



Pengaruh Permainan *Ice Breaking* (Estafet Kertas) sebagai Media Terapi Bermain Motorik Kasar di SDN 3 Sukajadi

Deuis Diana Sari¹, Alvira Ismawati¹, Putri Azizah Tiara Ningrum¹, Desti Riyasti Wiji Sapitri¹, Suci Ambarwati Tarsim Putri¹, Ayu Sri Aryanti¹, Mahadiaz Syah Wardana¹, Andan Firmansyah¹

¹Department of Nursing, STIKes Muhammadiyah Ciamis, Indonesia

Correspondence author: Suci Ambarwati Tarsim Putri

Email: suciambarwati25@gmail.com

Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, West Java 46216 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted: 30 Desember 2023, Revised: 15 Maret 2024, Accepted: 10 April 2024, Published: 20 April 2024

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i2.348



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Introduction: In children aged 6-13 years, children's fine motor movement settings vary and develop optimally, but some children still experience difficulties in coordinating their eyes and hands. and stimulation is needed to improve coordination of fine motor movements so that children are able to regulate eye and hand, arm and body movements simultaneously.

Objective : This health education and game aims to improve PHBS behavior and improve gross motor skills for students at SDN 3 Sukajadi so they understand and know about the game method.

Method: The counseling was carried out at one of the schools in Ciamis Regency, namely SDN 3 Sukajadi, which was the main target of this outreach. Partners in this health consultation are 34 students. The method used was a quantitative method, seminars and interviews which began with conducting a survey to determine the level of students' knowledge about the importance of PHBS behavior and also the ice breaking relay game. Then prepare the material to be presented in the form of pictures and leaflets, prepare a questionnaire for students to complete.

Result: The results of the counseling survey involved 34 participants using interviews in the pre-test and questionnaires in the post-test. Researchers analyzed the completed questionnaires to determine the level of students' knowledge about the paper relay ice breaking game before and after health education activities.

Conclusion: Health education can educate students to improve children's abilities regarding the paper ice breaking relay game both from a physical and motoric perspective.

Keywords: edukasi, ice breaking, motorik anak

Latar Belakang

Periode *golden age* atau masa kanak-kanak merupakan salah satu masa yang penting dalam perkembangan kehidupan manusia dari periode ke periode selanjutnya. Karena dalam periode emas ini anak sudah mengenal bahkan peka pada stimulus yang diberikan. Bahkan pada masa ini sel syaraf otak berkembang pesat sehingga pergerakan dan pengendalian gerak tubuh mulai mengalami kesempurnaan. Masa ini juga sangat menentukan seperti apa kelak jika dewasa perihal dalam fisik, mental, ataupun kecerdasan (Rahim, 2023). Oleh sebab itu, kemampuan anak dalam tumbuh tidak dapat dengan begitu saja. Namun harus melewati tahap demi tahap yang secara langsung memerlukan rangsang stimulus, baik dari lingkungan maupun luar lingkungan seperti tenaga pendidik (Primayana, 2020)

Salah satu kemampuan yang berkembang pada masa ini adalah kemampuan motorik. Semakin baik kemampuan motoriknya semakin baik pula perkembangan anak. Perlu diketahui, pengembangan motorik terdiri dari dua macam yaitu motorik halus dan motorik kasar. Karakteristik pada motorik halus lebih pada gerakan otot halus seperti menulis, sedangkan motorik kasar fokus pada pergerakan fisik atau otot besar seperti berlari (Yuniyarsih & Nurmiyanti, 2021). Oleh karena itu, anak harus dilatih untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, meski ritme perkembangan setiap anak berbeda dan bersifat individual. Sebab, ada beberapa anak yang memiliki masalah sehingga menghambat pada kemampuan motoriknya. Hal tersebut bisa terjadi karena berbagai macam, seperti genetik, cara pengasuhan, gizi yang diberikan bahkan latar belakang budaya (Indraswari, 2012)

Kegiatan melatih motorik dapat dibantu dengan berbagai cara, salah satunya yaitu pembelajaran dengan metode *ice breaking*. Istilah *ice breaking* berasal dari dua kata asing, yaitu *ice* yang berarti es dan *breaking* berarti memecahkan. Jadi, dapat diartikan usaha untuk memecahkan masalah atau suasana (Akollo et al., 2023).

