E ISSN 3030-8895

IMPLEMENTASI MEDIA EDUKATIF MOZAIK DAN PLAYMAT SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN MOTORIK ANAK DI DESA KOTAKUSUMA

Shinta Trisnanda Dewi[1*], Sayyid Daud Husain Akbar[2], Mushab Al Umairi[3]

[1,2]Mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gresik
[3]Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Gresik
[*]Email: shintatrisnandaa@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan anak pada masa keemasan sangat memengaruhi tumbuh kembangnya di masa-masa perkembangan selanjutnya. Perkembangan ini harus diiringi dengan stimulasi yang cukup agar anak tidak mengalami keterlambatan perkembangan atau development delay. Stimulus bisa diberikan dengan media apapun, salah satunya mozaik dan playmat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik anak siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 17 Sangkapura dan TK Umar Mas'ud. Media bermain mozaik dan playmat digunakan karena dapat memanfaatkan barang-barang yang tersedia sehingga mudah untuk diaplikasikan. Kegiatan ini melibatkan 50 siswa TK B yang ada di Desa Kotakusuma. Sasaran ini dipilih karena siswa TK B rata-rata berusia 5-6 tahun yang merupakan akhir dari masa keemasan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keterampilan fisik-motorik anak meningkat setelah dilakukan kegiatan bermain edukatif menggunakan media mozaik dan playmat. Peningkatan yang dimiliki tidak terlalu signifikan karena hanya dilakukan dalam satu sesi dengan durasi dua jam yang membuat keterampilan belum berkembang secara maksimal. Media mozaik dan playmat dapat menjadi solusi mudah untuk meningkatkan keterampilan fisik-motorik anak.

Kata Kunci: Keterampilan Motorik, Mozaik, Playmat

ABSTRACT

Child development during the golden age greatly influences their development in subsequent developmental periods. This development must be accompanied by sufficient stimulation so that children do not experience developmental delays. Stimulation can be given with any media, one of which is mosaics and playmats. This study aimed to improve students' motor skills at Aisyiyah Bustanul Athfal 17 Sangkapura Kindergarten and Umar Mas'ud Kindergarten. Mosaic and playmat play media were used because they can utilize available items so they are easy to apply. This study involved 50 students of Kindergarten

in Kotausuma Village. This target was chosen because the average age of Kindergarten 2 students is 5-6 years old which is the end of the golden age. The results of the study showed that children's physical-motor skills increased after the study was conducted using mosaic and playmat media. The increase was not too significant because it was only carried out in one session with a duration of two hours which meant that skills had not developed optimally. Mosaic and playmat media can be an easy solution to improve children's physical-motor skills.
Keywords: Motor Skills, Mosaic, Playmat

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang akan selalu tumbuh dan berkembang sejak dilahirkam hingga meninggal dunia (Suryana, 2022). Menurut Untung dkk. (2023), masa tumbuh kembang yang paling krusial dalam hidup manusia terjadi saat mereka ada di usia dini. Pada masa ini, anak akan mengalami perkembangan koordinasi fisik, kemampuan komunikasi dan berbahasa, kemampuan berpikir, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual (Untung dkk, 2023). Menurut Suryana (2022), perkembangan adalah perubahan adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang ditandai dengan peningkatan kemampuan maupun fungsi tubuh sederhana menjadi lebih kompleks sebagai hasil dari pematangan. Perkembangan anak pada usia dini terjadi sangat pesat dan dapat mempengaruhi tahapan-tahapan perkembangan anak selanjutnya, sehingga masa ini juga disebut *golden age* atau masa keemasan anak (Lubis dkk., 2024). Masa usia dini terjadi sejak lahir hingga anak berusia 6 tahun.

Perkembangan manusia tidaklah sama antara satu dengan yang lain. Menurut Triwahyudi (2021), meskipun anak memiliki usia yang sama, bukan berarti perkembangan mereka akan sama pula. Berdasarkan Perkemendikbud No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, lingkup perkembangan sesuai dengan tingkat usia anak bisa dilihat dari aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan seni.

