

# PEMBUATAN ALAT PERMAINAN MOTORIK HALUS DARI BAHAN SISA UNTUK ANAK USIA DINI

Oleh: Dr. Susanto, M.Or

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

‘Pembuatan alat permainan ini, bertujuan untuk melatih motorik halus terutama pada jari-jari tangan. Alat tersebut terbuat dari bahan sisa yang ada disekitar rumah dan alat ini dinamakan permainan *One hole game*’

Dunia anak tidak lepas dari kegiatan bermain, hal itu menjadikan anak lebih selektif dalam memilih berbagai jenis kegiatan bermainnya. Senada dengan pendapat Pratiwi (2017) dunia anak ialah dunia bermain. Hal tersebut tentunya kita memahami bahwa anak tidak mudah lelah ketika sedang bermain, ini sesuai dengan teori surplus energi yang kita ketahui. Teori surplus energi sendiri ialah salah satu teori yang mengungkapkan bahwa anak-anak memiliki kelebihan energi, dengan kelebihan energi tersebut oleh anak digunakan untuk kegiatan bermain (Muslihin, 2020). Selain itu, dengan berbagai macam pengalaman gerak anak melalui kegiatan bermain, dapat membantu dalam proses kepadatan tulang. Tujuan bermain anak usia dini tidak bisa lepas dari aspek psikologi, dimana dengan bermain anak dapat melatih menahan emosional, percaya diri, tanggungjawab dan berbagai karakter lainnya (Susanto et al., 2021).

Berbagai jenis dan macam permainan dewasa ini banyak bermunculan bahkan sampai viral diberbagai media, selain itu, demam permainan lato-lato tidak hanya digandrungi oleh anak-anak saja namun orang dewasa pun menyukai permainan yang sedang viral tersebut. Menurut Mayesty, bermain ialah kegiatan yang anak-anak dilakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah untuk permainan. Selain itu, bermain melalui permainan tradisional dapat menstimulus karakter dan berpikir kritis anak (Susanto et al., 2022). Permainan yang sedang viral saat ini salah satunya permainan lato-lato, permainan ini mempunyai daya hipnotis yang amat tinggi, karena sangat menarik dan membuat banyak orang tertantang untuk mencoba memainkannya. Lato-lato sendiri mengandalkan jari-jari tangan dan keseimbangan yang stabil agar dapat mempertahankan irama benturan dari dua buah bola plastik. Permainan tersebut bermanfaat dalam melatih motorik halus, dan tidak itu saja permainan ini pun dapat menghibur suasana hati. Tetapi dibalik manfaat itu sendiri kita mendengar dan melihat di berbagai media, bahwa permainan lato-lato sendiri apabila kurang bijak dalam memainkannya menimbulkan berbagai macam

cidera pada orang yang memainkannya sebagai contoh cidera pada area muka, cidera pada area kepala dan cidera pada tangan. Sejatinnya permainan bagi anak tentunya harus memenuhi kaidah keamanan dalam bermain tujuannya untuk meminimalisir resiko terjadinya cidera yaitu dengan cara, seperti penggunaan alat pengaman yang baik, bahan atau alat yang digunakan permainan tidak runcing, dan selalu mengikuti aturan bermain.

Motorik halus ialah proses kontraksi otot-otot kecil akibat dari aktivitas tubuh yang sedang bergerak. Motorik halus merupakan keahlian gerakan yang melibatkan otot-otot kecil yang terdiri dari koordinasi mata dan tangan yang terkoordinasi secara seimbang (Sutini et al., 2018). Salah satu bagian otot halus yang perlu untuk dilatih yaitu jari-jari tangan. Hal ini perlu adanya media atau alat sebagai latihan dalam menstimulus otot halus tersebut. Media yang diperlukan salah-satunya dengan membuat alat permainan yang dapat memberikan manfaat melatih motorik halus khususnya pada anak. Adapun manfaat lain dari latihan motorik halus pada jari-jari tangan anak antarlain, pertama, dapat melatih koordinasi tangan. Kedua, jari tangan mudah adaptasi dari kegiatan yang membutuhkan jari-jari tangan seperti menulis, menggunting. Ketiga, tidak mudah lelah ketika beraktivitas menggunakan jari tangan. Dengan melatih kemampuan motorik halus anak usia dini, bertujuan mengembangkan kemampuan motorik halus anak (Robingatin et al., 2022).

Bahan sisa bangunan sering kita jumpai dirumah sebagai contoh papan triplek dan kayu. Bahan sisa merupakan bahan-bahan yang berasal dari barang-barang yang sudah tidak terpakai lagi (Nurhafizah, 2018). Dengan demikian barang sisa tersebut dapat dimanfaatkan untuk dijadikan berbagai macam barang yang berguna, salah satunya dengan membuat alat permainan untuk anak. Pembuatan alat permainan ini, bertujuan untuk melatih motorik halus terutama pada jari-jari tangan. Permainan ini oleh penulis sendiri diberi nama one hole game, yang man perlengkapannya yang dibutuhkan dalam bermain terdiri dari papan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 40x45 cm, dan biji koin plastik warna-warni dengan diameter 2 cm. Adapun bahan, alat, cara membuat dan cara bermain sebagai berikut:

