

# Sosialisasi Motor Learning Melalui Permainan Edukatif Bean Bag Sensory Target di SLB Karya Ibu Palembang

Selvi Atesya Kesumawati<sup>1</sup>, Bangkit Seandi Taroreh\*<sup>2</sup>, M. Haris Satria<sup>3</sup>, Noviria Sukmawati<sup>4</sup>, Dewi Septaliza<sup>5</sup>, Nur Azizah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma

e-mail: \*<sup>1</sup>[kesumawati@binadarma.ac.id](mailto:kesumawati@binadarma.ac.id), <sup>2</sup>[bangkitseanditaroreh@binadarma.ac.id](mailto:bangkitseanditaroreh@binadarma.ac.id), <sup>3</sup>[haris@binadarma.ac.id](mailto:haris@binadarma.ac.id), <sup>4</sup>[noviriasukmawati@binadarma.ac.id](mailto:noviriasukmawati@binadarma.ac.id), <sup>5</sup>[dewi.septaliza@binadarma.ac.id](mailto:dewi.septaliza@binadarma.ac.id), <sup>6</sup>[nuraziizaah452@gmail.com](mailto:nuraziizaah452@gmail.com)

## Abstrak

Mengatasi masalah belum optimalnya pemahaman motor learning melalui permainan edukatif bean bag sensory target di SLB Karya Ibu Palembang adalah dengan kegiatan sosialisasi. Pelaksanaan pengabdian masyarakat tersusun tiga tahap antara lain: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. Pengambilan data melalui observasi berlangsung selama 2 hari. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Subjek terdiri dari siswa, orang tua dan guru berjumlah 26 orang. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu adanya peningkatan pemahaman sebesar 100% (26 orang). Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat siswa menunjukkan kegembiraan, rasa senang dan menikmati permainan.

**Kata kunci:** motor learning, permainan edukatif bean bag sensory target.

## Abstract

Overcoming the problem of not optimal understanding of motor learning through sensory target bean bag educational games at SLB Karya Ibu Palembang is by outreach activities. The implementation of community service is composed of three stages including: 1) planning, 2) implementation and 3) evaluation. Data collection through observation lasted for 2 days. Data analysis using quantitative analysis. Subjects consisted of students, parents and teachers totaling 26 people. The result of this community service activity is an increase in understanding by 100% (26 people). During the implementation of community service activities students show joy, pleasure and enjoy the game

**Keywords:** motor learning, bean bag sensory target educational game

## 1. PENDAHULUAN

Motor learning atau pembelajaran motorik merupakan aktivitas pembelajaran yang sangat kompleks. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda sehingga tugas yang diberikan berbeda. Kematangan dan pengalaman akan menentukan kemampuan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Otak salah satu system syaraf sebagai pusat pengendalian gerak tubuh [1].

Studi literatur yang telah dilakukan tim pengabdian masyarakat pada artikel terkait motor learning antara lain: 1) pembelajaran motorik melalui

permainan tradisional menjadi salah satu alternatif pilihan yang tepat diberikan sesuai karakteristik anak [2] [3], 2) pembelajaran motorik dapat dilakukan dengan berbasis pada aktivitas kinestetik [4] [5], 3) pembelajaran motorik juga dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran hal ini menjadi salah satu inovasi guru [6] [7] [8] [9] [10], 4) pembelajaran motorik sangat penting diberikan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) [11].

Anak berkebutuhan khusus (ABK) pada dasarnya memiliki karakteristik berbeda-beda, salah satunya mampu menunjukkan kemampuannya dari segi fisik, mental, sosial dan memiliki intelegensi di

atas rata-rata normal [12]. Namun ada juga yang menunjukkan koordinasi gerak yang kurang seimbang dan mengalami kesulitan ketika melakukan gerakan motorik kasar [13]. Pada dasarnya anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan sesuai dengan ke khususannya. Mereka yang secara fisik, psikologis, kognitif atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan-tujuan atau kebutuhan dan potensinya secara maksimal, meliputi mereka yang tuli, buta, mempunyai gangguan bicara, cacat tubuh, retardasi mental, atau gangguan emosional [14]. Hal tersebut merupakan pertimbangan membutuhkan bantuan dan dukungan ekstra untuk mencapai potensinya.