Perkembangan fisik-motorik dapat diartikan sebagai perkembangan pengendali gerak tubuh melalui kegiatan yang melibatkan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Melindah & Mawardah, 2023). Fisik-motorik anak terbagi menjadi dua, yakni keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Menurut Smith (2022) keterampilan motorik kasar adalah kemampuan yang memerlukan gerakan yang mencangkup seluruh anggota tubuh, misalnya berjalan, berlari, melompat, dll. Keterampilan motorik halus adalah kemampuan yang memerlukan gerakan kecil dan teratur, biasanya hanya melibatkan otot-otot kecil yang ada di tangan dan jari, misalnya menggunting, menyobek, menjahit, dll. (Smith, 2022).

Bermain adalah salah satu cara untuk menstimulus perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siyami dkk. (2023) bahwa bermain dapat menstimulis aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak agar lebih optimal. Menurut Hasbi dan Wahyuningsih (2020), bemain dapat menyegarkan dan mengembangkan kognitif anak, membangun kepercayaan diri, melatih konsentrasi, meningkatkan ketekunan. Selain itu, bermain

juga dapat membuat anak mengeksplorasi dunia yang ia miliki, mengerti cara berbahasa dengan orang lain, mencoba ide-ide kreatif yang mereka miliki, dan menguji otot dan keterampilan mereka (Millati, 2022).

Stimulus atau stimulasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak serta dapat menjadi penguat proses perkembangan anak (Perdani dkk., 2021). Pemberian stimulus yang kurang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Penelitian yang dilakukan oleh Prameswari dan Herwanto (2023) juga menjelaskan bahwa kurangnya pemberian stimulus pada anak usia dini dapat memicu terjadinya *developmental delay* atau keterlambatan perkembangan. Permainan yang digunakan untuk menstimulus anak tidak harus mahal atau mewah. Menggunakan kreativitas yang dimiliki, kita dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar sebagai media bermain anak, salah satunya mozaik dan *playmat.*

Mozaik adalah salah satu media bermain yang mudah untuk digunakan. Kegiatan bermain mozaik merupakkan kegiatan bermain yang dapat memperkenalkan seni dengan menciptakan gambar dari kepingan kecil berwarna-warni menggunakan kertas, daun, biji, maupun bahan lain dan ditempelkan dengan perekat pada pola yang telah disediakan (Jaya & Sartika, 2023). Kegiatan ini melatih anak untuk lebih cermat, menstimulus taktil, membuat mereka lebih kreatif dengan kreasi-kreasi yang mereka buat, dan meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Playmat atau alas bermain adalah jenis alas bermain yang secara khusus ditujukan untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak (Wahyudin dkk., 2024). Media bermain ini memanfaatkan pola yang dapat meningkatkan gerak tubuh anak secara keseluruhan. Gerakan yang ada dalam *playmat* adalah berjalan lurus, melomcat, jinjit, melompat zigzag, menjaga keseimbangan, lompat kodok, merangkak, dll. Gerakan-gerakan ini memanfaatkan keterampilan motorik kasar yang dapat terasah seiring dengan intensitas bermain anak. Permainan ini dapat dimanfaatkan selain karena memiliki banyak varian gerakan yang membuat anak senang dalam bermain, juga memiliki banyak pola, warna, dan gambar yang membuat anak semakin termotivasi saat memainkannya (Sumiati dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh mahasiswa di beberapa Taman Kanak-Kanak (TK) di Desa Kotakusuma, ditemukan bahwa sebagian anak menunjukkan tanda-tanda keterlambatan perkembangan fisik-motorik. Gejala tersebut terlihat dari kesulitan anak dalam menggerakkan tubuh mereka secara luwes, ketidakmampuan memegang pensil dengan baik, serta kecepatan yang lambat dalam kegiatan menulis atau aktivitas motorik lainnya. Kondisi ini menandakan bahwa otot-otot anak kurang mendapatkan stimulus yang cukup, sehingga fleksibilitas dan kekuatan motorik mereka belum berkembang optimal (Dewi dkk., 2025). Mengingat anak-anak yang berada di TK umumnya berusia antara 4 hingga 6 tahun, masa ini disebut sebagai akhir dari periode keemasan dalam perkembangan mereka. Pada fase ini, setiap bentuk stimulasi yang diberikan akan berdampak signifikan terhadap kesiapan anak menghadapi tahap pendidikan formal selanjutnya. Menyadari pentingnya hal tersebut, mahasiswa dari Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik berinisiatif untuk merancang dan melaksanakan program pengabdian masyarakat. Program ini secara khusus bertujuan untuk

