hal ini adalah nilai plus bagi Sekolah Maitreyawira Deli Serdang karena belum semua sekolah mampu menerapkan hal ini pada pendidikan anak usia dini. Saran peneliti adalah konsep belajar dan metode

bermain lebih dibuat semenarik mungkin sehingga tujuan utama belajar pada anak usia dini adalah nilai karakter dan edukasi melalui metode bermain dan belajar.

Hasil penelitian di atas juga didukung oleh data observasi yang didapatkan peneliti dalam RPPH bahwa memang bermain itu dilakukan di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang. Dari hasil observasi di atas bahwa RPPH ini didapatkan dari guru TK B Sekolah Maitreyawira dan konsep bermain tidak dapat dihilangkan selalu melekat dalam RPPH. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain memang dilakukan di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang.

## 2. Psikomotorik TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang

Masa anak merupakan masa perkembangan pesat, seperti perkembangan psikomotorik. Untuk mengembangkan potensi kemampuan psikomotorik anak diperlukan kerja sama berbagai pihak dan yang paling penting pada saat perkembangan anak usia dini adalah orang tua dan guru. Kemampuan psikomotorik hanya dapat dikembangkan dengan latihan yang menuju kearah pengembangan kemampuan anak. Perkembangan potensi kemampuan psikomotorik anak sangat berpengaruh terhadap sebuah pengajaran di TK, tapi siswa belum menyadari hal tersebut. Hal ini sesuai dengan wawancara tentang siswa mampu mengikuti apa yang dicontohkan oleh guru dengan Suweni, S.Pd sebagai guru di TK B Sekolah Maitreyawira, beliau mengatakan,

“untuk TK banyak sekali masalah pastinya terutama untuk motorik kasar.”

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Risnawati, S.Pd mengatakan, “Siswa kadang bingung instruksi yang diberikan guru dan sebagian ada yang belum bisa.”

Pada pertanyaan terkait siswa dapat mengikuti contoh guru atau tidak, maka dapat disimpulkan bahwa siswa TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang memiliki kemampuan yang berbeda, dimana ada siswa yang sudah mampu mengikuti contoh dari guru ada juga siswa yang tidak. Salah satu aspek penting pada proses tumbuh kembang ialah perkembangan psikomotorik karena merupakan awal dari kecerdasan dan emosi sosialnya. Perkembangan anak yang normal sangat tergantung pada faktor genetik, faktor lingkungan bio-psikosial dan rekayasa genetic. Hal ini sesuai dengan wawancara tentang kendala dalam psikomotorik anak dalam belajar dengan Naomi Yosefina sebagai guru di TK B Sekolah Maitreyawira, beliau mengatakan, “ada, dimana semua siswa harus dengan bimbingan guru dan pemantauan guru dalam melakukan sesuatu.”

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Yufera beliau mengatakan, “salah melakukan gerakan yang dicontohkan, hal biasalah mbak Namanya juga anak-anak.”

Untuk kendala dalam psikomotorik anak di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki

kemampuan yang berbeda sehingga agak sulit mengajarkan hal yang berkaitan dengan psikomotorik pada siswa karena siswa pasti meminta pengulangan instruksi, dan disini peran guru harus benar-benar sabar dan terus memberikan pengarahannya agar siswa memiliki pengalaman belajar yang tidak sia-sia. Hal ini sesuai dengan wawancara tentang konsep belajar yang meningkatkan motorik halus anak dan motorik kasar anak dengan Suwendi, S.Pd sebagai guru di TK B Sekolah Maitreyawira, beliau mengatakan, “kami di sekolah menerapkan *motessory learning* sesuai kurikulum dari sekolah untuk motorik halus dan untuk motorik kasar anak biasanya berkaitan dengan kemampuan fisik anak yaitu gerak lokomotor dan lokomotor.”

Pernyataan diatas sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang yakni Ibu Juli mengatakan, “untuk motorik halus kami di sekolah menerapkan *motessory learning* sesuai kurikulum dari sekolah dan untuk motorik kasar untuk motorik kasar anak biasanya berkaitan dengan kemampuan fisik anak yaitu gerak lokomotor dan lokomotor.”

Berdasarkan pernyataan di atas terkait motorik halus dan kasar di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang maka disimpulkan bahwa konsep penerapan belajar pada motorik halus terkait dengan *motessory learning* dan untuk motorik kasar diberikan permainan yang melibatkan otot besar bergerak dan gerakan berpindah tempat. Montessori dalam pendekatan pembelajarannya memiliki kurikulum yang disebut *practical life* atau latihan kehidupan praktis. Dalam *practical life*

ini memiliki kegiatan yang dapat melatih kemampuan motorik halus anak. Sementara pada motorik kasar semua kegiatan yang melibatkan otot besar. Hal ini sesuai dengan wawancara tentang anak suka menulis dengan Grace Aurelia sebagai siswa di TK B Sekolah Maitreyawira, beliau menyatakan bahwa: tidak, saya sukanya bermain”. Sama halnya dengan Laurensia menjawab “tidak, saya sukanya bermain”. Dan Joane Angle menjawab “saya suka nulis dan gambar.

