

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR INTERAKTIF: PELATIHAN KARPET ENKLEK BERTEMA BINATANG UNTUK GURU PG & TK ISLAM NURUL HASANAH

Riya Wahyuni¹, Hamidah Apriani^{*2}, Roni Kurniawan³.

¹²³Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Penulis korespondensi: Hamidah Apriani, hamidahapriani.unindra@gmail.com

Abstrak

Kemampuan motorik kasar anak usia dini masih rendah akibat minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran interaktif karpet engklek bertema hewan ternak dan unggas di PG & TK Islam Nurul Hasanah, Jakarta Timur. Metode yang digunakan meliputi, pelatihan, pendampingan, dan wawancara semi-terstruktur dengan 3 dosen, 2 mahasiswa, 5 guru kelas, kepala sekolah, dan 20 anak sebagai sasaran. Kegiatan dilaksanakan pada 19 November 2015 melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan 100% guru mengalami peningkatan pemahaman dalam membuat media pembelajaran serta 75 % anak menunjukkan peningkatan koordinasi dan keseimbangan motorik kasar setelah tiga kali penerapan. Selain itu, anak juga menunjukkan perubahan sikap sosial seperti belajar mengantri dan menghargai teman sebaya. Media karpet engklek terbukti efektif karena mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Keberlanjutan program dijamin melalui serah terima media kepada sekolah sehingga guru dapat menggunakannya secara mandiri dalam jangka panjang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motorik Kasar, Permainan Tradisional Engklek, PAUD

Abstract

Early childhood gross motor skills remain low due to the limited use of engaging and contextual learning media. This Community Service activity aimed to improve gross motor skills of children aged 5–6 years through an interactive engklek carpet learning media themed on farm and poultry animals at PG & TK Islam Nurul Hasanah, East Jakarta. The method used was training, mentoring, and semi-structured interviews involving 3 lecturers, 2 students, 5 classroom teachers, the school principal, and 20 children as participants. The activity was conducted on November 19, 2025, through the stages of preparation, implementation, and evaluation. The results showed that 100% of teachers reported improved understanding in creating and using learning media, and 75% of children demonstrated improved coordination and balance of gross motor skills after three implementations. In addition, children also showed positive changes in social behavior, such as learning to queue and respecting peers. The engklek carpet media proved effective as it integrates cognitive, psychomotor, and affective aspects into one enjoyable activity. Program sustainability is ensured through the handover of the media to the school so that teachers can use it independently in the long term.

Keywords: Learning Media, Gross Motor Skills, Traditional Engklek Game, Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Sekolah PG & TK Islam Nurul Hasanah merupakan lembaga Pendidikan anak Usia Dini (Paud) yang menyelenggarakan program kelas PG (*playground*) untuk anak usia 3-4 tahun dan TK (Taman Kanak-Kanak) untuk usia 5-6 tahun. Untuk sekolah jenjang PG (*playground*) sekolah akan dimulai dari pukul 8.00-9.30 pada hari Senin, Rabu, dan Jumat sedangkan untuk TK sekolah akan dimulai dari jam 07.30-11.30 setiap hari Senin-Jumat. Sekolah menerapkan konsep *fun learning* dan berahklak mulia berbasis kurikulum Nasional dan Islamiah dengan fokus pada pembiasaan ahklak karimah, tahsin, dan tahfidz serta penguatan motorik halus dan kasar. Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh tim PKM Unindra, kemampuan motorik kasar anak di PG & TK Islam Nurul Hasanah masih perlu ditingkatkan melalui stimulasi yang lebih bervariasi dan menarik

Definisi motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak (Mahmud, 2018). Kemampuan motorik kasar menjadi salah satu aspek utama dalam tumbuh kembang anak hingga usia 10 tahun. Anak dengan motorik kasar yang baik cenderung lebih gesit dan percaya diri dalam bermain dan berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Setiap anak memiliki pola perkembangan yang berbeda sehingga memerlukan lingkungan yang mendukung stimulasi motoriknya (Yuliani et al., 2022). Oleh karena itu, pengoptimalan motorik kasar menjadi salah satu aspek utama yang harus diperhatikan dalam pembelajaran PAUD

Anak usia memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah bosan (Utami Putri et al., 2024). Untuk itu diperlukan stimulasi berupa kegiatan yang bervariasi dan menyenangkan agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus sukarela (Azizah & Wardhani, 2022). Stimulasi tersebut memerlukan media pembelajaran yang dapat merangsang pola pikir, perasaan, serta kemampuan belajar anak (Wahyuni et al., 2025). Media yang tepat akan membuat proses stimulasi menjadi lebih efektif dan bermakna bagi mereka.