meningkatkan keterampilan fisik-motorik anak-anak melalui kegiatan edukatif yang menarik, dengan melibatkan siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 17 Sangkapura dan TK Umar Mas'ud sebagai subjek utama.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Gresik di Desa Kotakusuma, dengan fokus utama pada pengembangan keterampilan fisik-motorik anak usia dini. Desa Kotakusuma dipilih sebagai lokasi program berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya indikasi keterlambatan perkembangan motorik pada sebagian anak usia taman kanak-kanak di wilayah tersebut. Kegiatan ini bertujuan memberikan stimulus perkembangan melalui media edukatif sederhana yang menarik dan aplikatif, yaitu mozaik dan playmat. Kedua media ini dipilih karena tidak memerlukan biaya besar, mudah dibuat, serta sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang gemar bereksplorasi melalui permainan.

Program ini dilaksanakan di dua lembaga pendidikan, yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal 17 Sangkapura dan TK Umar Mas'ud, dengan jadwal pelaksanaan pada Jumat, 24 Januari 2025, dan Selasa, 18 Februari 2025. Sebanyak 50 siswa TK B menjadi peserta dalam kegiatan ini, dengan rentang usia antara 5 hingga 6 tahun. Usia ini dipandang sebagai periode emas (golden age) dalam perkembangan anak, di mana seluruh aspek pertumbuhan, baik fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun motorik, mengalami percepatan yang signifikan. Memberikan stimulasi pada masa ini dianggap sangat penting untuk mencegah terjadinya keterlambatan perkembangan (developmental delay) yang dapat berdampak jangka panjang pada kesiapan anak dalam memasuki tahap pendidikan dasar.

Pelaksanaan kegiatan dirancang dalam dua sesi utama, yaitu sesi bermain mozaik untuk mengembangkan keterampilan motorik halus, dan sesi bermain playmat untuk mengoptimalkan keterampilan motorik kasar. Setiap sesi diawali dengan kegiatan pembukaan berupa perkenalan antara mahasiswa pendamping dan peserta, disertai permainan sederhana dan nyanyian bersama. Ice breaking ini bertujuan mencairkan suasana, membangun rasa aman, serta meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam seluruh rangkaian kegiatan.

Pada sesi bermain mozaik, anak-anak diarahkan untuk melakukan serangkaian aktivitas yang melibatkan koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari, serta kreativitas visual. Kegiatan diawali dengan menebalkan garis putus-putus pada pola gambar menggunakan pensil. Aktivitas ini bertujuan membiasakan anak memegang alat tulis dengan cara yang benar, sekaligus melatih kontrol gerakan halus yang diperlukan dalam keterampilan pra-menulis. Setelah itu, anak-anak diberikan kertas origami berwarna- warni untuk disobek menjadi potongan-potongan kecil. Proses merobek kertas ini secara langsung melatih kelenturan otot-otot kecil tangan dan jari. Potongan kertas kemudian ditempelkan ke dalam pola gambar menggunakan lem, yang memerlukan koordinasi penglihatan dan gerakan tangan yang presisi. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar memperkuat keterampilan motorik halus, tetapi juga meningkatkan daya

kreativitas, kesabaran, serta fokus atensi.

Setelah sesi mozaik selesai dan anak-anak beristirahat sejenak, kegiatan dilanjutkan dengan sesi bermain menggunakan media playmat. Pada sesi ini, stimulasi diarahkan pada keterampilan motorik kasar, yang melibatkan penggunaan otot-otot besar tubuh seperti lengan, kaki, dan otot inti. Playmat yang digunakan berisi pola-pola permainan seperti berjalan di atas garis lurus, melompat zig-zag, lompat kodok, hingga berjalan jinjit di atas jalur berpola. Mahasiswa memberikan demonstrasi gerakan terlebih dahulu, kemudian anak-anak diajak menirukan gerakan dengan mengikuti pola yang tersedia.

Permainan dengan playmat ini bertujuan mengembangkan keseimbangan, kelincahan, kekuatan otot besar, dan koordinasi tubuh secara keseluruhan. Selain itu, kegiatan ini juga melatih konsentrasi dan kepercayaan diri anak dalam mengambil keputusan gerak. Media playmat dipilih karena fleksibel, mudah disesuaikan, serta mampu menarik perhatian anak melalui warna-warni cerah dan desain pola yang menarik. Playmat bahkan bisa dibuat sendiri menggunakan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar, sehingga kegiatan ini berpotensi untuk diadopsi lebih luas di tingkat rumah maupun sekolah.