Pada Anak usia 6-13 tahun, pengaturan gerakan motorik halus anak bermacam-macam dan berkembang secara optimal, tetapi beberapa anak masih mengalami kesusahan dalam mengkoordinasikan mata dan tangan. dan dibutuhkan rangsangan untuk meningkatkan koordinasi gerakan motorik halus sehingga Anak mampu mengatur gerakan mata dan tangan, lengan dan tubuh secara bersamaan

Media estafet kertas dinilai sangat efektif untuk melakukan suatu penyuluhan atau pembelajaran pada anak, tujuannya adalah untuk meningkatkan aktivitas fisik dan juga mengasah motorik pada anak karena permainan dinilai lebih mudah dimengerti oleh anak dan dapat langsung ikut serta bermain. Menurut (Malik et al., 2021) tampilan permainan yang menarik membuat anak ingin untuk ikut bermain. Selain itu, sifat anak usia 8-12 tahun mulai bisa menerima suatu permainan yang diwarnai oleh nalar dan logika yang bersifat objektif. Berdasarkan uraian di atas, kami tertarik untuk melakukan penelitian untuk melatih sensorik kasar pada anak-anak yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *ice breaking* estafet kertas sebagai media terapi bermain motorik kasar di SDN 3 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis.

Tujuan

Tujuan kegiatan penyuluhan Kesehatan ini dilakukan untuk mengetahui dan juga melatih efektivitas permainan *ice breaking* estafet kertas terhadap anak sebagai media terapi bermain motorik kasar di SDN 3 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis.

Metode

Edukasi ini dilaksanakan pada tanggal 17 November 2023 di SDN 3 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupatén Ciamis. Mitra dalam edukasi kesehatan ini adalah 34 siswa siswi SDN 3 Sukajadi. Metode yang digunakan dalam penyuluhan dibagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi akhir. Tahap persiapan meliputi menyiapkan alat, melakukan kontrak waktu, menyampaikan tujuan dan topik, serta menyiapkan kuisisioner. Dalam pelaksanaan penyuluhan kesehatan ini dilakukan survei awal dilakukan dengan wawancara pada saat pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai permainan ice breaking estafet kertas sebelum materi dan permainan dimulai. Pendidikan kesehatan dan merangsang sistem motorik anak menggunakan konsep bermain. Pada penyuluhan ini diharapkan peserta dapat melaksanakan strategi yang bersifat komprehensif. Khususnya dalam permainan ini diharapkan siswa siswi dapat mengikti jalannya permainan dengan baik bertujuan untuk mengasah motorik siswa yaitu dengan melatih aktivitas fisik dan juga konsentrasi anak.

Hasil

Kegiatan penyuluhan kesehatan yang bertujuan untuk mengetahui dan melatih motorik kasar siswa yang akan dilaksanakan sesuai rencana kegiatan. Hasil penyuluhan di bawah ini berkaitan dengan ketiga tahapan metode penyuluhan:

a. Pre-Test

Pre-Test dilakukan dengan wawancara. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan responden sebelum menjelaskan tentang topik yang akan dibahas. Peneliti memberikan masing-masing 1 pertanyaan kepada responden terkait permainan ice breaking estafet kertas dan juga PHBS. Alokasi waktu yang ditentukan adalah 5 menit.

