

Stimulasi Keterampilan Motorik Halus serta Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mewarnai Tokoh Panutan Cerita Pewayangan

Chici Yuliana Nadi¹, Sri Marwati², Arfiati Nurul Komariah³

^{1, 2, 3}Institut Seni Indonesia Surakarta

Jalan Ki Hadjar Dewantara Nomor 19, 57126, Jawa Tengah

No. Tlp. 085740979467, E-mail: chiciyuliana@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Mewarnai merupakan salah satu kegiatan untuk melatih motorik halus anak usia 4-5 tahun. Motorik halus di antaranya mencakup kemampuan serta kelenturan anak dalam menggunakan jari serta alat dalam rangka eksplorasi. Selain kegiatan motorik, anak perlu untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Mengamati, membedakan, dan meniru adalah beberapa kemampuan kognitif yang memengaruhi kegiatan belajar anak usia TK. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk “Mewarnai Tokoh Wayang Punokawan” bertujuan untuk menstimulasi motorik halus serta kemampuan kognitif anak dalam mengenali tokoh panutan dalam dunia pewayangan, yaitu Punokawan. Pengabdian berlangsung di TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu dengan metode presentasi, praktik, dan observasi. Didapatkan data bahwa seluruh anak mampu menggunakan krayon untuk mewarnai. Selain itu, anak lebih cenderung memilih tokoh Semar (yang merupakan tokoh sentral dari Punokawan) untuk diwarnai.

Kata kunci: mewarnai, keterampilan motorik halus, kognitif, Punokawan

Stimulation of Children's Fine Motor and Cognitive Skill through Coloring Activities of Role Model Characters in Puppet Stories

ABSTRACT

Coloring is one of the activities to train fine motor skills for children aged 4-5 years. Fine motor skills include children's ability and flexibility in using fingers and tools for exploration. Apart from motor activities, children need to develop their cognitive abilities. Observing, differentiating, and imitating are some of the cognitive abilities that influence the learning activities of kindergarten-aged children. The community service activity entitled Coloring "Punokawan" Wayang Characters aims to stimulate children's fine motor skills and cognitive abilities in recognizing role models in the world of wayang (Indonesian puppet), particularly Punokawan. The program takes place at TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu with presentation, practice and observation methods. The results show that almost all children are able to use crayons for coloring. Apart from that, children are more likely to choose Semar character (which is the central character of Punokawan) to color.

Key words: coloring, fine motor skills, cognitive, Punokawan

1. PENDAHULUAN

Anak Taman Kanak-Kanak (TK) adalah anak usia prasekolah yang belum mencapai usia sekolah dasar. Anak TK diperkenalkan pada bentuk, warna, angka, dan konsep-konsep lain yang mempersiapkan anak untuk memasuki sekolah dasar. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan

bahwa Pendidikan Taman Kanak-Kanak dilakukan pada anak sejak lahir hingga enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan yang membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani anak supaya anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya, pada pasal 28 dijelaskan pula bahwa TK termasuk dalam golongan Pendidikan Anak Usia

Dini jalur formal, di samping jalur informal, yaitu pendidikan keluarga ataupun pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Anak-anak yang saat ini berada di usia TK merupakan golongan Generasi Alfa. Generasi Alfa adalah anak-anak yang lahir pada tahun 2010 hingga 2024. Generasi Alfa sebagian besar ialah anak-anak dari generasi Y yang beberapa di antaranya merupakan saudara dari para Generasi Z. Generasi Alfa mulai lahir di tahun 2010, yaitu tahun tersebut adalah tahun pertama dikeluarkannya iPad, Instagram kali pertama dibuat, dan kata “aplikasi” merupakan kata yang terdengar sepanjang tahun. Generasi Alfa terpapar layar atau gawai paling dini di antara generasi lainnya. Gawai digunakan sebagai penenang, penghibur, dan alat bantu pendidikan. Cara belajar para generasi Alfa melibatkan teknologi dan perangkat seperti telepon pintar dan tablet (McCrinkle, 2023). Para pengajar mestinya mampu memanfaatkan apa yang teknologi tawarkan kepada pendidik dan peserta didik, yaitu banyaknya *tools* (perangkat) yang menyediakan berbagai konten, platform untuk mendesain pengalaman pembelajaran seperti *game* (permainan) dan aplikasi (Allen, 2016).