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang diwariskan secara turun temurun dan memiliki nilai budaya, sosial, serta kognitif bagi masyarakat nusantara (Asrulla et al., 2025). Selain melatih kekuatan fisik permainan tradisional juga menumbuhkan interaksi sosial dan karakter anak karena umumnya dimainkan secara berkelompok dengan peralatan sederhana yang dibuat. Mengembangkan minat dan bakat anak melalui permainan tradisional berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak (Purba & Haryadi, 2025). Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai solusi edukatif yang relevan untuk diterapkan di PAUD sekaligus upaya pelestarian budaya.

Salah satu permainan tradisional yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah permainan tradisional “Engklek” atau “Tapak Gunung”. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat pada pola gambar di lantai sehingga dapat melatih konsentrasi, keseimbangan, koordinasi motorik anak. Aktivitas melompat juga dapat meningkatkan motivasi serta kegembiraan belajar anak sekaligus menerapkan model pembelajaran yang bervariasi (Andriadi & Saputra, 2021). Selain itu, permainan engklek melatih kemampuan bergiliran dan disiplin sosial karena anak belajar tidak mendahului teman serta saling menghargai dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak-anak yang terlibat aktif dalam kegiatan berbasis budaya seperti permainan tradisional juga dapat terdorong untuk berinteraksi dan berdiskusi tentang keberagaman (Sakdiah et al., 2025).

Engklek dipilih karena mudah dibuat, tidak membutuhkan biaya mahal, dan sesuai dengan kondisi sarana prasarana di sekolah PG & TK Islam Nurul Hasanah.

Berdasarkan uraian di atas tujuan PKM yang dilakukan oleh tim dosen Universitas Indraprasta PGRI adalah

1. Memberikan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif kepada guru PG & TK Islam Nurul Hasanah
2. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui penerapan media engklek

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh Tim PKM Unindra berupa kegiatan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui tema permainan tradisional. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode pelatihan, pendampingan, dan wawancara. Wawancara dalam penelitian kualitatif dirancang untuk menggali pemahaman mendalam tentang pengalaman, perasaan, dan perspektif partisipan. (Fadila et al., 2025)

Tahap Persiapan

Tim PKM Unindra yang terdiri dari 3 orang dosen dan 2 orang mahasiswa melakukan wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan 5 orang guru kelas PG & TK Islam Nurul Hasanah. Tujuan wawancara adalah untuk:

1. Mengetahui jumlah siswa dan karakteristiknya, termasuk siswa berkebutuhan khusus.
2. Mengidentifikasi materi yang diajarkan serta tujuan sekolah dalam melatih motorik halus dan kasar anak

Hasil wawancara menjadi dasar dalam mendesain karpet engklek bertema hewan ternak dan unggas sesuai kebutuhan sekolah.

Tahap Pelaksanaan atau Penerapan Teknologi

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi 3 sub-tahapan:

1. **Sosialisasi:** Tim PKM mensosialisasikan konsep media engklek kekinian kepada 5 orang guru kelas melalui diskusi dan demonstrasi.
2. **Pelatihan :** Guru dilatih membuat dan menggunakan karpet engklek sebagai media stimulasi motorik kasar
3. **Penerapan :** Media digunakan oleh 20 anak usia 5-6 tahun. Pada 17-18 November 2025 anak diperkenalkan tema hewan ternak dan unggas. Pada hari Rabu 19 November 2025 media digunakan 20 siswa, sedangkan 20-21 November 2025 digunakan seluruh kelas mulai dari TK A dan TK B secara bergantian.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan melalui