a. Bahan dan alat

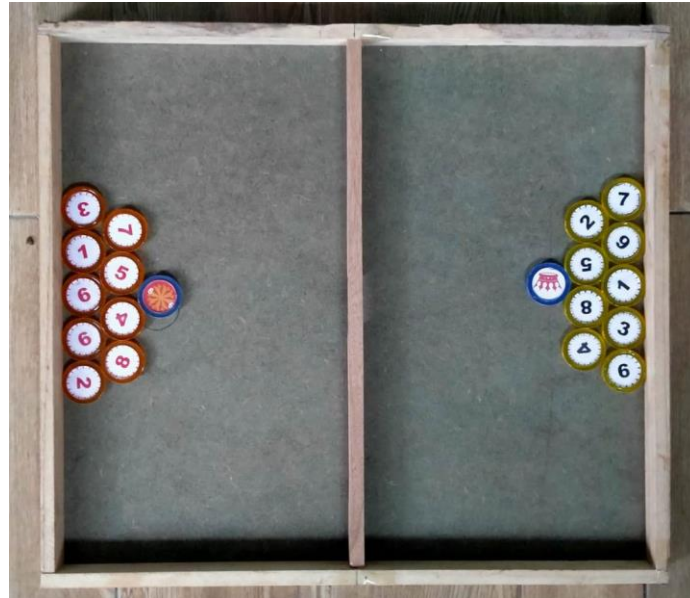
1. Papan triplek bekas.
2. Kayu ring kecil dengan ukuran 2x1 cm.
3. Kepingan koin plastik dengan diameter 2 cm.
4. Paku dengan panjang 2 cm.

b. Cara membuat

1. Papan triplek dipotong membentuk persegi panjang dengan ukuran 40x45 cm.
2. Potong kayu ring kecil sebanyak 2 buah dengan panjang 45 dan 3 buah dengan ukuran 40 cm.

3. Satukan kayu ring tersebut dengan membetuk persegi panjang atau bingkai tersebut dengan cara dipaku.
4. Lalu tempelkan triplek pada bingkai kayu dengan dipaku, kemudian 1 kayu ring kecil dipasang pada tengah-tengah papan, lalu dibuat lubang kayu dengan ukuran panjang 2,1 cm dan tinggi 1 cm.

Berikut ini gambar papan one hole game yang sudah jadi pada gambar 1.



Gambar 1. Papan *One Hole Game*

c. Cara bermain

1. Permainan ini butuh dua orang anak untuk memainkannya.
2. Anak Memasukan koin ke area lawan melalui lubang kayu tengah dengan cara koin didorong menggunakan salah satu jari tangan.
3. Pemenang dinyatakan apabila salah satu anak dapat memasukan koinnya sampai habis ke area lawan.

Berikut ini gambar cara memainkan permainan *one hole game* sebagai berikut:



## Gambar 2. Cara Bermain One Hole Game

Alasan penulis permainan ini dinamakan ‘permainan *one hole game*’ yaitu karena permainan ini bercirikan dengan satu lubang saja untuk memasukan koin. Permainan ini diperkenal pada anak-anak disekitar perkampungan Ringinagung, Desa Ringinpitu, Tulungagung. Karena kegiatan bermain anak-anak di kampung Ringinagung pada umumnya sama dengan kampung-kampung pada umumnya, yaitu banyak aktivitas bermain dihabiskan dengan bermain hanphone. Oleh sebab itu, penulis berinisiatif membuat alat bermain baru, dengan harapan dapat mengurangi ketergantungan hanphone pada anak. Ketika anak-anak diminta untuk memainkan one hole game, anak sangat antusias dan senang memainkannya, bahkan meminta untuk dibuatkan lagi.

Berdasarkan dari maksud tujuan pembuatan permainan *one hole game* ini, dimana pembuatannya dengan memanfaatkan barang-barang sisa disekitar rumah, agar menjadikan permainan baru ini sebagai wahana bermain anak yang menarik dan juga bermanfaat untuk melatih motorik halus. Dari sisi biaya yang dikeluarkan permainan one hole game ini sangat hemat dan tentunya sangat terjangkau bagi semua kalangan serta dapat dibuat sendiri dirumah. Selain itu, dengan adanya permainan baru ini, anak-anak diharapkan dapat teralihkan dari kegiatan bermain hanphone, dimana kita tahu bahwa saat ini anak-anak susah sekali untuk lepas dari bermain hanphone.

### Referensi:

- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Muslihin, H. Y. (2020). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76-88.
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44-53.
- Robingatin, R., Asiah, S. N., & Ekawati, E. (2022). Kemampuan Motorik Halus Anak Laki-Laki dan Perempuan. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(1), 55-63.
- Sutini, A., & Rahmawati, M. (2018). Mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui model pembelajaran BALS. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Susanto, S., Siswantoyo, S., Prasetyo, Y., & Putranta, H. (2021). The effect of circuit training on physical fitness and archery accuracy in novice athletes. *Physical Activity Review*, 1(9), 100-108.

Susanto, S. Traditional Sport-Based Physical Education Learning Model in Character Improvement and Critical Thinking of Elementary School Students. *SPORTS SCIENCE AND HEALTH*, 24(2), 165-172.

**Profil Penulis:**

Dr. Susanto, M.Or. Lahir di Way Kanan, 10 April 1984. Penulis adalah Dosen Pendidikan Jasmani di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Mengampu matakuliah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Pengelolaan Bermain Anak Usia Dini, Gizi dan Kesehatan pada prodi PGMI dan PIAUD pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Gelar sarjana diperoleh dari Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Yogyakarta pada tahun 2007. Sedangkan gelar Magister Olahraga dengan konsentrasi Olahraga Anak Usia Dini penulis dapatkan dari PPs UNY pada tahun 2013. Sedangkan gelar Doktor Ilmu Pendidikan dengan konsentrasi Ilmu Keolahragaan, diperoleh dari PPs UNY tahun 2022.