Pembelajaran motorik melalui berbagai aktivitas sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak ke jenjang selanjutnya, sebab semakin anak aktif dan sering melakukan aktivitas semakin baik pula motorik anak tersebut [14].

Permainan edukatif engklek questions menjadi suatu permainan yang mengeluarkan aktivitas banyak gerak. Permainan ini sangat sederhana dan mudah untuk dimainkan peserta didik. Permainan engklek edukatif questions dikemas dengan menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk memainkan permainan ini. Bermain memiliki fungsi sebagai jendela ke dalam jiwa anak dan merupakan aktivitas favorit anak dan dianggap sebagai kendaraan terbaik untuk memfasilitasi perkembangan anak. Bermain sebagai tempat ekspresi diri, komunikasi, perkembangan hubungan dengan orang lain dan perkembangan kapasitas diri baik untuk anak pada umumnya maupun pada anak berkebutuhan khusus [15].

Permainan edukatif bean bag sensory target adalah permainan yang dihasilkan dari penelitian. Permainan ini dikembangkan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran motorik. Permainan ini memiliki karakteristik sebagai stimulus motorik halus. Namun dalam implementasinya permainan ini dapat di modifikasi peraturannya sehingga tujuan pengembangan fisik-motoriknya tercapai, misalnya untuk motorik kasar dapat dimodifikasi dengan peraturan menggabungkan berbagai variasi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Hasil pengamatan langsung yang telah dilakukan pada bulan April 2023 mendapatkan data:

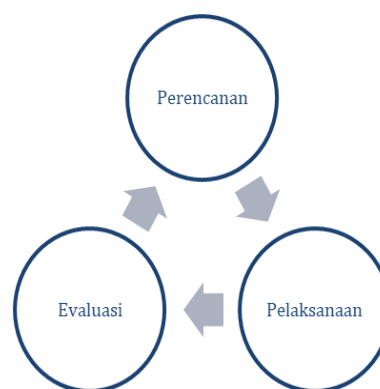
- 1) Mengatasi masalah belum optimalnya pemahaman motor learning melalui permainan edukatif bean bag sensory target di SLB Karya Ibu Palembang adalah dengan kegiatan sosialisasi.

- 2) Dibutuhkan peralatan permainan edukatif bean bag sensory target yang banyak sehingga dapat membantu keterbatasan peralatan di sekolah.

## 2. METODE

Sosialisasi motor learning melalui permainan edukatif bean bag sensory target di SLB Karya Ibu Palembang menggunakan 3 tahapan antara lain: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi.

Pengambilan data menggunakan observasi dengan pedoman observasi. Kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung selama 2 hari. Subjek pengabdian masyarakat adalah siswa, orang tua dan guru total berjumlah 26 orang. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Secara detail dapat tergambar sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat tersusun dalam 3 tahap antara lain: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. Secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan sosialisasi motor learning melalui permainan edukatif bean bag sensory target di SLB Karya Ibu Palembang terlebih dahulu melalui rapat internal di Universitas Bina Darma. Rapat ini dihadiri oleh tim pengabdian masyarakat dan mahasiswa program studi pendidikan olahraga. Adapun hasil rapatnya antara lain: 1) melakukan observasi terlebih dahulu agar kegiatan pengabdian masyarakat tepat sasaran, 2) mahasiswa mempersiapkan permainan edukatif bean bag sensory

target, 3) meminta ijin pelaksanaan, 4) merencanakan pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan motor learning merupakan aktivitas pembelajaran motorik yang dilakukan guru melalui berbagai aktivitas fisik. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini aktivitas fisik yang digunakan yaitu permainan edukatif bean bag sensory target. Permainan ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Hal ini dilakukan agar memberikan dampak kebermanfaatan yang lebih luas.