1. **Indikator Keberhasilan:** Kegiatan dinyatakan berhasil apabila 80% guru mengalami peningkatan pemahaman tentang stimulasi motorik kasar, 75% anak menunjukkan

- peningkatan kemampuan motorik kasar, 100% guru mampu membuat dan menerapkan media engklek secara mandiri
2. **Observasi:** Tim PKM mengamati kemampuan perubahan motorik serta minat anak belajar meliputi koordinasi, keseimbangan, dan konsentrasi selama penggunaan media.
 3. **Respon Guru:** Pengumpulan data melalui angket kepuasan dengan 15 pertanyaan dengan pilihan jawaban baik, cukup dan kurang untuk mengukur peningkatan pemahaman guru serta mendapat respon masukan dari guru terkait media
 4. **Perubahan motorik anak:** membandingkan hasil observasi awal dengan observasi akhir setelah 3 hari penerapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Respon Guru

Evaluasi respon guru dilakukan melalui kuesioner 15 pertanyaan dengan skala Baik, Cukup, Kurang. Angket dibagi menjadi tiga aspek: pemakaian media (5 pertanyaan), manfaat media untuk anak (5 pertanyaan) dan keberlanjutan penggunaan media (5 pertanyaan). Hasil angket menunjukkan bahwa 5 guru atau 100% responden menjawab “Baik” pada seluruh aspek.

Pada aspek pemakaian media, guru menyatakan karpet engklek mudah digunakan dan instruksi permainan jelas. Pada aspek manfaat, guru menilai media efektif dalam melatih koordinasi dan konsentrasi anak. Pada aspek berkelanjutan, guru menyatakan media dapat digunakan berkelanjutan karena bahan yang digunakan mudah diperoleh dan dapat dibuat sendiri selain itu media yang dibuat dapat dipakai untuk waktu yang lama dan berulang.

Salah satu guru kelas, bu yati, menyatakan pada diskusi 19 November 2025 bahwa “media pembelajaran berbasis engklek ini juga telah mencapai indikator pembelajaran di sekolah PAUD yakni aspek seni, aspek Bahasa, aspek sosial, aspek afektif dan aspek psikomotorik”



Gambar 1: Tim PKM Unindra Saat Menjelaskan Manfaat Materi Media Pembelajaran Interaktif

Sumber: Dokumentasi Tim PkM Unindra, 2025

Respon Siswa

Observasi selama kegiatan menunjukkan 20 anak usia 5-6 tahun mengikuti permainan engklek dengan sangat antusias. Anak tidak mudah bosan karena desain karpet memuat beberapa permainan dalam satu bidang sehingga anak dapat berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya secara bergiliran. Siswa juga menunjukkan sikap tertib saat mengantri dan tidak saling mendahului.



Gambar 2: Mahasiswa DKV Unindra Menjelaskan Penggunaan Media Pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Tim PkM Unindra, 2025

Peningkatan Keterampilan Motorik

Dokumentasi kegiatan dan laporan guru setelah 3 kali penerapan menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan koordinasi dan keseimbangan motorik kasar. Anak yang sebelumnya kesulitan melompat dengan satu kaki kini mampu mengikuti pola engklek dengan stabil. Kemampuan motorik halus juga terstimulasi saat anak-anak memegang dan memindahkan batu sebagai penanda pada pola engklek ataupun ornamen pendukung dari karpet engklek yang disediakan.



Gambar 3: Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran pada Hari Berikutnya
Sumber: Dokumentasi Tim PkM Unindra, 2025

Pembahasan

Hubungan dengan Teori

Peningkatan kemampuan motorik kasar sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018). Karpet engklek yang dirancang dengan unsur visual menarik berperan sebagai media konsep berhitung, pengenalan hewan, sekaligus melatih koordinasi gerak.

Hasil yang didapat dari penerapan media pembelajaran berbasis engklek ini didukung dengan penelitian sakdiah et al. (2025) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat mendorong interaksi dan diskusi tentang keberagaman serta meningkatkan kemampuan social anak. Selain itu temuan ini juga sejalan dengan pendapat mahmud (2018) bahwa gerak motorik kasar sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan yang bervariasi dan menyenangkan.