Keterpaparan anak terhadap gawai sejak dini tentunya mengakibatkan berbagai dampak negatif, di samping berbagai manfaat

positif yang bisa dirasakan anak. Minimnya penggunaan tangan dan jari dalam rangka melatih kemampuan koordinasi antara alat gerak dan mata merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan gawai. Dampak ini makin bertambah ketika terdapat aplikasi atau permainan di telepon pintar yang meski memfasilitasi kegiatan koordinasi ini, justru memberi dampak negatif terhadap sosial-emosional anak karena anak menjadi pemarah dan emosinya tidak stabil.

Pada akhirnya, pembelajaran konvensional menggunakan kertas dan bahan yang tersedia secara nyata di hadapan anak adalah salah satu jalan untuk membantu anak TK mengolah kemampuan motorik halus tanpa mengganggu emosi anak (dalam arti negatif). Karena nyatanya, kegiatan mewarnai menggunakan krayon dan kertas gambar justru meningkatkan keterampilan motorik halus, kognitif, kreativitas, serta kepekaan seni anak. Selanjutnya, aktivitas mewarnai akan lebih berarti jika di dalamnya disisipkan berbagai konsep yang mendukung perkembangan kognisi anak, seperti kemampuan mengamati, membedakan, dan meniru. Lalu pertanyaannya adalah apa yang perlu anak amati, tiru, dan bedakan, yang akan membuat kegiatan mewarnai lebih berarti? Jawabannya adalah objek pewarnaannya. Objek pewarnaan berupa sosok tokoh panutan yang dapat ditiru sifat baiknya oleh anak. Tokoh pewayangan

Punokawan dipilih untuk dijadikan fokus penanaman karakter pada anak TK Aisyiah 64 Sumber Nayu.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama satu hari pada Jumat, 25 Agustus 2023 di TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu. Peserta pelatihan adalah anak-anak di kelas B yang berjumlah 16 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Pemilihan kelas didasarkan pada pertimbangan kemampuan awal anak. Siswa kelas A tidak direkomendasikan untuk mengikuti pelatihan dikarenakan banyak anak yang baru saja bergabung atau dalam masa peralihan dan penyesuaian dengan lingkungan TK sehingga pelatihan kemungkinan tidak dapat berjalan optimal.



Gambar 1 Pemateri Mempresentasikan Gambar Punokawan



Gambar 2 Media Pembelajaran: Gambar yang Sudah Diwarnai

Pelatihan dimulai dengan presentasi gambar empat tokoh pewayangan Punokawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong pada media kerta ukuran A3 yang sudah diwarnai sebelumnya. Keempat gambar yang sudah diwarnai tersebut ditempel di papan tulis di depan kelas. Selagi menampilkan gambar, pemateri menjelaskan sifat-sifat masing-masing tokoh Punokawan. Setelah itu, anak-anak diminta untuk memilih gambar tokoh Punokawan yang ingin mereka warnai. Setelah memilih gambar Punokawan, anak diarahkan untuk praktik mewarnai dengan teknik gradasi seperti pada gambar contoh, namun membebaskan anak dalam pemilihan palet warna. Dalam proses praktik mewarnai, pemateri melakukan observasi dengan berkeliling untuk memantau dan mendampingi anak-anak yang membutuhkan bimbingan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini

Fokus utama pengabdian di TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu adalah menstimulasi motorik halus serta kemampuan kognitif anak dalam mengenali tokoh panutan dalam dunia pewayangan, yaitu Punokawan. Indikator observasi stimulasi motorik halus dalam kegiatan mewarnai adalah kemampuan serta kelenturan anak dalam menggunakan jari dan alat dalam rangka eksplorasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu dan lentur dalam menggunakan krayon sebagai alat untuk mewarnai. Seluruh anak sudah bisa menerapkan teknik gradasi dalam mewarnai sesuai yang diajarkan. Kegiatan mewarnai dengan teknik gradasi mampu meningkatkan sikap estetis anak usia dini, terutama dalam hal keindahan dan kerapihan (Hidayat, Mustafidah, & Nuraeni, 2020). Beberapa anak tampak membutuhkan waktu untuk memulai mewarnai dan memilih palet warna. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa hal, yang pertama adalah anak kurang konsentrasi. Tingkat konsentrasi anak usia 4-5 tahun memang tergolong sangat rendah (Puspitasari, 2013). Rendahnya konsentrasi anak usia dini terutama disebabkan oleh gangguan suara baik dari dalam maupun luar kelas.



Gambar 3 Anak Mewarnai Tokoh Petruk

Kedua, anak membutuhkan waktu untuk memahami dan mengoordinasikan fungsi mata dan tangannya. Dalam hal kesulitan mengoordinasikan mata dan tangan, terlihat bahwa kemampuan motorik halus anak belum begitu terlatih. Koordinasi mata-tangan diketahui berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kontrol objek anak usia dini (Johor, Putra, Oktarifaldi, & Putri, 2019). Diketahui bahwa penggunaan tangan dan jari secara aktif dapat meningkatkan motorik halus anak (Pura, 2019). Motorik halus anak TK dapat dilatih melalui aktivitas seni dan kerajinan tangan. Kegiatan mewarnai khususnya menggunakan metode Amati, Tiru, Kerjakan terbukti efektif meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini (Rohanah & Watini, 2022). Dengan bekal kemampuan motorik halus yang baik, anak akan lebih siap untuk menjalani pembelajaran di tahap pendidikan yang lebih tinggi.

B. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Anak-anak hendaknya dipersiapkan menjadi insan yang mampu menghadapi berbagai situasi krisis pada masa depannya, baik itu dalam ranah pribadi maupun sosial anak. Tokoh atau sosok yang mampu memberikan inspirasi dan dukungan positif sangat dibutuhkan untuk membantu anak ketika melalui masa krisis dengan baik. Orang tua, tokoh animasi, pahlawan lokal, dan tokoh keagamaan bisa dijadikan *role model* atau tokoh panutan bagi anak. Perilaku sosial-emosional anak khususnya dipengaruhi oleh model pengasuhan terhadap anak dan dapat dilakukan dengan memperkenalkan sebanyak mungkin aspek kehidupan sosial, norma-norma dalam masyarakat, serta memberikan contoh dalam melaksanakan norma-norma tersebut (Dewi, Mayasarokh, & Gustiana, 2020). Memperkenalkan tokoh panutan dalam dunia pewayangan, yaitu Punokawan, akan memberikan pengetahuan baru pada anak, khususnya pada nilai-nilai baik tiap karakternya.

Sejumlah 8 dari 16 anak memilih tokoh Semar untuk diwarnai. Hal ini bisa dikaitkan dengan alasan bahwa karakter Semar diperkenalkan atau dipresentasikan sebagai sosok yang “paling” di antara keempat tokoh Punokawan, baik itu paling baik, paling tua, maupun paling bijak. Semar memiliki posisi yang cukup sentral

