

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA BERMAIN *SLIME* UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI TK LABORATORIUM PERSADA KHATULISTIWA

Yohanes Berkhmas Mulyadi¹, Suryameng², Sudarto³, Maria Octaviana Ica⁴, Lusiana Leni⁵, Olipia⁶, Yusuf Olang⁷
Prodi Pendidikan Guru PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
Email: yostellano@gmail.com, suryamengb@gmail.com, sudarto@gmail.com, Maria20@gmail.com,
Lusia77@gmail.com, Olipiab@gmail.com, olangyusf@gmail.com

Abstract : *Children aged 5-6 years, namely kindergarten age, feel interested and have great curiosity when parents and teachers stimulate children with various skills, because the child's world is a world of imagination. Kindergarten aged children will experience significant psychomotor development if they are given interesting exercises in class. The problem in the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten is that children like playing with slime but still need to be given practice so that there is artistic value in producing something according to their imagination. Teachers are an inspiration in training children to be able to use slime media well. The aim of the Community Service activity is to find out the benefits, functions and importance of using slime playing media to improve the fine motor skills of young children at the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten, To know the training process for using slime playing media to improve the fine motor skills of young children at the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten, To know how to use slime play media to improve fine motor skills of young children at the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten. The methods used in community service programs are counseling and training. The result of community service is that teachers know the benefits, processes and ways of using slime play media to improve fine motor skills of young children at the Persada Khatulistiwa Laboratory Kindergarten.*

Keywords: *Slime play media, Fine motor skills, Early childhood*

Abstrak : Anak usia 5-6 tahun yaitu usia taman kanak-kanak (TK) merasa tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang besar apabila orang tua dan guru menstimulasi anak dengan pelbagai keterampilan, karena dunia anak adalah dunia imajinasi. Anak usia TK akan mengalami perkembangan psikomotorik yang signifikan apabila diberikan latihan yang menarik di kelas. Permasalahan di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa adalah anak-anak suka bermain *slime* hanya masih perlu diberi latihan agar terdapat nilai seni dalam menghasilkan sesuatu sesuai imajinasinya. Guru menjadi inspirator dalam melatih anak agar bisa menggunakan media *slime* dengan baik. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah mengetahui manfaat, fungsi dan pentingnya penggunaan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa, Mengetahui proses pelatihan penggunaan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa, Mengetahui cara menggunakan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa. Metode yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat adalah penyuluhan dan pelatihan. Hasil pengabdian kepada masyarakat yaitu guru mengetahui manfaat, proses dan cara menggunakan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa.

Kata kunci: Media bermain *slime*, Motorik halus, Anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak mengalami perkembangan yang luar biasa di masa golden age, seperti perkembangan motorik kasar dan motorik halusnya. Perkembangan motorik halus anak

usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan.

JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat
Vol 3 No 2 November 2024
E-ISSN: 2963-1661

Susanto (2011) menyatakan pada usia 4 tahun koordinasi gerakan halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia dini ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok – balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang – kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri. Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasi gerakan mata dengan tangan serta lengan dan bahu.

Menurut Hurlock (Jumlah, 2014) npengendalian otot tangan, bahu dan pergelangan tangan meningkat dengan cepat selama masa kanak – kanak, dan pada umur 12 tahun anak hampir mencapai tingkat kesempurnaan seperti orang dewasa. Sebaliknya pengendalian otot jari tangan yang baik berkembang lebih lambat. Oleh sebab itu untuk mengimbangi lambannya perkembangan motorik halus tersebut perlu diberikan latihan – latihan yang sifatnya tidak membosankan anak.

Menurut Mansur (2005:18) menyatakan bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan .Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan

melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinyu secara rutin seperti bermain puzzle , menyusun balok, memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuk nya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya.

Kecerdasaan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulus yang di dapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa pertama kehidupannya.

Sujiono (Masifah, 2016) berpendapat, motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat sehingga gerakan ini tidak memerlukan tenaga melainkan membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Dalam melakukan gerakan motorik halus, anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental.