Sepanjang kegiatan berlangsung, mahasiswa melakukan observasi sistematis terhadap keterampilan motorik anak-anak, mencatat perubahan-perubahan kecil dalam kecepatan, ketepatan, dan keluwesan gerak. Selain itu, interaksi reflektif dilakukan dengan guru-guru TK dan sebagian orang tua untuk memperoleh gambaran tambahan mengenai perubahan perilaku anak di luar sesi kegiatan. Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang pada awalnya tampak kurang percaya diri, mudah lelah saat melakukan gerakan halus, atau tampak canggung dalam aktivitas motorik kasar, mulai menunjukkan kemajuan. Mereka menjadi lebih berani mencoba gerakan baru, lebih cepat menyelesaikan tugas yang membutuhkan koordinasi tangan-mata, serta lebih antusias dalam mengikuti arahan.

Meskipun kegiatan ini hanya dilakukan dalam satu sesi dengan durasi total sekitar dua jam, peningkatan keterampilan motorik anak terlihat cukup jelas. Namun, hasil ini tentu belum dapat dikatakan optimal, mengingat stimulasi perkembangan motorik memerlukan intensitas dan kesinambungan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Oleh karena itu, ke depan sangat disarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan, dengan melibatkan peran aktif orang tua dan guru dalam memberikan stimulus motorik di rumah maupun di sekolah.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini membuktikan bahwa media sederhana seperti mozaik dan playmat dapat menjadi alternatif efektif dan ekonomis dalam memberikan stimulus perkembangan motorik anak usia dini. Kedua media ini tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar, tetapi juga membangun aspek-aspek lain seperti kreativitas, fokus, kepercayaan diri, dan semangat belajar anak. Melalui pendekatan yang lebih terstruktur dan berkesinambungan, kegiatan ini memiliki potensi besar untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, khususnya dalam mengatasi tantangan keterlambatan perkembangan yang seringkali luput dari perhatian di usia emas mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain mozaik dan *playmat* ini berlangsung selama kurang lebih dua jam dan dibuka dengan sesi perkenalan antara mahasiswa kepada anak-anak dan juga sebaliknya. Pada sesi ini, mahasiswa akan memimpin anak-anak untuk bernyanyi bersama dan melakukan permainan-permainan yang dapat mencerahkan suasana. Sesi perkenalan ini dilakukan dengan tujuan untuk membangun hubungan yang baik antara anak-anak dan mahasiswa yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan bermain dan belajar ini.

Setelah sesi pembukaan, dilanjut dengan kegiatan bermain mozaik. Saat bermain mozaik, pertama-tama anak akan diminta untuk menghubungkan garis putus-putus pada gambar yang mereka inginkan menggunakan pensil. Pada bagian ini, anak-anak diminta untuk menggunakan kemampuan koordinasi mata dan tangan yang dimiliki untuk membuat garis yang sesuai dengan pola yang sudah diberikan. Penggunaan pensil pada bagian ini ditujukan agar anak-anak lebih terbiasa dalam memgang dan menggunakan pensil. Hal ini dikarenakan beberapa anak terlihat kurang mampu memegang pensil dengan benar dan ada juga yang membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Selanjutnya, anak-anak akan menyobek kertas origami yang telah disediakan dan menghias kertas bergambar mereka masing-masing. Pada saat menyobek kertas, mereka akan menggunakan otot-otot kecil yang ada di tangan dan jari mereka. Otot-otot kecil ini akan melemas seiring dengan stimulus yang diterima oleh anak. Pada saat menempelkan potongan tersebut, anak akan memanfaatkan kemampuan koordinasi mata dan tangannya. Anak-anak akan berusaha untuk menempelkan di dalam garis yang mereka buat tadi. Kegiatan ini juga dapat menstimulus taktil mereka karena bersentuhan dengan benda-benda dengan tekstur yang beraneka macam.Saat bermain *playmat*, anak-anak akan dicontohkan oleh mahasiswa tentang teknis permainan dan mereka akan melakukan sesuai dengan contoh yang telah ditunjukkan sesuai pola yang ada pada *playmat* tersebut.

