



Pengaruh Terapi Bermain Rubik pada Anak Usia Sekolah dalam meningkatkan keterampilan motorik halus

Ade Kurniawan¹, Enita¹, Gina¹, Tini Nuranjani¹, Shabrina¹, Bela¹, Andan Firmansyah¹

¹Department of Nursing, STIKes Muhammadiyah Ciamis

Correspondence author: Ade Kurniawan

Email: adekurniawan.112003@gmail.com

Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, Jawa Barat 46216 Indonesia, No.Telp. 087816629788

Submitted:15 Desember 2023, Revised:27 Desember 2023, Accepted:2 Februari 2024, Published:20 Februari 2024

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i1.324



Abstract

Introduction: Playing is a reflection of physical, intellectual, emotional, social abilities and playing is a good medium for learning because by playing, children will speak, learn to adapt to the environment, do what they can, and recognize time, distance and sound.

Objective: To apply the Rubik's game to improve fine motor skills in school-aged children

Method: This therapy research for playing Rubik's uses the educational method of inviting children to play with Rubik's and forming Rubik's in various shapes. This play therapy was carried out on 9 students at SDN 1 Panaragan, Ciamis District, Ciamis Regency with a total of 30 children as respondents and accompanied by a homeroom teacher. This play therapy is carried out in 2 stages, namely 1) asking children to match the colors on the rubik, 2) asking children to form with patience and continuing to practice, 3) evaluation.

Result: The application of play therapy education to students at SDN 1 Panaragan Ciamis gave significant results as proven by 30 respondents. This type of game is challenging and can help develop creativity, problem solving and fine motor skills. This game is very popular throughout the world and is used as an aid in mathematics and art education.

Conclusion: After reviewing various theoretical sources regarding the fine motor skills of early childhood, it can be seen how important it is to develop children's fine motor skills as early as possible because motor development is closely related to the development of the motor center in the brain. One way to develop fine motor skills in early childhood is by playing. In the research, the play activities used were playing with rubik's in various shapes, such as forming animals or balls, which can attract children's attention.

Keywords: Rubik's, Bermain, Motorik, Sekolah

Latar Belakang

49 Pengaruh Terapi Bermain Rubik pada Anak Usia Sekolah dalam meningkatkan keterampilan motorik halus

Bermain merupakan salah satu media yang sangat baik dengan menggunakan kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan lain – lain. Dengan mengimplementasikan apa yang bisa mereka lakukan seperti menyesuaikan diri dengan lingkungan, pergerakan fisik, kognitif, serta suara (Miranti & Wulandari, 2022).

Therapy bermain ini memiliki arti berbeda. Bermain bisa diartikan sebagai seseorang yang membuang-buang waktu tanpa hasil. Di sisi lain, pekerjaan merupakan contoh bagaimana seseorang dapat memanfaatkan waktunya untuk mendapatkan hal-hal yang sangat bermanfaat. Fakta di lapangan cenderung menimbulkan permasalahan bagi kedua belah pihak. Bisa jadi, tidak ada seorang pun yang merasakan kegembiraan ketika seseorang hanya bermain-main. Sebaliknya banyak orang yang mengacungkan jempol sebagai tanda setuju ketika melihat seseorang bekerja (Damayanti, Asbari, Setiawan, & Saputra, 2024)

Rubik adalah permainan teka-teki 3D yang terdiri dari segmen persegi panjang yang terhubung. Rubik diciptakan oleh Erno Rubik, pencipta rubik cube. Rubik terdiri dari 24 segmen persegi panjang, yang masing-masing mempunyai panjang 3,6 cm dengan lebar kurang lebih 1,2 cm. Therapy bermain yang sangat familiar di berbagai pelosok dunia dan digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan matematika, seni dan mampu mengembangkan motorik anak (Hosnan, Faiqatul, & Halim, 2023).