Menurut Widodo (Jumlah, 2014) perkembangan motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan sesuatu kegiatan. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh

melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf otot, otak, dan spinal cord. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi seperti : melipat kertas, menggunting kertas, mewarnai, menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas. Namun tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik lain serta kematangan mental. Gerakan motorik halus anak sudah mulai berkembang pesat di usia kira-kira 3 (tiga) tahun, namun demikian kemampuan seorang anak untuk melakukan gerak motorik tertentu tidak akan sama dengan anak lain walaupun usia mereka sama, Jumilah (2014).

Kusumawati (2016) di setiap fase, anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan mental dan motorik halusnya. Semakin banyak yang dilihat

dan didengar enak, semakin banyak yang ingin diketahuinya. Jika kurang mendapatkan rangsangan anak akan bosan. Tetapi bukan berarti anda boleh memaksa si kecil, disini tekanan, persaingan, penghargaan, hukuman, atau rasa takut dapat mengganggu usaha dilakukan si kecil. Belajar origami bermanfaat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan koordinasi antara tangan dan mata. Bagi guru dapat menggunakan origami untuk mengerjakan berbagai konsep matematika. Membuat origami juga memberi pengaruh positif pada anak diantaranya melatih konsentrasi serta mengembangkan proses imajinasi anak

Menurut Moeslichatoen (2014:23) motorik halus yaitu merupakan kegiatan yang menggunakan otot – otot halus pada jari dan tangan. Gerakan ini merupakan keterampilan gerak. Masrifa (2016) gerakan motorik halus merupakan gerakan hanya melibatkan bagian – bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu tidak terlalu membutuhkan tenaga namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Setiap anak mampu mencapai tahap perkembangan motorik halus yang optimal asal mendapat stimulus yang tepat.

Tahap Perkembangan Motorik Halus Anak Berdasarkan Usianya, antara lain 1. Anak

JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat
 Vol 3 No 2 November 2024
 E-ISSN: 2963-1661

Usia 3 Tahun, a) Menuang air, pasir, atau biji-bijian kedalam tempat penampungan (mangkok atau ember) b) Memasukkan benda kecil ke dalam botol (kerikil kecil, biji-bijian atau kertas yang dibuat kecil – kecil seperti bola) c) Meronce manik – manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku. 2. Anak Usia 4 Tahun a) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri / kanan, miring kiri / kanan, dan lingkaran, b) Menjiplak bentuk, c) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media d) Menyelesaikan puzzle 4 keping. 3. Anak Usia 5 Tahun a) Meniru bentuk b) Menempel gambar dengan tepat c) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail, d) Menggunkan alat tulis dengan benar

Perkembangan motorik halus sangat penting bagi anak usia dini karena usia dini merupakan masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik halus. Sebagaimana diungkapkan oleh Elisabeth B Hurlock (Yulianti, 2010 : 21) beberapa alasan yaitu sebagai berikut: a) Tubuh anak lebih lentur sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran. b) Anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan lebih mudah. c) Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang setelah besar

Menurut Sumantri (Damayanti, 2012) menyatakan bahwa tujuan peningkatan motorik

halus di usia anak 4-6 tahun adalah: a) Anak mampu meningkatkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan. b) Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari: seperti kesiapan menulis, menggambar dan memanipulasi benda-benda. c) Anak mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan. d) Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus.

Kesimpulannya bahwa fungsi dari pengembangan keterampilan motorik halus itu sendiri adalah mendukung aspek perkembangan aspek lainnya, seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak dapat terpisah satu sama lain.

Menurut Hurlock (Mansur, 2005:24) fungsi perkembangan motorik halus bagi anak yaitu sebagai berikut:

a. Keterampilan bantu diri

Untuk mencapai kemandiriannya, anak harus mempelajari keterampilan motorik yang memungkinkan mereka mampu melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan makan, berpakaian, merawat diri dan mandi. Pada waktu anak mencapai usia sekolah penguasaan keterampilan tersebut harus dapat membuat anak mampu merawat diri sendiri dengan tingkat keterampilan dan kecekatan seperti orang dewasa.

b. Keterampilan bantu sosial

Untuk menjadi anggota kelompok sosial yang diterima di dalam keluarga, sekolah, dan tetangga anak harus menjadi anggota yang kooperatif. Untuk mendapatkan penerimaan kelompok tersebut diperlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.