Kemudian pertanyaan berikut adalah “apakah kamu suka menggambar?” dimana Grace Aurelia menjawab “tidak, saya sukanya bermain”. Laurensia menjawab “iya saya suka menggambar”. Dan Joane Angel menjawab “iya, saya suka menggambar”.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa keadaan motorik halus anak di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang bahwa mereka memiliki kemampuan yang berbeda dimana ada siswa yang suka menulis dan menggambar ada juga siswa yang tidak dan lebih memilih opsi bermain. Disini dapat kita tarik kesimpulan bahwa siswa menunjukkan perkembangan motorik yang baik walau ada perbedaan setiap anak, dan dengan konsep belajar yang diterapkan Sekolah Maitreyawira Deli Serdang sudah sangat baik hanya perlu pembenahan terlibat jenis permainan yang variatif untuk kemampuan motorik siswa.

#### Diskusi

Selama pandemic, di TK B Sekolah Maitreyawira Deli Serdang melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas, sisanya siswa belajar melalui zoom yang dipandu oleh



orang tua siswa. Dimana selama belajar dimasa pandemic, semua bahan untuk belajar disediakan orang tua dirumah dan guru menginstruksikan pembelajaran apa besok melalui zoom. Sehingga selama pandemicpun, siswa tetap belajar agar konsistensi pencapaian belajar siswa tetap terjaga.

Semua permainan guru tersebut di atas memiliki nilai moral dan pendidikan agar siswa dapat belajar dan memahami karakter yang harus mereka tampilkan saat berinteraksi dengan teman dan guru. Anak-anak yang bermain dapat memperoleh manfaat darinya dalam beberapa cara, termasuk pertumbuhan fisik dan emosional serta kemampuan kognitif dan motorik mereka. Tindakan bermain dapat mencerahkan hari atau hati anak. Tanpa disadari oleh anak-anak, anak-anak lebih mudah menyerap banyak hal untuk pertumbuhannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Anak usia dini sebagian besar ditandai dengan bermain. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi mereka serta kemampuan kognitif, sosial-emosional, fisik, dan motorik mereka dengan memainkan permainan yang benar.

Pada masa pandemic pun, guru dan orang tua berusaha bekerja sama untuk menerapkan pembelajaran walau hanya dari zoom. Hal ini adalah nilai plus bagi Sekolah Maitreyawira Deli Serdang karena belum semua sekolah mampu menerapkan hal ini pada pendidikan anak usia dini. konsep belajar dan metode bermain lebih dibuat semenarik mungkin sehingga tujuan utama belajar pada anak usia dini adalah nilai karakter dan edukasi

melalui metode bermain dan belajar. Musbikin (dalam Zaini, 2015) menyatakan bahwa bermain membantu pertumbuhan anak. Anak-anak hidup dalam dunia bermain. Anak-anak memanfaatkan otot dan sensasi tubuh mereka saat bermain, yang membantu mereka menjelajahi lingkungan sekitar, belajar tentang lingkungan sekitar, dan belajar tentang diri sendiri. Anak-anak memperoleh benda atau bakat baru melalui bermain, dan mereka juga belajar (belajar) kapan memanfaatkannya, serta bagaimana memenuhi kebutuhannya. Anak itu akan meningkatkan kebugaran fisik mereka melalui permainan, serta keterampilan kognitif dan keterampilan sosial mereka.

Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan yang cepat, termasuk perkembangan sistem psikomotor. Kolaborasi banyak pihak diperlukan untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik anak sepenuhnya, namun orang tua dan guru sangat penting selama tahun-tahun awal perkembangannya. Latihan yang menumbuhkan bakat anak merupakan satu-satunya cara untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik. Meskipun siswa Taman Kanak-kanak belum menyadarinya, namun perkembangan potensi kemampuan psikomotorik anak berdampak signifikan terhadap kurikulum.

Masa bayi awal ditandai dengan visi dunia yang nyata, langsung dirasakan, dan dialami oleh anak. Akibatnya, ada berbagai sifat unik yang mungkin ditemukan dalam cara belajar anak, antara lain sebagai berikut: 1) Belajar melalui gerakan dan refleks tubuh; 2) Belajar bermain dengan perasaan dan hati

nuraninya; 3) Belajar sambil bermain; 4) Belajar melalui percakapan, kontak, dan sosialisasi; 5) Belajar dari lingkungan sekitar; dan 6) Belajar memuaskan keinginan dan kebutuhan.

Kapasitas untuk terhubung dengan anak-anak lain dan orang dewasa, menggunakan bahasa untuk menunjukkan bakat mental, dan meningkatkan perhatian terhadap waktu dan ingatan adalah semua aspek usia prasekolah yang membedakannya dari tahap perkembangan sebelumnya. Tahap ini juga berfungsi sebagai masa persiapan bagi anak untuk mulai bersekolah. Karena orang tua dapat mengetahui ketidaknormalan pada proses perkembangan anaknya secara langsung dan sedini mungkin, interaksi antara anak dengan orang tua, khususnya peran ibu, sangat bermanfaat bagi proses perkembangan anak secara keseluruhan.

