
**SOSIALISASI MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK
MENINGKATKAN MOTORIK ANAK MADRASAH IBTIDAIYAH
MUHAMMADIYAH CIPUTAT**

Muhammad Ishaq Gery^{1*}, Dewi Setiyaningsih², Imam Mujtaba³, Imam Mahfud⁴,

Putra Andhika Ali Pratama⁵, Aditya Alhaqiqi⁶

^{1,6}Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

³Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

⁴Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia

email: m.ishaqgery@umj.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mensosialisasikan media APE untuk perkembangan motorik anak. Motorik anak merupakan gerak fundamental untuk perkembangan anak terutama untuk anak lima tahun sampai sepuluh tahun sehingga perkembangan anak lebih sempurna. Sosialisasi ini berfokus pada perkembangan motorik anak yang terdiri dari motorik halus dan kasar melalui media yang sederhana yaitu APE (Alat Permainan Edukatif). Dari fokus sosialisasi media tersebut nantinya dapat melihat sejauh mana perkembangan motorik anak sesuai dengan usianya. Dari pengabdian masyarakat ini memiliki target yaitu sosialisasi media yang nantinya bisa diterapkan disekolah maupun orang tua dirumah untuk menunjang perkembangan motorik anak yang baik tak hanya motorik halus maupun motorik kasarnya. Metode yang digunakan yaitu sosialisasi dengan ceramah dan demonstrasi. Dari analisis data yang diperoleh dalam pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa rata – rata nilai pre-test adalah 52 sementara untuk nilai rata – rata post-test adalah 85,3 Presentase peningkatan pengetahuan untuk perkembangan motorik anak adalah 33,3%. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan tentang modifikasi Alat Permainan Edukatif di MI Muhammadiyah Ciputat.

Kata Kunci :

Media APE,
Perkembangan
Motorik

ABSTRACT

This community service program aims to promote the use of APE media for children's motor development. Motor skills are fundamental to a child's development, especially for children aged five to ten years, enabling them to develop more fully. This program focuses on children's motor development, which consists of fine and gross motor skills, through the use of simple media, namely APE (Educational Toys). Through this media promotion, it will be possible to assess the extent of children's motor skill development relative to their age. This community service initiative has a specific target: to promote the use of APE media in schools and at home to support the healthy development of children's motor skills, including both fine and gross motor skills. The methods employed include lectures and demonstrations. The results of the data summary table show that the average pre-test score was 52, while the average post-test score was 85.3. The percentage increase in knowledge about children's motor development was 33.3%. From this data, it can be concluded that there was an increase in knowledge about the modification of Educational Toys at MI Muhammadiyah Ciputat.

Keywords:

Media APE,
Motor
Development

PENDAHULUAN

Semua anak berkembang secara berbeda, baik dari fisik, emosional maupun intelektual pada tahap usia berbeda – beda. Proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik pada anak disebut perkembangan motorik. Perkembangan motorik anak dimulai sejak dalam kandungan, meliputi gerakan menendang kasar dan gerakan halus lainnya. Keterampilan motorik anak biasanya dikategorikan berdasarkan usianya. Misalnya anak usia 6 tahun sudah memiliki kemampuan motorik. Meningkatkan ketangkasan, lompat tali, bermain sepeda, mengenal kanan dan kiri, berlawanan, mendeskripsikan benda dengan gambar. 7 tahun: mulai lancar membaca, takut gagal, semakin tertarik pada ilmu agama, cenderung pemalu dan sedih. Anak-anak berusia antara 8 dan 9 tahun biasanya

memiliki keterampilan motorik berikut: Kecepatan dan kehalusan aktivitas motorik meningkat, mereka mulai menggunakan peralatan rumah tangga, memiliki keterampilan individu yang berlebihan, dan sering ingin mengikuti aktivitas berkelompok, gaya dll, aktif mencari teman.