Keterampilan motorik, bahasa, dan keterampilan sosial seorang anak berkembang pada usia yang berbeda-beda. Pertumbuhan fisik siswa usia 10 tahun, BB dalam rentan normal 24.358 kg dan tinggi badan normal 127,5 162,3 cm, serta perkembangan fisik pada siswa dengan usia 10 tahu siswa laki tumbuh dengan kurang cepat dan BB bertambah dengan melesat, dan BB mungkin bertambah pada masa ini, membuat postur tubuhnya lebih seperti orang dewasa. (Damayanti et al., 2024).

Dengan adanya permainan rubik diharapkan dapat menstimulus individu untuk menghasilkan ide baru dalam memecahkan masalah dengan tangkas, cepat dan tepat (Hosnan et al., 2023).

Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengubah bentuk segmen-segmen tersebut menjadi bentuk-bentuk yang lebih kompleks dengan cara memutar dan menggabungkan segmen-segmen tersebut. Ada banyak cara yang berbeda untuk menyelesaikan rubik, dan setiap cara dapat menghasilkan bentuk yang berbeda-beda. Rubik adalah permainan yang menantang dan dapat membantu mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, dan keterampilan motorik halus (Khairana, 2023).

Tujuan daripada proses pembelajaran ini ialah untuk menambahkan inovasi terbaru bagi siswa atau siswi dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas (Zahrani, 2023).

Therapy ini juga sebagai bentuk dalam meluapkan atau mencurahkan perasaan, meminimalisir rasa bosan, Mengembangkan ketelitian dan konsentrasi hingga meningkatkan kemampuan berpikir strategis. Tujuan daripada therapy bermain rubik ini ialah siswa atau siswi mampu mengacak berbagai warna, lalu mengubah warna yang teracak kembali dengan semula (Khairana, 2023).

Tujuan therapy bermain rubik ini menjadikan setiap sisi dari permainan berwarna sama yang berbeda kemudian dapat ditemukan setiap sisi sudut (Du untuk Rubik, n.d.).

Secara global teraphy bermain rubik sangat bermanfaat dalam melatih bagaimana *problem solving* atau memecahkan suatu permasalahan (Qomariah & Hamidah, 2022).

Metode

Penelitian terapi bermain Rubik ini menggunakan metode edukasi dengan mengajak anak bermain Rubik dan membentuk Rubik dalam berbagai bentuk. Terapi bermain ini dilakukan pada 9 orang siswa di SDN 1 Panaragan Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis dengan jumlah responden sebanyak 30 orang siswa – siwi disertai guru pendamping. Terapi bermain ini dilaksanakan dengan 2 tahap pertama 1) meminta anak mencocokkan warna pada rubik, 2) meminta anak membentuk dengan sabar dan terus berlatih, 3) evaluasi.

Hasil

Result daripada teraphy bermain ini adalah terlaksananya upaya untuk meningkatkan motorik halus pada siswa usia sekolah. Sebelum di edukasi terkait permainan ini banyak siswa – siswi yang belum mengerti akan tetapi setelah diberikan pemahaman mengenai permainan rubik, cara bermain rubik, membentuk rubik dengan berbagai bentuk, siswa-siswi SDN 1 Panaragan Cikoneng mengerti cara bermain rubik.

Rubik adalah permainan teka-teki 3D yang terdiri dari segmen persegi panjang yang terhubung. Rubik diciptakan oleh Erno Rubik, pencipta rubik cube. Rubik terdiri dari 24 segmen persegi panjang, yang masing-masing memiliki panjang 3,6 cm dan lebar 1,2 cm. Penerapan edukasi terapi bermain pada siswa SDN 1 Panaragan Ciamis memberikan hasil yang signifikan dibuktikan oleh 30 responden. Jenis permainan ini menantang dan dapat membantu mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, dan keterampilan motorik halus. Permainan ini *buming* di berbagai negara dan digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan matematika dan seni.