Subjek kegiatan pengabdian masyarakat yaitu 1) guru, 2) orang tua, 3) siswa. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam pemberian pengalaman gerak anak melalui aktivitas motorik. Salah satu tujuan pemberian pengalaman gerak agar siswa memiliki kemandirian dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, namun dalam proses belajar motorik masih membutuhkan pendampingan guru dan orang tua. Permainan edukatif bean bag sensory target merupakan salah satu alternatif pilihan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran motorik. Adapun gambar permainan edukatif bean bag sensory target sebagai berikut:



Gambar 2. Permainan Edukatif Bean Bag Sensory Target

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Tabel 1 memberikan informasi pelaksanaannya.

Tabel 1. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tanggal	Pelaksana	Materi
---------	-----------	--------

13 April 2023	1. Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd	Pengenalan Permainan Edukatif Bean Bag Sensory Target
	2. Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd	Pemetaan Kebutuhan Gerak Anak
	3. Dr. M. Haris Satria, M.Pd	Tips dalam Implementasi Penjas Adaptif
14 April 2023	1. Dr. Bangkit Seandi Taroreh, M.Pd	Implementasi Motor Learning
	2. Dr. Dewi Septaliza, M.Pd	Pendampingan Praktek Permainan Edukatif Bean Bag Sensory Target
	3. Nur Azizah	Pendampingan Praktek Permainan Edukatif Bean Bag Sensory Target

Pengenalan permainan edukatif bean bag sensory target menjelaskan tentang bagaimana cara bermain dan implementasinya dalam pengembangan fisik-motorik. Pemetaan kebutuhan gerak anak menjelaskan tentang analisis pemetaan gerak sesuai kebutuhan dan karakteristik anak berkebutuhan khusus (ABK). Tips dalam implementasi penjas adaptif menjelaskan tentang perlunya modifikasi berbagai aktivitas fisik yang dikemas untuk tujuan pembelajaran penjas adaptif. Implementasi motor learning menjelaskan tentang tahapan belajar motorik atau gerak untuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Pendampingan praktek permainan edukatif bean bag sensory target merupakan aktivitas praktek dengan dibantu didampingi guru dan orang tua.



Gambar 3. Aktivitas Kegiatan Pengabdian Masyarakat

### 3. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini tim pengabdian masyarakat memberikan motivasi kepada siswa, orang tua dan guru, selain itu analisis kuantitatif memperoleh data bahwa ada peningkatan pemahaman sebesar 100% (26 orang). Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat siswa menunjukkan kegembiraan, rasa senang dan menikmati permainan.

Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya antara lain 1) produk-produk penelitian agar dapat dipublikasikan ke lingkungan masyarakat luas disarankan dibuatkan buku seperti buku hasil penelitian tentang bola voli [16] [17], 2) tim pengabdian masyarakat harapannya melanjutkan kegiatan ini di waktu-waktu berikutnya agar terus memberikan kebermanfaatn di masyarakat seperti kegiatan pengabdian masyarakat sosialisasi gaya hidup sehat [18] maupun sosialisasi pembelajaran jarak jauh (PJJ) [19] yang telah memberikan dampak positif masyarakat.

### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan sebagai berikut ada peningkatan pemahaman sebesar 100% (26 orang).

### 5. SARAN

Adapun saran sebagai berikut 1) melengkapi publikasi penelitian dalam bentuk buku, 2) tim pengabdian masyarakat melanjutkan kegiatan ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SLB Karya Ibu Palembang yang telah memberikan ijin kegiatan. Ucapan terima kasih juga untuk seluruh guru dan karyawan. Tak lupa pula terima kasih kami kepada seluruh siswa dan orang tua yang dengan sabar, gembira, senang selama mengikuti kegiatan ini.