Setelah selesai, sesi penutupan kegiatan ini pun dilakukan. Kegiatan penutupan ini ditandai dengan salam, pembagian, dan foto bersama. Pemberian hadiah dilakukan agar anak-anak merasa lebih senang dengan kegiatan yang telah dilakukan. Pada awal kegiatan bermain dilakukan, beberapa anak terlihat memiliki keterampilan motorik yang kurang. Hal ini bisa ditandai dengan cara memegang pensil yang kurang tepat, menggambar di luar garis yang sudah digunakan, membutuhkan waktu yang lama, baik untuk menggambar maupun menempelkan, mudah lelah saat memanfaatkan otot jari dan tangan, tidak bisa bergerak dengan bebas di atas *playmat*, dst. Hal-hal di atas adalah salah satu contoh tanda keterampilan motorik yang belum berkembang secara sempurna pada anak. Hal ini sejalan dengan tanda-tanda gangguan perkembangan pada DSM-V yang menyebutkan bahwa gangguan ini ditandai dengan kurangnya perolehan dan pelaksanaan keterampilan fisik-motorik dan ditampakkan dalam bentuk kecanggungan, keterlambatan, atau ketidaktepatan kinerja keterampilan fisik- motorik yang dapat berpengaruh pada kehidupan anak sehari-hari (American Psychiatric Association, 2013).

Berdasarkan program pengabdian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain dan menggunakan media mozaik dan *playmat* mampu meningkatkan

keterampilan fisik-motorik. Hal ini menjadikan permainan mozaik dan *playmat* sebagai media pemberian stimulus yang mudah dan murah untuk diberikan. Manfaat yang dihasilkan pun beragam, tidak hanya terpaku pada kemampuan fisik- motorik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 17 Sangkapura dan TK Umar Mas'ud, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain menggunakan media mozaik dan playmat mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan fisik- motorik anak usia dini. Hasil observasi yang dilakukan sebelum, selama, dan setelah kegiatan menunjukkan adanya perubahan yang signifikan, baik dalam aspek motorik halus maupun motorik kasar anak.

Penggunaan media mozaik secara efektif membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak. Aktivitas-aktivitas seperti menebalkan garis, menyobek kertas origami, dan menempelkan potongan kertas ke dalam pola gambar melatih koordinasi mata-tangan, kekuatan jari, dan ketelitian anak. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya belajar mengontrol gerakan tangan mereka, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kesabaran, serta rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menantang. Dengan memberikan ruang bagi anak untuk berkreasi sesuai imajinasi mereka, kegiatan bermain mozaik juga menstimulasi aspek-aspek kognitif dan emosional, memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyeluruh.

Di sisi lain, penggunaan media playmat terbukti efektif dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak. Melalui gerakan-gerakan seperti berjalan di garis lurus, melompat kodok, melompat zig-zag, dan berjalan jinjit di atas pola, anak-anak belajar mengendalikan keseimbangan tubuh mereka, meningkatkan kelincahan, serta memperkuat otot-otot besar tubuh. Gerakan-gerakan ini tidak hanya melatih fisik anak, tetapi juga meningkatkan kesadaran spasial, koordinasi, dan konsentrasi mereka. Aktivitas ini menjadi penting, mengingat perkembangan motorik kasar yang optimal akan mendukung kesiapan anak dalam menghadapi tantangan fisik dan sosial di masa pendidikan selanjutnya.

Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa media bermain mozaik dan playmat adalah contoh konkret dari pendekatan sederhana namun efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak. Kedua media ini relatif mudah diterapkan, tidak memerlukan biaya besar, dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan serta kondisi lingkungan setempat. Keunggulan ini menjadikan mozaik dan playmat sebagai pilihan yang ideal dalam memberikan stimulus perkembangan pada anak usia dini, terutama di lingkungan yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Selain berdampak pada keterampilan motorik, kegiatan bermain ini juga memiliki pengaruh positif terhadap aspek-aspek non-motorik anak. Melalui kegiatan kelompok, anak-anak belajar bekerja sama, bergiliran, serta menghormati aturan permainan. Mereka juga belajar mengelola emosi, meningkatkan ketahanan terhadap frustasi, dan membangun rasa

percaya diri ketika berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan anak harus dilihat sebagai proses holistik, di mana aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional berkembang secara harmonis dan saling mendukung.

Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya memenuhi tujuan utamanya untuk meningkatkan keterampilan motorik anak, tetapi juga memberikan kontribusi yang lebih luas dalam mendukung perkembangan integral anak. Di tengah tantangan dunia pendidikan saat ini, di mana tekanan akademik seringkali mengabaikan kebutuhan dasar anak untuk bermain dan bergerak, kegiatan seperti ini menjadi pengingat penting bahwa bermain bukanlah kegiatan sekunder, melainkan inti dari proses belajar anak usia dini.

Melalui program ini, diharapkan terjadi peningkatan kesadaran di kalangan pendidik, orang tua, dan masyarakat luas mengenai pentingnya memberikan stimulus perkembangan motorik yang tepat pada anak, khususnya pada masa-masa krusial perkembangan di usia dini. Program ini juga menunjukkan bahwa dengan kreativitas, komitmen, dan pemahaman yang baik tentang perkembangan anak, intervensi sederhana pun dapat memberikan dampak yang besar terhadap masa depan generasi muda.

SARAN

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan dan hasil yang diperoleh dari program ini, terdapat beberapa saran penting yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan program serupa di masa depan. Saran pertama ditujukan kepada subjek penelitian, yaitu anak-anak peserta kegiatan. Diharapkan anak-anak dapat lebih fokus pada kegiatan yang sedang berlangsung dan mendengarkan instruksi yang diberikan dengan lebih seksama. Fokus dan konsentrasi adalah keterampilan dasar yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini, karena akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dalam kegiatan-kegiatan berikutnya, penting untuk menerapkan pendekatan-pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk tetap terlibat aktif, seperti melalui penggunaan permainan berbasis tantangan sederhana, pemberian reward kecil, serta penerapan teknik pengelolaan kelas yang positif dan suportif.

Saran kedua diberikan kepada guru dan orang tua siswa, yang memiliki peran vital sebagai penyedia stimulus utama dalam kehidupan sehari-hari anak. Guru dan orang tua diharapkan dapat lebih sensitif dan responsif terhadap standar perkembangan anak. Pengetahuan tentang tahapan perkembangan motorik, kognitif, emosional, dan sosial perlu dipahami dengan baik oleh para pendamping anak, agar mereka dapat mendeteksi secara dini adanya tanda-tanda keterlambatan atau ketidaksesuaian perkembangan. Khususnya bagi orang tua, keterlibatan aktif dalam kegiatan anak di rumah menjadi kunci utama. Orang tua diharapkan tidak hanya menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab perkembangan anak kepada institusi pendidikan, melainkan turut mengambil peran aktif dalam memberikan stimulasi, menyediakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, serta memberikan dukungan emosional yang konsisten.

Selain itu, guru-guru di tingkat pendidikan anak usia dini disarankan untuk memasukkan

aktivitas-aktivitas yang menstimulasi motorik ke dalam kurikulum harian secara lebih sistematis. Kegiatan seperti bermain di luar ruangan, permainan kreatif berbasis gerakan, dan kegiatan seni dapat dirancang secara terintegrasi untuk mendukung perkembangan anak secara holistik. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan mengenai metode-metode inovatif dalam mengembangkan motorik anak, sehingga mereka mampu menerapkan pendekatan yang variatif dan adaptif sesuai dengan kebutuhan anak.

Saran ketiga ditujukan kepada peneliti atau pelaksana program pengabdian masyarakat selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian terkait media bermain mozaik dan playmat. Diharapkan penelitian di masa depan dapat memperluas variasi media yang digunakan, misalnya dengan menambahkan media berbasis teknologi sederhana seperti aplikasi permainan motorik, atau mengintegrasikan unsur seni dan musik untuk meningkatkan motivasi anak. Peneliti juga disarankan untuk melakukan pengukuran yang lebih sistematis terhadap perkembangan anak, menggunakan instrumen standar seperti Movement Assessment Battery for Children (MABC) atau alat asesmen motorik lainnya, sehingga hasil penelitian dapat dikomparasikan secara lebih valid dan reliabel.

Selain itu, durasi dan frekuensi intervensi juga perlu diperhatikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan dalam satu sesi dua jam dapat memberikan dampak positif, namun untuk menghasilkan perubahan perkembangan yang lebih bermakna, intervensi sebaiknya dilakukan secara berkala dalam periode waktu yang lebih panjang, misalnya melalui program mingguan selama minimal tiga bulan. Dengan demikian, proses adaptasi, pembelajaran, dan perkembangan anak dapat diamati secara lebih mendalam dan akurat.