Kesimpulan

Setelah pelaksanaan kegiatan ini disimpulkan bahwa sangat penting upaya peningkatan motorik halus di edukasikan kepada anak sejak dini karena perkembangan motorik berkaitan dengan pusat motorik dalam otak. Salah satu caranya dengan mengajak anak bermain dan peneliti dalam hal ini menggunakan teraphy bermain rubik yang disesuaikan dengan usia anak sekolah. Setelah melihat berbagai teori yang di literasi terkait perkembangan motorik halus pada anak sejak dini, betapa pentingnya upaya untuk megembangkan motorik halus atau kasar di awali sejak anak masih kecil. Salah caranya dengan media teraphy bermain rubik.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan teraphy bermain rubik untuk meningkatkan motorik halus pada ini didapatkan nilai rata – rata anak usia sekolah SDN 1 Panaragan Kecamatan Cikoneng, Kabupaten Ciamis. Pada awal sebelum di edukasi lebih kurang 8%, kemudian tahap I meningkat menjadi 65% dan pada tahap kedua mengalami peningkatan yang drastis menjadi 87% yang mengalami keberhasilan dalam memainkan kinerja permainan rubik ini. Setelah pemberian edukasi terahy bermai di SDN 1 Panaragan Tahun Ajaran 2023/2024 dengan dua siklus. Siklus pertama anak mampu membentuk hewan dan bola dalam waktu 20 menit. Siklus kedua anak membentuk rubik dengan berbagai macam dalam waktu yang singkat.

Ucapan Terima Kasih

Dalam hal ini penulis bersama – sama mengucapkan terima kasih banyak kepada beberapa pihak terkait support, dukungan serta dorongan atas terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang di selenggarakan di SDN 1 Panaragan, Kabupaten Ciamis. Oleh karenanya, terima kasih kepada :

1. Nur Hidayat, SKM., M.KM. selaku ketua STIKes Muhammadiyah Ciamis
2. Ketua Program Studi dan Sekertaris Program Studi D3 Keperawatan STIKes Muhammadiyah Ciamis
3. Andan Firmansyah, S.Kep.,Ners.,M.Kep. selaku dosen pembimbing kegiatan
4. Kepala Sekolah SDN 1 Panaragan Cikoneng, Kabupaten Ciamis
5. Guru wali kelas 3 SDN 1 Panaragan Cikoneng, Kabupaten Ciamis

Daftar Pustaka

- Damayanti, S., Asbari, M., Setiawan, D., & Saputra, M. S. (2024). Bermain dan Bekerja: Spiralisasi Pertumbuhan Kinerja. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(01), 86–90.
- Du untuk Rubik, Y. (n.d.). Penarapan Teori Graf dan Kompleksitas Algoritma dalam Penyelesaian Rubik's Cube menggunakan strategi Meet in the Middle.
- Hosnan, M., Faiqatul, A. D., & Halim, A. (2023). Optimalisasi Pendidikan Kreatif Santri Melalui Permainan Rubik di Pondok Pesantren Annuqayah Guluk-Guluk Sumenep. *Jurnal Pemikiran Dan Ilmu Keislaman*, 6(1), 159–189.
- Khairana, R. (2023). PENGEMBANGAN RUBIK IMAJINASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS NARASI BERBASIS LITERASI BUDAYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Miranti, W., & Wulandari, R. (2022). pengelolaan keuangan lembaga kelompok bermain KB Amalia. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 58–67.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 7(1), 8–23.
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi: RUBIK (Rumah Bahasa Indonesia Kita). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7).
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Lailin, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Dengan Aktivitas Bermain (Playdough) Di Tk Yaa Bunayya. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 878-885.
- Nurwahyuni, A., Oktriani, H., Monika, H., & Maulidiyah, H. (2022). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Menstruasi di SMP Negeri 1 Sadananya. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 123-131.
- Hamdani, D., Firmansyah, A., El Haque, I. T., Rahayu, G. Z., Koswara, A., Rahmat, A. R. D., ... & Zain, M. S. (2022). Play Therapy with Digital Media Augmented Reality Cards to Improve Memory and Fine Motor Skills in Children. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(6), 480-485.

LAMPIRAN DOKUMENTASI