Sebaliknya, kemampuan motorik anak mulai mengalami perubahan pada usia 10 hingga 12 tahun, postur tubuh bergantung pada postur tubuh, masa pubertas dimulai, kemampuan membantu pekerjaan rumah tangga seperti mencuci piring, menyapu, mengepel, menjemur pakaian mulai muncul mengerti bagaimana menyenangkan orang tuamu dan menjadi tertarik pada lawan jenis. Usia dalam proses belajar mengajar ini adalah usia siswa sekolah dasar. Dengan kata lain, guru dan pembelajaran di sekolah dasar secara tidak langsung memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan motorik anak pada usia ini. Proses belajar mengajar di sekolah dianggap berhasil bila siswa mengalami perubahan positif dalam sikap, moral, dan perilakunya.

Oleh karena itu diperlukan tenaga pendidik yang berkompeten di bidang ini. Pengertian guru yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005, Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dan, Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

Teori belajar observasional (Observational Learning Theory) yang dikembangkan oleh Albert Bandura dapat diterapkan pada pembelajaran motorik kasar dan halus bagi anak-anak prasekolah (masa kanak-kanak awal) menurut (Danim, 2011). Dengan kata lain anak harus siap, mempunyai keterampilan yang cukup dan berminat terhadap perkembangan keterampilan motoriknya. Dengan cara ini, anak akan dapat memperoleh keterampilan yang mereka inginkan atau akan peroleh. Faktor-faktor lain yang mendorong keterampilan motorik anak ada empat, yang memungkinkan campur tangan orang tua dan guru dalam mengarahkannya (Muhibbin, 2009). Pertumbuhan dan perkembangan saraf serta kemampuan meningkatkan kecerdasan anak dan mendorong munculnya pola perilaku baru. Semakin baik perkembangan sistem saraf anak, maka pola perilakunya akan semakin baik dan beragam.

Namun, ciri khas organ sistem saraf adalah, tidak seperti organ tubuh lainnya, organ tersebut tidak dapat diganti atau diregenerasi jika rusak. Di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal (Sardiman, 2018). Siswa sekolah dasar biasanya berusia antara 6 dan 12 tahun. Pada tahap ini, anak sudah siap bersekolah dan bersekolah di sekolah dasar atau sekolah komprehensif Islam. Aspek perkembangan pada usia ini meliputi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, permainan, dan moral. Perkembangan fisik cenderung lebih stabil atau sedang sebelum mencapai masa pubertas, ketika pertumbuhan terjadi sangat pesat. Tidak hanya dari aspek kognitifnya namun dari aspek psikomotornya juga dapat dilihat dari aktivitas gerak dengan alat atau pun tanpa alat. Alat permainan adalah alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya (Syamsuardi, 2012). Peran orang tua di rumah sangatlah penting dikarenakan pembelajaran di rumah sangatlah meninggalkan kesan baik untuk anak. Orang tua pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan orang tua untuk merangsang kemampuan dasar anaknya agar dapat tumbuh berkembang secara optimal (Saripudin, 2016).

Dalam (Novita, R & Supriatna, 2015) mengatakan bahwa pembelajaran adalah: “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Dapat kita simpulkan bahwa belajar berarti suatu metode yang dikembangkan menurut kaidah-kaidah tertentu sehingga dapat membentuk bidang ilmu tersendiri yang dapat dipelajari dan diterapkan dalam pembelajaran. Menurut (Mustafa, 2023), pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Dilihat dari permasalahan yang ada pada kondisi di MI Muhammadiyah Ciputat terkait modifikasi pembelajaran, belum adanya edukasi terkait tentang media yang membantu siswa untuk dapat meningkatkan perkembangan motorik anak. Dalam budaya disekolah yang terkait perkembangan motorik masih monoton belum adanya variasi tambahan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik anak disekolah. Pembelajaran melalui media Alat Permainan

Edukatif ini juga tak hanya diterapkan disekolah namun bisa juga dirumah untuk sarana pembelajaran orangtua kepada anaknya. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk perkembangan aspek fisik, Bahasa, kognitif dan social anak (Ariyanti & Muslimin, 2015).

Tim pengusul ingin melaksanakan pengabdian kepada masyarakat media Alat Permainan Edukatif pada sekolah MI Muhammadiyah 1 Ciputat dengan fokus pengabdian tentang perkembangan motorik anak melalui media Alat Permainan Edukatif. Kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan guru maupun orang tua anak, selain itu mengajarkan cara melaksanakan program media Alat Permainan Edukatif melalui sosialisasi tersebut. Selain itu membekali mitra terkait edukasi perkembangan motorik anak sesuai dengan usianya selain itu juga untuk menunjang kebugaran jasmani dalam aktifitas gerak edukatif sehari – hari. Melalui edukasi tersebut guru dan orang tua akan dapat memiliki gambaran dalam mengembangkan motorik anak. Selain itu juga guru dan orang tua memiliki pengetahuan yang bervariasi untuk meningkatkan perkembangan motorik anak.