Terakhir, penting untuk memperkuat kolaborasi antara pihak perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas lokal dalam menjalankan program-program stimulasi perkembangan anak. Keterlibatan berbagai pihak ini tidak hanya akan meningkatkan efektivitas program, tetapi juga menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan berorientasi pada kesejahteraan anak. Melalui implementasi saran-saran ini, diharapkan kegiatan pengembangan keterampilan motorik anak usia dini dapat dilaksanakan secara lebih optimal, berkelanjutan, dan berdampak jangka panjang, sehingga mampu memberikan kontribusi nyata bagi pembentukan generasi masa depan yang sehat, cerdas, kreatif, dan tangguh.

DAFTAR PUSTAKA

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. American Psychiatric Association. https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596

Dewi, S. T., Meilani, R. D., Novitasari, N., & Sholichah, I. F. (2025). Perkembangan Motorik Halus Anak di Komunitas "X". *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi)*, *20*(1), 74-82. http://dx.doi.org/10.30587/psikosains.v20i1.9479

Hasbi, M., & Wahyuningsih, S. (2020). *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini.* Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Jaya, M. P. S., & Sartika, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus melalui Teknik Mozaik Anak Kelompok B di TK Ar Raudhah. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, *3*(2), 14447–14459.

Khasanah, U., Chusna, N. L., & Fatonah, U. (2023). Development of Fine Motor Skills for Early Childhood Based on Augmented Reality. *International Seminar and Conference on Educational Technology*, 67–77. https://doi.org/10.2991/978-94- 6463-236-1_8

Lubis, R., Fitriani, A., Salsabila, N., Shabilla, N. A., Panjaitan, I. C. N., & Aulia, I. (2024). Perkembangan Anak Usia 0-5 Tahun. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(3), 55. https://journalpedia.com/1/index.php/jipp

Melindah, M., & Mawardah, M. (2023). Pengaruh Permainan Playmat dengan Keterampilan Motorik Anak Tunagrahita Ringan. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, *13*(2), 472. https://doi.org/10.24127/gdn.v13i2.6997

Millati, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough Alami Pada Kelompok B3 Di TK Ma'had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, *1*(2), 124–134. https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp124-134

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada

Perdani, R. R. W., Purnama, D. M. W., Afifah, N., Sari, A. I., & Fahrieza, S. (2021). Hubungan Stimulasi Ibu Dengan Perkembangan Anak Usia 0-3 Tahun di Kelurahan Penengahan Raya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung. *Sari Pediatri*, *22*(5), 304. https://doi.org/10.14238/sp22.5.2021.304-10

Prameswari, T. V. N. P., & Herwanto. (2023). Pengaruh Stimulus Motorik Terhadap Perkembangan Motorik Anak Usia 3-5 Tahun di Puskesmas Walantaka. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, *4*(3), 2927–2934. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jkt.v4i3.16206

Siyami, K., Fadlilah, & Jamilah. (2023). Implementasi Play Dough Dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 67–81. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/dzurriyat

Smith, A. (2022). Development of a Child: Gross and Fine Motor Skills. *J Child Psychol*, *6*(3), 27–28. https://doi.org/10.37532/puljcp.22.6(3).27-28

Sumiati, U., Zahro, I. F., & Alam, S. K. (2023). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Travel Playmat. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *6*(3), 2023. https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v6i3.17033

Suryana, E., Hamdani, M. I., Bonita, E., & Harto, K. (2022). The Golden Age: Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(2), 218–228.

https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1778

Triwahyudi, P. (2021). Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *1*(1), 2021. http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau

Untung, S. H., Pramono, I. A., Khasanah, L., Awwaluddin, A., Kholis, N., Muddin, M. I., Asnawi, A. R., & Maulana, A. R. M. (2023). The Gold Age of Childhood: Maximizing Education Efforts for Optimal Development. *International Conference on Intellectuals' Global Responsibility*, 261–269. https://doi.org/10.2991/978-2- 38476-052-7_30

Wahyudin, Qudsi Mutawakil Husaini, & Dewi Mulyani. (2024). Implementasi Metode Bermain Playmat ntuk Meningkatkan Motorik Kasar Melompat Anak Usia Dini (Studi Kasus Kelompok B di PAUD Cendrawasih 8 Gekbrong. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi*, *2*(2), 57–66. https://doi.org/10.62495/jpime.v2i2.28