Faktor – faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini, antara lain 1. Perkembangan sistem saraf. 2. Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak 3. Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak. 4. Lingkungan yang mendukung. 5. Aspek psikologis anak. 6. Umur. 7. Jenis Kelamin. 8. Genetik.

Bermain bagi anak merupakan kebutuhan yang paling utama dalam kehidupan dunia anak. Bermain juga merupakan juga kegiatan yang sangat penting untuk anak, karena setiap anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja. Menurut Piaget dalam Tedjasaputra yang mengemukakan bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi ini dapat diartikan bahwa keterampilan yang baru diperolehnya (Tedjasaputra. 2013.h.82)

Permainan *slime* adalah permainan yang cara bermain dan medianya hampir sama dengan *Play Dough* yaitu alat permainan yang terbuat dari bahan sifat cair atau bahan alam

yang mudah di bentuk dan mudah di dapat dari lingkungan terdekat anak karena menyerupai adonan kue dan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan. *Play dough* (tanah liat) merupakan contoh materi yang memberikan kesempatan optimal pada anak untuk melatih otot-otot kecil mereka.

Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain *slime* juga dapat meningkatkan kemampuan anak pada berbagai aspek perkembangan, seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Bermain *slime* juga dapat mengembangkan kreativitas anak dalam bereksplorasi. Anak bisa membentuk berbagai macam bentuk sederhana dengan menggunakan *slime*.

Kegiatan bermain *slime* diawali dengan harus matangnya motorik halus anak. Kegiatan-kegiatan ini memerlukan dan membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan ini juga memerlukan latihan otot-otot jari tangan yang akan membekali anak dalam kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Beberapa keterampilan motorik halus anak yaitu memegang, menggenggam, meremas, melipat, meronce, menggantung, membentuk.

Slime alat permainan yang terbuat dari bahan cair yang mudah dibentuk. *Slime* sejenis jelli, dengan warna yang menarik karena

warna-warnanya yang menyolok bahkan ada yang berwarna transparan hingga sangat menarik minat anak untuk bermain. *Slime* dengan tekstur yang lunak dapat digenggam, diremas, dan dibentuk dengan menggunakan jari-jari tangan. Banyak kegiatan bermain yang bisa dilakukan dengan *slime*, seperti diremas-remas, digenggam, dan dibentuk. Untuk dapat membentuk sesuatu, *slime* yang digunakan harus agak lebih keras dari sebelumnya. merupakan sarana atau alat yang terbuat dari bahan-bahan cair yang mudah berubah bentuk. *Slime* sejenis jelli, yang dapat diremas, digenggam, dibentuk, dengan menggunakan jari-jari tangan. *Slime* mudah dibuat sendiri, baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain *slime* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain *slime* juga dapat meningkatkan kemampuan anak pada berbagai aspek perkembangan, seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional dan seni.

Bermain *Slime* termasuk kategori bermain aktif, karena anak kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena aktivitas yang anak lakukan sendiri. Bermain aktif juga dapat berarti sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan. Bermain *Slime* termasuk kategori bermain aktif, karena anak kegiatan ini memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak karena aktivitas yang anak

lakukan sendiri. Bermain *slime* termasuk juga bermain manipulatif, fungsional.

Bermain *slime* adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Secara psikologis, bermain *slime* membantu anak dalam menstimulasi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik. Cara memainkan *slime* pun sangat mudah. *Slime* dapat dimainkan dengan meremas-remasnya terlebih dahulu. Bentuk awal yang sangat lembut hampir lunak, *slime* dapat digenggam dan diremas-remas. *Slime* yang sudah agak mengeras dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk, dapat juga dicetak menjadi bentuk-bentuk kue. *Slime* alat permainan memiliki manfaat, antara lain melatih ketenangan dan kesabaran anak, melatih kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan motorik halus anak, menumbuhkan nilai estetika dan seni dalam diri anak, membangun kepercayaan diri anak

Bermain bagi anak dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat permainan. Anak-anak lebih menyukai bermain dengan menggunakan alat permainan. Alat permainan adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memasang, mencari pasangannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun suatu bentuk utuhnya (Bustomi, 2012) artinya anak dapat memenuhi keinginan bermainnya melalui alat permainan yang dapat dibeli di

JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat
Vol 3 No 2 November 2024
E-ISSN: 2963-1661

toko-toko mainan dan juga alat permainanyang dapat digali dari sekelilingnya atau lingkungan sekitar sesuai dengan keinginan anak.