METODE

Sasaran Pelaksanaan, sasaran pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah guru dan orang tua di MI Muhammadiyah 1 Ciputat yang dilaksanakan pada 16 Mei 2025. Metode kegiatan, dilakukan dengan:

1. Ceramah, metode ceramah dikombinasikan dengan menggunakan laptop dan LCD proyektor digunakan untuk menyampaikan materi tentang: a. Contoh Media APE, b. edukasi perkembangan motorik anak.
2. Demonstrasi, metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan suatu proses kerja sehingga memberikan kemudahan bagi peserta pengabdian masyarakat. Demonstrasi dilakukan oleh narasumber untuk menyampaikan terkait Media APE.
3. Membagikan leaflet, dengan membagikan leaflet akan mempermudah peserta untuk memberikan respon terkait edukasi yang diberikan

Langkah-langkah kegiatan:

1. Persiapan, terdiri dari perencanaan program pengabdian meliputi koordinasi dengan mitra, penetapan waktu sosialisasi, penentuan sasaran target peserta sosialisasi, perencanaan materi sosialisasi.
2. Untuk menunjang kegiatan praktek dibutuhkan alat peraga untuk mencontohkan agar materi terkait tersampaikan dengan efektif dan efisien. Peserta pengabdian juga dapat mengaplikasikan hasil informasinya secara langsung.
3. Kegiatan sosialisasi Media APE untuk Perkembangan Motorik Anak
4. Memberikan arahan terkait pelaksanaan menggunakan media APE dengan benar
5. Kegiatan edukasi Perkembangan Motorik serta akan diminta untuk mengerjakan pretest dan post-test sebanyak 10 soal untuk mengetahui peningkatan pengetahuan terkait perkembangan motorik.

Kegiatan pengabdian dilakukan dengan tim yang memiliki 5 anggota yang terdiri dari 2 dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan 1 dosen Universitas Teknokrat Indonesia, 1 Tenaga Kependidikan dan dibantu oleh 1 mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kegiatan pengabdian ini adalah sosialisasi media APE untuk meningkatkan motorik anak ini dengan salah satu materinya terkait modifikasi Alat Permainan Edukatif. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh team dosen dan mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Jakarta. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di MI Muhammadiyah Ciputat dengan sasaran orang tua siswa kelas 1 sejumlah 15 orang tua siswa. Pelaksanaan kegiatan ini secara tatap muka langsung pada 16 Mei 2025 di sekolah MI Muhammadiyah Ciputat. Alasan pemilihan sampel sosialisasi orang tua siswa kelas 1 dalam penggunaan media Alat Permainan Edukatif adalah pada usia ini masih membutuhkan peranan orang tua dirumah untuk membantu perkembangan motorik anak untuk menunjang kegiatan pembelajaran disekolah.



(a) (b)
Gambar 1. (a) Penjelasan Instrumen oleh Muhammad Ishaq Gery
(b) Penjelasan Perlakuan Media oleh Muhammad Ishaq Gery

Gambar 1. Kegiatan ini dapat menanggulangi dan menjadi solusi dari keluhan orang tua khususnya dalam memperkaya alat permainan edukatif untuk bisa dilakukan di rumah, sehingga tidak hanya disekolah peserta didik mendapatkan pembelajaran dalam perkembangan motorik di rumah pun para orang tua dapat melanjutkan pembelajaran sesuai dengan alat – alat yang ada di rumah untuk dimodifikasi. Peran orang tua sangat diperlukan untuk melatih kembali motorik anak di rumah, tidak hanya secara psikomotorik yang berkembang diharapkan secara kognitif dan aspek sosialnya dapat dikembangkan di rumah. Setelah melaksanakan sosialisasi ini terlihat adanya perkembangan yang akan di dapat para orang tua, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak dilihat dari interaksi Tanya jawab antara peserta dan narasumber dalam materi kedekatan dan interaksi orangtua terhadap anak. Berikut adalah rekapitulasi terhadap pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan terkait modifikasi Alat Permainan Edukatif dengan total peserta adalah 15 peserta.