Jika demikian yang dimaksud dengan perkembangan psikomotorik, maka bisa juga merujuk pada bakat atau kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil perkembangan awal organ fisik, yang ditunjukkan dari tindakannya dalam permainan tertentu. Bermain adalah elemen kehidupan yang diperlukan di tahun-tahun awal bagi anak-anak. Selain itu, tidak mungkin memisahkan peralatan berbagai media permainan dari dunia pendidikan prasekolah yang mengasuh dan mendidik anak sejak usia dini (Ukkas et al., 2020, p. 141).

Karena menandai awal kecerdasan dan emosi sosial, perkembangan psikomotor merupakan bagian penting dari proses pertumbuhan dan perkembangan. pentingnya

bermain dalam perkembangan anak dan perlunya mengikutsertakan orang tua dan guru dalam proses bermain. Hiburan keluarga dan kontak ibu-anak adalah contoh partisipasi orang tua. Orang tua dapat segera mengidentifikasi kelainan pada proses tumbuh kembang anaknya sedini mungkin dan memberikan stimulus bagi tumbuh kembang anak secara menyeluruh baik dari aspek fisik, mental, maupun sosial. Interaksi antara anak dan orang tua ini, terutama peran ibu sangat bermanfaat bagi proses tumbuh kembang anak secara keseluruhan.

## **SIMPULAN**

Pendekatan belajar-sambil-bermain di Sekolah Maitreyawira Deli Serdang sangat baik karena instruktur telah melakukan pekerjaan yang baik dalam menerapkan prinsip-prinsipnya. Bermain adalah salah satu dari berbagai strategi pengajaran yang dapat digunakan dengan siswa TK B. Bagi anak-anak, belajar sambil bersenang-senang mungkin menyenangkan. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun menyenangkan. Salah satu metode dalam melakukan kegiatan pendidikan bagi siswa TK B adalah melalui bermain. Anak-anak dapat bermain game dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan teknik, metode/materi, dan media yang menarik. Guru dan orang tua berupaya untuk berkolaborasi selama epidemi untuk mempraktikkan pembelajaran, meskipun hanya dari zoom. Berpihak pada Sekolah Maitreyawira, nilai ini.

Masing-masing strategi pengajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun aspek yang paling krusial dalam bermain

adalah harus disesuaikan dengan bakat dan minat siswa TK B. sehingga tujuan pendidikan bagi siswa TK B dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Ada siswa di TK B Sekolah Maitreyawira yang suka menulis dan menggambar, ada juga siswa yang tidak suka dan lebih memilih bermain. siswa di sekolah memiliki berbagai bakat. Siswa menunjukkan perkembangan motorik yang kuat terlepas dari variasi individu, pengaruh pengasuhan di rumah, dan penerapan ide pembelajaran; satu-satunya bidang untuk pertumbuhan adalah dimasukkannya berbagai kegiatan keterampilan motorik siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2019). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Motorik Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2), 363–367.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Cheng, L., & Liang, Z. (2017). Perkembangan Fisik Anak Usia Dini Melalui Bermain peran Mikro 2. 1, 51–56.
- Dwi Anggraini, D. (2022). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hidayat, Syarip, Nur, L. (2018). Critical Thinking And Psychomotor Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Visi Pgtk Paud Dan Dikmas*, 13(1), 29–35.
- Amelia, L., & Ramadhani, L. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak pada Kelompok B Di TK Bohhatema Aceh Besar. *Jurnal buah hati*, 3(2), 19-34.
- Nurani, Y. (2020). Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. 34.
- Prawoko, dkk. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Kelompok ATK Handayani I Denpasar Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 47–56.
- Rizqia, M., Iskandar, W., Simangunsong, N., & Suyadi, S. (2019). Analisis Psikomotorik Halus Siswa Ditinjau dari Keterampilan Menggambar Anak Usia Dasar SD. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 45–53.  
<https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5212>
- Ukkas, R., Thaha, H., & Rahmawati, R. (2020). Peranan Media Bermain bagi Perkembangan Aspek Psikomotorik Anak Usia Dini di TK Seatap Kampung Tangnga. *Jurnal Konsepsi*, 9(3), 140–151.  
<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/55%0Ahttps://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/download/55/48>
- Widiasari, C., Almahi, H., Prasetyoningrum, D., Rohmatika, N. L., Sendy, E. N., Satria, Y. L., Permatasari, J. A. N., Grandis, R. T., Astara, A. R., & Kurniawan, M. E. (2020). Pengembangan Psikomotorik Peserta Didik melalui Kegiatan Outing Class di BA Aisyiyah Bulakrejo 2, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 91–96.  
<https://doi.org/10.23917/bkknndik.v1i2.10775>
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.