Terima kasih kepada Direktorat Research dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas Bina Darma, tim kegiatan pengabdian masyarakat dan Mahasiswa prodi POR UBD yang telah membantu kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan kebermanfaatn bagi kita semua dan mohon maaf jika ada kekeliruan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Auliani, N. F., & Ardisal, A. (2019). Efektivitas Permainan Lompat Tali Karet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Hikmah Reformasi, Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 137-146. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i2.164>
- [2] Musiandi, T., & Taroreh, B. (2020). Pengembangan Pembelajaran Atletik Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Sumatera Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 29-37. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.885>
- [3] Taroreh, B. S., & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan Cba Pada Pembelajaran Atletik Sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional Di Sumatera Selatan. *JURNAL CURERE*, 4(1), 9-16. <https://doi.org/10.36764/jc.v4i1.348>
- [4] Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program Aktivitas Fisik Manipulatif Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia 6 Tahun. *JURNAL PENJAKORA*, 7(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24258>
- [5] Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program Aktivitas Fisik Manipulatif Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia 6 Tahun. *JURNAL*

- PENJAKORA, 7(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24258>
- [6] Taufik, M. S., Ridlo, A. F., Solahuddin, S., Iskandar, T., & Taroreh, B. S. (2022). Application of youtube-based virtual blended learning as a learning media for fundamental movement skills in elementary schools during the covid pandemic 19. *Annals of Applied Sport Science*, 10(1), 1–10.
- [7] Nahar, A., & Taroreh, B. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Lari Melalui Media Flash Card di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olympia*, 2(2), 34-41. Retrieved from <http://journal.binadarma.ac.id/index.php/olympia/article/view/1266>
- [8] Akis Mayanto, Muhamad Syamsul Taufik, Adi Wijayanto, Soleh Solahuddin, & Bangkit Seandi Taroreh. (2021). MODEL PEMBELAJARAN JARAK PENDEK PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 114-120. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1174>
- [9] Taroreh, B. S., & Arisandy, D. (2022). Development of Thematic Digital Comics for Healthy Children During the Covid-19 Pandemic for PJOK Learning Class V Elementary School Students in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i1.20454>
- [10] Mutia Mawardah, Muhammad Iqbal Ramdhani, Susan Dian Purnamasari, Febriyanti Panjaitan, Bangkit Seandi Taroreh, & Triska Amalia Sari. (2022). MEDIA KREATIF PENGEMBANGAN MOTORIK PADA AUD DI PAUD MUTIARA BUNDA DESA SUMBER MAKMUR KECAMATAN BANDING AGUNG. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1957–1964. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1051>
- [11] Haris Satria, Bangkit Seandi Taroreh, Margaretta Ineke Melynda, Novri Asri, “Play Activity: To Increase Fundamental Movement Skill for Children with Mild Mental Retardation”, *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6A), 1-10, 2020. DOI:10.13189/saj.2020.080701
- [12] Malay, D. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar melalui permainan engklek pada anak diskalkulia. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1).
- [13] Nirmala, C. D. (2017). Pengaruh permainan engklek terhadap peningkatan kemampuan melempar dan melompat anak tunagrahita sedang SDLB Putra jaya Kota Malang tahun 2017 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- [14] Cahyati Ngaisah, N., Iftaql Janah, A., Nur Azizah, S., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2023). Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74-85. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.159>
- [15] Oedjoe, M. R., & Bunga, B. N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional “Sikodoka” Bagi Anak Usia Dini Berlatar Belakang Tuna Grahita. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 11(2), 73-80.
- [16] Ilham Dwi Alamsyah, & Taroreh, B. S. (2022). Book Development of Volley Ball Passing Variations in the Special Preparation Period for Volley Ball Teachers and Coaches in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(4), 798–805. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i4.25665>.
- [17] Leo Sukma, & Taroreh, B. S. (2022). Book Development of Volleyball Smash Exercises Variations for Volleyball Coaches in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(4), 806–813. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i4.25664>.
- [18] Taroreh, B. S., Kusmindari, C. D. ., Indriani, P. ., Wahasumiah, R. ., & Darwin. (2022). Dissemination of Healthy Lifestyles to Improve HR Quality and Performance at Bina Cipta High

School. *Jurnal Pengabdian Pancasila (JPP)*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.55927/jpp.v1i2.2189>

- [19] Bangkit Seandi Taroreh, Rolia Wahasusmiah, & Hadi Syaputra. (2021). SOSIALISASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) UNTUK MAHASISWA BERPRESTASI OLAHRAGA DI UNIVERSITAS BINA DARMA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 169–174. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i2.80>