dalam kelompok Punokawan karena selain sebagai ayah dari ketiga putranya, yaitu Gareng, Petruk, dan Bagong (keempatnya disebut sebagai Punokawan); Semar juga memerankan tokoh tetua yang dimintai saran kebajikan oleh para ksatria dalam pewayangan. Sejumlah 1 dari 16 anak mengaku bahwa pernah menonton wayang dan mengenal tokoh Semar. Saat ditanya lebih lanjut, anak sebatas mengetahui bahwa Semar adalah tokoh yang baik. Anak mengaku tidak memahami kisah wayang yang ia lihat. Pada akhir sesi, pemateri menanyakan kembali siapa nama tokoh yang mereka warnai. Seluruh anak menjawab dengan benar, kecuali beberapa anak yang mewarnai tokoh Bagong salah mengira bahwa tokoh yang ia warnai adalah Semar. Hal ini bisa terjadi karena tokoh Bagong memiliki fisik yang paling mirip dengan Semar, yaitu sama-sama berbadan pendek, besar, dan gempal.



Gambar 4 Anak Mewarnai Tokoh Semar

Mengamati, membedakan, dan meniru adalah beberapa indikator kemampuan kognitif anak usia 4-5

tahun yang penting untuk tumbuh kembang anak usia dini. Kemampuan kognitif ini perlu untuk distimulasi, salah satunya melalui kegiatan pengenalan serta penanaman sifat-sifat baik tokoh, karakter, maupun sosok panutan. Kemampuan “mengamati” dan “membedakan” distimulasi dengan memberikan empat gambar tokoh Punokawan yang memiliki karakter visual yang berbeda untuk diwarnai. Setelah mampu mengamati, membedakan, selanjutnya harapannya adalah anak mampu “meniru” sifat baik tokoh Punokawan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 5 Pemateri Mendampingi Anak Mewarnai



Gambar 6 Pemateri Mendampingi Anak Mewarnai



Gambar 7 Pemateri Mendampingi Anak Mewarnai

4. SIMPULAN DAN SARAN

Motorik halus anak sangat penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun karena mendukung proses belajar anak serta memengaruhi kecerdasan spasial dan kreativitas anak. Kemampuan motorik halus pada anak TK dapat dilatih melalui aktivitas seni dan kerajinan tangan, salah satunya dengan mewarnai.

Kegiatan mewarnai tokoh Punokawan di TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu tidak hanya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus dan kemampuan kognitif anak dalam mengamati, membedakan, dan meniru, namun juga bertujuan memperkenalkan tokoh dalam pewayangan yang harapannya dapat dijadikan panutan saat anak menghadapi masa krisis dalam kehidupannya nanti, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Ibu Nurida Susi Winanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah 64

Sumber Nayu, beserta para guru kelas yang telah mendukung dan menyambut baik kegiatan pengabdian kami di TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu. Kepada anak-anak TK Aisyiyah 64 Sumber Nayu yang telah antusias mengikuti kegiatan pengabdian yang kami selenggarakan. Tak lupa, kepada Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor ISI Surakarta dan Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua LP2MP3M ISI Surakarta yang telah mengizinkan dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, G. (2016). *The New Pillars of Modern Teaching*. Bloomington: Solution Tree Press.
- Dewi, A. R., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 181-190.
- Hidayat, H., Mustafidah, N., & Nuraeni, R. N. (2020). Upaya Meningkatkan Sikap Estetis pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Teknik Gradasi. *Ijiece*, 6-12.
- Johor, S. B., Putra, E. R., Oktarifaldi, & Putri, L. P. (2019). Pengaruh Koordinasi Mata-Tangan dan Gender Terhadap Level Perkembangan Kemampuan Objek Kontrol Siswa PAUD Kota Pariaman. *MensSana*, 165-174.
- McCrinkle, M. (2023, October 12). *Understanding Generation Alpha*. Retrieved from mccrinkle: <https://mccrinkle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/>
- Pura, D. N. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 131-140.
- Puspitasari, B. S. (2013). Faktor Penyebab Rendahnya Tingkat Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kemala Bhayangkari 1 Pekanbaru. 1-9.
- Rohanah, S., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai dengan Model ATIK Pada Kelompok B di RA Manarul Huda. *AKSARA*, 1725-1736.