Menurut Gordon dan Brown (Moeslichatoen, 2014) yang perlu diperhatikan dalam memilih alat bermain untuk anak yaitu (1) memilih bahan untuk kegiatan bermain yang harus mengundang perhatian semua anak, yakni bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan yang menyentuh perasaan mereka, (2) memilih bahan-bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan perkembangan seluruh aspek perkembangan anak, (3) memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara, artinya dalam memilih alat bermain harus yang menarik perhatian anak, yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan serta dapat digunakan anak dengan berbagai cara.

Santoso (2013) menyatakan bahwa dalam menyediakan alat bermain untuk anak ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Beberapa persyaratan dalam penyediaan alat bermain untuk anak yaitu tidak berbahaya, gampang didapat, sebaiknya dibuat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat dipindahkan oleh anak. *Slime* merupakan permainan yang tidak membutuhkan biaya banyak.

Langkah-langkah Dalam Bermain *Slime*

- a. Pengabdian mengajak anak membuat lingkaran dan menjelaskan kegiatan hari ini sesuai tema
- d. Pengabdian menunjukkan bahan untuk bermain *slime*, antara lain Lem fox, Sabun cair, Goam, Pewarna, Air, Wadah
- c. Pengabdian menjelaskan kepada anak bagaimana cara memainkan *Slime*.
- d. Pengabdian mencampurkan bahan yang telah disiapkan, meremas-remas, membulatkan dengan telapak tangan
- e. Anak mulai mengikuti apa yang dilakukan pengabdian. Anak menggunakan *slime* sesuai imajinasinya seperti membuat model ular.
- f. Pengabdian bertanya kepada anak-anak tentang cara bermain *slime*
- g. Anak diminta menceritakan kembali tentang kegiatan hari ini.
- h. Pengabdian menanyakan perasaan anak setelah selesai berkegiatan

Tabel 1.2

Pencapaian motorik halus Anak dengan bermain *slime*

No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Ketangkasan jari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengendalikan kekuatan jari jemari 2. Menggerakkan tangan
2	Koordinasi mata dan tangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan <i>slime</i> 2. Menggunting, melipat dan membentuk

		sesuai yang direncanakan
--	--	--------------------------

TK Laboratorium Persada Khatulistiwa sebagai lokasi PkM terletak di Jalan Pertamina Km.4 Kelurahan Sengkuang Kecamatan Sintang Kabupaten Sintang. Jumlah guru yang mengajar adalah 3 orang, terdiri dari 1 kepala sekolah dan 2 orang guru. Jumlah muridnya berjumlah berjumlah 16 siswa.

Observasi awal yang dilakukan pengabdian di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa, anak – anak menunjukkan keterlambatan dalam keterampilan motorik halus, yang ditandai dengan kurangnya keterampilan peserta didik dalam meningkatkan kreativitas menggunakan media bermain, selama ini hanya melipat, menggunting, dan menempel gambar di kertas. Hal ini diperkuat hasil wawancara dengan salah satu guru di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa yaitu Miss Lia mengatakan bahwa metode yang digunakan dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini adalah dengan mewarnai, kolase dan melipat kertas tetapi kegiatan bermain *slime* tidak pernah diterapkan serta tidak ada lembar penilaian terhadap peserta didik dalam setiap peningkatan motorik halus anak , terkadang juga tidak menentukan menggunakan metode dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini.

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan mitra maka rumusan masalah

yang diangkat dalam pengabdian kepada masyarakat, antara lain:

- a) Apakah manfaat, fungsi dan pentingnya media bermain *slime* yang dapat digunakan sebagai salah satu cara alternatif untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa?
- b) Bagaimana proses pelatihan penggunaan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa?
- c) Bagaimana cara penggunaan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa?

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa antara lain :a) Mengetahui manfaat, fungsi dan pentingnya media bermain *slime* yang dapat digunakan sebagai salah satu cara alternatif untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa, b) Mengetahui proses pelatihan penggunaan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini TK Laboratorium Persada Khatulistiwa, c) Mengetahui cara menggunakan media bermain *slime* untuk meningkatkan motorik halus anak usia dini TK Laboratorium Persada Khatulistiwa.