Tabel 1.Pre-Test

Indikator	Target	Partisipan	Point
Jumlah kehadiran	34	34	100%
Pre-Implementasi			
• Mengetahui	34	0	0%
• Tidak mengetahui	0	34	100%

b. Penyampaian materi

Media untuk penyampaian materi menggunakan kertas gambar dan leaflet. Materi yang disampaikan antara lain yaitu tentang perilaku PHBS dan juga permainan Ice Breaking estafet kertas. Alokasi waktu yang ditentukan adalah 35 menit.

a. Post-Test

Post-test dilaksanakan di akhir penyuluhan dengan menggunakan kuisisioner. Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dan pemahaman responden setelah materi dijelaskan. Hasil post-test membuktikan adanya peningkatan responden sebanyak 34 orang dengan rata-rata nilai % dari orang dengan jawaban yang benar dan % dari orang dengan jawaban yang salah.

Tabel 2. Post-Test

Indikator	Target	Partisipan	Point
Jumlah kehadiran	34	34	100%
<i>Pre-Implementasi</i>			
• Mengetahui	28	28	83%
• Tidak mengetahui	0	6	17%

Diskusi

Hasil evaluasi menunjukkan rangkaian kegiatan berlangsung konsisten dari awal sampai akhir sesuai dengan yang dijelaskan pada lembar observasi. Bentuk evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi empat hal yang berkaitan dengan ketepatan waktu dan durasi, partisipasi, pengetahuan, dan pemecahan masalah. Lembar observasi diisi oleh seluruh anggota tim dan memakan waktu selama selama 45 menit. Karakteristik responden pada penyuluhan kesehatan ini adalah SDN 3 Sukajadi Kecamatan Sadananya Ciamis yang berjumlah 34 peserta, dimana 28 (83%) menjawab benar dan 6 (17%) menjawab salah. Total keseluruhan 34 responden.

Dalam kegiatan penyuluhan ini, 100% peserta mencapai tujuan. Dalam rangkaian kegiatan partisipasi memberikan umpan balik yang baik. Nilai partisipasi diukur berdasarkan pada kesiapan dan respon partisipan dari awal hingga akhir kegiatan. Tidak ada presentasi materi pada sesi ini, dan hanya empat orang yang menjawab pertanyaan dan menjawab pertanyaan pemateri. Namun, observasi yang terdokumentasi menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat pengetahuan yang relatif baik terhadap materi yang disampaikan.

Para siswa siswi didorong untuk mempelajari banyak hal yang tidak diketahui selama proses pendidikan di kelas. Meskipun banyak responden bertanya tentang perilaku PHBS dan permainan Ice Breaking estafet kertas, beberapa dari responden mencatat bahwa, perilaku PHBS dan permainan ice breaking estafet kertas dapat meningkatkan motorik pada anak.

Kesimpulan

Kesimpulan pelaksanaan penyuluhan kesehatan dalam melatih motorik kasar pada anak-anak sudah sesuai dengan harapan dan rencana. Penyuluhan kesehatan ini efektif dan bernilai positif bagi siswa khususnya siswa SDN 3 Sukajadi. Hal ini dikarenakan antusiasme peserta terhadap permainan ice breaking estafet kertas sebagai alat untuk menambah pengetahuan dan juga melatih motorik kasar bagi anak. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan suasana belajar mengajar menjadi asyik, ceria, semangat dan tidak membosankan. Menyediakan bahan.

Daftar Pustaka

- Akollo, J. G., Tarumasely, Y., & Surur, M. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbahan Loleba. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 358–373.
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–13.
- Malik, A. A., Padilah, N. S., Nurmarida, E., Rosmawati, A., Desiyanti, S. S., & Triyana, G. (2021). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Kesehatan PHBS Di SDN Muktisari 3. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 112–120.
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91–100.
- Rahim, N. A. (2023). PENGARUH KEGIATAN MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA KELOMPOK B TAMAN KANAK KANAK NUSA KOTA MAKASSAR.
- Yuniyarsih, Y., & Nurmiyanti, L. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK DENGAN MENGGUNAKAN ICE BREAKING PADA ANAK KELOMPOK B DI TK NURUL HUDA BABAKAN TANGERANG. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 2(2), 97–113.