Keunggulan media

Keunggulan media karpet engklek terletak pada beberapa aspek

1. Kognitif: Mengintegrasikan materi berhitung dan pengenalan hewan ternak-unggas dalam satu media
2. Psikomotorik: Melatih koordinasi, keseimbangan, dan konsentrasi anak melalui aktivitas melompat
3. Afektif: menumbuhkan budaya antri, sabar, dan saling menghargai teman sebaya

Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program dijamin melalui serah terima media kepada pihak sekolah. Guru telah dibekali keterampilan membuat media secara mandiri menggunakan bahan yang mudah didapat dan murah. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam jangka panjang dan dikembangkan untuk materi pembelajaran lainnya.



Gambar 4: Serah Terima Media Pembelajaran Kepada Sekolah TK Nurul Hasanah
Sumber: Dokumentasi Tim Pkm Unindra, 2025

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media karpet engklek bertema hewan ternak dan unggas oleh tim dosen DKV Unindra di PG & TK Islam Nurul Hasanah berhasil meningkatkan kompetensi guru dan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil evaluasi, 100% guru menyatakan media mudah digunakan dan bermanfaat untuk stimulasi motorik, serta 75% anak menunjukkan peningkatan koordinasi dan keseimbangan setelah 3 kali penerapan.

Inovasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, tidak monoton, dan efektif dalam menyampaikan materi. Selain itu, pelatihan telah membekali guru dengan keterampilan membuat media secara mandiri menggunakan bahan yang mudah diperoleh, sehingga program dapat berkelanjutan.

Jurusan Desain Komunikasi Visual memiliki peran strategis dalam mendesain produk pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini, sekaligus mendukung pengembangan kreativitas dan inovasi guru dilapangan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program pengabdian kepada masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak 2304/SP3M/KPM/LRPM/UNINDRA/XI/2025, 05 November 2025. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitasnya yang telah diberikan sehingga terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriadi, A., & Saputra, A. (2021). Pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 41–47. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.35422>
- Asrulla, A., Rosadi, K. I., Jeka, F., Saksitha, D. A., & Wahyuni, D. (2025). Kontribusi aspek sosial dan budaya dalam aplikasi kebijakan pendidikan nasional Indonesia. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 404–423. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2579>
- Azizah, F. H. L., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6245–6257. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325>
- Fadila, F., Safriani, Eliana, & Khaddafi, M. (2025). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara data collection in qualitative research: interviews. *JIIIC: Jurnal Inteltek Insan Cendikia*, 2, 13446–13449. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- M, S. Y., Hasna, W. O., & Hidayah, A. N. (2022). Hubungan Antara Percaya Diri dengan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di Kelurahan Tampo Kabupaten Muna. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(1), 53–63. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i1.1237>

- Mahmud, B. (2018). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12, 76–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiah*, 03, 171. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1>
- Purba, N., & Haryadi, F. A. (2025). Kenali Potensimu: Mengenal Bakat dan Minat Sejak Usia Dini untuk Meningkatkan Percaya Diri dan Perencanaan Masa Depan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 44–54. <https://doi.org/10.37802/society.v6i1.914>
- Sakdiah, E., Hidayu, R., & Arpa, D. (2025). Peran Etnokonseling dalam Meningkatkan Pemahaman Budaya pada Anak Gen Z di Lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 25. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.26284>
- Utami Putri, S., Noor Restya, D., Afra Rafifah, F., & Alfira Muklis, F. (2024). Pelatihan Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru-guru PAUD Training on Using Book Creator As Digital Learning Media for Early Childhood Teachers. In *Abdimas Galuh* (Vol. 6, Issue 2).
- Wahyuni, R., Apriani, H., Edwardi, F., & Sujarwo Indrias Putri, S. (2025). Pelatihan pengembangan media ajar flashcard menjadi flashcard magnet pada guru paud annisa jakarta timur. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 08(02), 310–320. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/27674>