METODE PELAKSANAAN

Sasaran program PkM dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan ini adalah sekolah TK Laboratorium Persada Khatulistiwa sebagai mitra PkM supaya dalam proses pembelajaran diberikan latihan penggunaan media bermain *slime* sehingga dapat meningkatkan motorik halus anak. Kegiatan pelatihan penggunaan media bermain *slime* diberikan kepada guru-guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa adalah metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi dalam bentuk pelatihan. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian sebagai berikut

- a. Ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum tentang manfaat, fungsi dan pentingnya serta proses penggunaan media bermain *slime* pada guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa
- b. Tanya jawab digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi oleh pengabdian selama memberikan kegiatan pelatihan

- c. Demonstrasi digunakan untuk mempraktekkan cara penggunaan media bermain *slime* kepada guru-guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Tahapan Persiapan dan Penentuan Target Kelompok Sasaran

Tahap pertama yang dilakukan oleh tim pelaksana PkM yaitu melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh TK Laboratorium Persada Khatulistiwa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa mengalami kendala dalam menggunakan media bermain *slime*.

Beberapa kendala yang dialami guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa sebagai berikut: (1) guru belum sepenuhnya mengetahui cara menggunakan media bermain *slime*. (2) guru belum mengetahui proses penggunaan media bermain *slime*. (3) guru belum mengetahui manfaat penggunaan media bermain *slime*.

b. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan penggunaan media bermain *slime*.

Kegiatan Pelatihan dilaksanakan oleh tim pengabdian pada tanggal 14 November 2024 di ruang kelas TK Laboratorium Persada Khatulistiwa. Materi yang disampaikan kepada guru-guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa antara lain tentang cara

JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat
Vol 3 No 2 November 2024
E-ISSN: 2963-1661

menggunakan media bermain *slime*, proses penggunaan media bermain *slime* dan manfaat penggunaan media bermain *slime*.

Pada tahap pertama, pemateri menjelaskan cara menggunakan media bermain *slime* sesuai imajinasi anak. Guru harus memberikan inspirasi bagi anak tentang apa yang mau dibuat dari media *slime* ini seperti *slime* bisa dibentuk menjadi ular.

Kemudian tahap kedua pemateri memberikan pelatihan. Kegiatan ini dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan yaitu lem fox, sabun cair, goam, pewarna, air, wadah.

Tahap ketiga adalah proses penggunaan media bermain *slime* ini, dilakukan dengan cara mendemonstrasikan langkah-langkah penggunaan media bermain *slime*. Setelah selesai proses penggunaan media bermain *slime* ini maka tahap selanjutnya adalah pemateri menyampaikan manfaat penggunaan media bermain *slime*

Kemudian tahap akhir pemateri mengevaluasi berupa penilaian tentang semua kegiatan pelatihan penggunaan media bermain *slime* mulai dari tahap pertama sampai tahap terakhir. Dari hasil evaluasi ditemukan bahwa kegiatan berlangsung dengan lancar. Peserta semangat dan antusias mengikuti pelatihan. Hal tersebut terlihat dari hasil yang dibuat oleh peserta. Proses penggunaan media bermain *slime* yang dibuat oleh peserta sangat menarik, bervariasi dan selesai tepat waktu



Pembahasan

Hasil dari pelatihan ini mampu membekali para guru PAUD yang terampil dalam membuat dan mengimplemantasikan penggunaan media bermain *slime* dalam pembelajaran sehari-hari. Dari program PkM dihasilkan:

a. Pada Tahap Pemberian Materi

Para guru TK Laboratorium Persada Khatulistiwa dapat memahami tentang penggunaan media bermain *slime* secara umum, memiliki pandangan dalam memilih dan merancang sebuah media bermain *slime* yang dimanfaatkan untuk proses bermain sambil belajar.