Tabel 1. Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post test*

No	Nama	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	HI	40	80	40
2	SN	60	60	0
3	ZY	80	100	20
4	RF	60	100	40
5	HP	60	100	40
6	EK	80	100	20
7	Ay	60	100	40
8	WU	40	60	20
9	Si	40	100	60
10	KO	60	100	40
11	Mn	40	60	20
12	CB	20	80	60
13	HJ	40	80	40
14	Lp	60	80	20
15	FD	40	80	40
Rata – Rata		52	85,3	33,3

Hasil dari tabel rekapitulasi data diatas menunjukkan bahwa rata – rata nilai pre-test adalah 52 sementara untuk nilai rata – rata post-test adalah 85,3. Presentase peningkatan pengetahuan materi Alat Permainan Edukatif adalah 33,3%. Pada perhitungan persentase peningkatan pengetahuan dilihat dari data pre-test dengan materi soal pengetahuan media alat permainan edukatif sebelum melakukan sosialisasi dengan menyebarkan leaflet materi alat permainan edukatif dan setelah selesai sosialisasi dilakukan post-test dengan materi soal yang sama dengan pre-test. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan tentang modifikasi Alat Permainan Edukatif di MI Muhammadiyah Ciputat. Diharapkan pada orang dapat lebih kreatif kembali dalam memberikan pembelajaran di rumah dengan modifikasi alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan motorik anak.

Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian yang sudah dipublikasi di jurnal penelitian tentang peran media alat permainan edukatif dan orang tua terhadap perkembangan motorik anak. Dari artikel penelitian tersebut mengemukakan bahwa orangtua yang memiliki peranan dalam mendukung perkembangan motorik halus anaknya dapat dilakukan dengan cara menyediakan alat – alat tulis berupa pensil, buku gambar, crayon, serta menyediakan alat permainan edukatif (APE) *playdough*, APE balok kayu dan APE lainnya, serta orang tua mengatur aktivitas anak seperti mengatur jam bermain atau menemani anak saat bermain dan tindakan yang mencerminkan dari orang tua atas perkembangan anaknya (Syifa, 2020). Selaras dengan artikel penelitian tersebut bahwa perkembangan motorik anak tidak hanya sepenuhnya dilakukan disekolah namun ada peran orang tua dirumah untuk menambah kegiatan pembelajaran secara tidak langsung untuk perkembangan motorik anak.

KESIMPULAN

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat membantu orang tua untuk mengatasi masalah perkembangan motorik anak dirumah. Dari data di atas, kami menyimpulkan bahwa setelah peserta memahami materi yang disampaikan, pemahaman mereka tentang perlakuan perkembangan motorik melalui media APE meningkat sebesar 33,3% dibandingkan data sebelum dan sesudah dilakukan tes. Berdasarkan hasil kegiatan ini, disarankan kepada orangtua untuk meningkatkan kreatifitas dan modifikasi media permainan untuk perkembangan motorik anak sesuai dengan usianya.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini serta Fakultas Ilmu Pendidikan dan Prodi Pendidikan Olahraga atas dukungan dan fasilitasnya sehingga terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat di MI Muhammadiyah Ciputat.

REFERENSI

- Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58–69.
- Danim, S. (2011). *Perkembangan Peserta Didik* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Muhibbin, S. (2009). *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Mustafa, P. S. (2023). *Buku Ajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Untuk Guru Kelas MI/SD*. Insight Mediatama.
- Novita, R & Supriatna, E I. D. P. W. (2015). Survei Minat Siswa Siswi dalam Pembelajaran Penjas SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 848. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29774>
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Sardiman. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Saripudin, A. (2016). Peran Keluarga Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 59–67.
- Syifa, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Alat Permainan Edukatif Halus Peserta Didik (Influence of Media Utilization of Educational Tools And Parents Role on Soft Motoric Development of Students in Kindergarten) Ratu Syifa Program Teknologi Pembelajaran Pascasarjana U. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1, 40.