Kegiatan PkM ini menggunakan media bermain *slime* yang tidak hanya memikat minat anak-anak agar motorik halusnya dapat berkembang tetapi juga membantu anak agar mereka belajar tentang kesabaran, ketenangan dan kreativitas. Kombinasi antara elemen permainan dan pendekatan psikologis merangsang kreativitas dan membangun daya pikir anak.

b. Pada Tahap Pelaksanaan Kegiatan PkM

(1) Guru mengetahui cara menggunakan media bermain *slime* di TK Laboratorium Persada

Khatulistiwa seperti memilih bahan, menggunakan media bermain *slime* sesuai imajinasi dan kreativitas anak.

(2) Guru mengetahui proses penggunaan media bermain *slime* di Laboratorium Persada Khatulistiwa seperti Pengabdian menunjukkan bahan untuk bermain *slime*, antara lain Lem fox, Sabun cair, Goam, Pewarna, Air, Wadah. Pengabdian menjelaskan kepada anak bagaimana cara memainkan *Slime*. Pengabdian mencampurkan bahan yang telah disiapkan, meremas-remas, membulatkan dengan telapak tangan. Peserta mulai mengikuti apa yang dilakukan pengabdian dan coba menggunakan *slime* sesuai imajinasinya seperti membuat model ular, Pengabdian bertanya kepada peserta tentang cara bermain *slime*. Peserta diminta menceritakan kembali tentang kegiatan bermain *slime* hari ini.

(3) Guru mengetahui manfaat penggunaan media bermain *slime* di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa antara lain manfaat (a) Psikologis yaitu melatih kesabaran, ketekunan, ketenangan, kreativitas dan konsentrasi, (b) Fisiologisnya yaitu melatih motorik halus anak yaitu keterampilan fisik yang berhubungan dengan otot-otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan dengan cara meremas *slime* dan membentuk *slime* sesuai imajinasi, (c) Kognitifnya yaitu anak-anak mengenal cara bermain *slime* yang menarik sesuai apa yang ada dipikiran atau imajinasinya.

Hasil PkM di atas, sesuai dengan dilakukan Feriyanti (2017) Bermain *slime* dapat

meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun, jika dilakukan berulang-ulang karena akan membuat otot-otot jari tangan semakin kuat yang berguna untuk kesiapan anak dalam menggunakan alat tulis. Bermain *slime* juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek seni, psikomotorik, kognitif dan psikologis atau afektif anak

SIMPULAN

Media bermain *slime* mudah ditemukan di pelbagai tempat. Penggunaan media bermain *slime* dilakukan guru untuk meningkatkan keterampilan dan membuat anak lebih tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan PkM tentang pelatihan Penggunaan media bermain *slime* di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah disepakati bersama tim PkM dengan pihak sekolah mitra. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat membuat dan menggunakan media bermain *slime* di TK Laboratorium Persada Khatulistiwa dengan baik dan mengetahui manfaatnya yang tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik halus anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikologis dan fisiologis anak

Saran

Tim PkM mengharapkan guru mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitas

JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat
Vol 3 No 2 November 2024
E-ISSN: 2963-1661

anak melalui media bermain *slime* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan menstimulasi kemampuan kognitif, psikologis dan fisiologis anak



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada STKIP Persada Khatulistiwa Sintang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah membiayai kegiatan PkM sehingga kegiatan PkM dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan luaran PkM berupa artikel pengabdian

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana
- Dwi Yulianti. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT Kencana
- Dede Feriyanti.2017. Keterkaitan Bermain *Slime* dengan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Skripsi*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.

Evi Laila Masrifa. 2016. Meningkatkan Kemampuan Fisik-Motorik Halus Melalui Kegiatan Seni Origami Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Bukur. *Jurnal Pendidikan PAUD Universitas Nusantara Kediri* 8 (2). 56-77

Jumilah.2012. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Dengan Melipat Kertas Sederhana Melalui Metode Demonstrasi di TK Jaya Lestari Desa Beliti Jaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu*. Vol 7 (1)

Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Meyke S.Tedjasgaputra.2013. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta :PT Grasindo

Moeslichatoen.2014. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Rully Kusumastuti. 2016. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Origami Pada Anak Kelompok A Roudhatul Athfal (RA) Al-Ikhlas Semaang. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6 (2) 44-58

Soengeng Santoso. 2012. *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta Dirjen Olahraga DepDikNas

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Butir 14.

Yazid Bustami.2012. *Panduan Lengkap PAUD*. Jakarta : Citra Publishing