

## Peningkatan Atensi Dan Motorik Pada Anak: Pemberdayaan Pada Anak-Anak Desa Keputih

Putri Khairunnisa Larasti<sup>1</sup>, Vira Rizqillah<sup>2</sup>, Zid Sayyid Adam Asy-Syifa<sup>3</sup>, Afif Rifai Nugroho<sup>4</sup>, Afta Haliza Imamah<sup>5</sup>, Dafa Alfitri Jasmine<sup>6</sup>, Daffa Abrar Dhifaldi<sup>\*7</sup>, Dwi Rukma Santi<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

\*e-mail: [abrardaffa80@gmail.com](mailto:abrardaffa80@gmail.com)<sup>7</sup>

### Abstrak

Menjawab persoalan yang dihadapi oleh masyarakat seperti kurangnya semangat belajar, pemahaman urgensi pendidikan, serta kurangnya kemampuan atensi dan motorik anak-anak ketika belajar. Program pemberdayaan ini berfokus pada pengembangan atensi dan motorik anak-anak melalui media belajar. Perkembangan tersebut perlu diperhatikan karena dapat berpengaruh pada keterlambatan belajar, prestasi tak optimal, kesulitan menyelesaikan tugas, dan kesulitan dalam tuntutan sosial. Tujuan dari pemberdayaan ini yaitu untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan belajar serta meningkatkan kesadaran bagi para orang tua tentang pentingnya atensi dan motorik dalam proses perkembangan anak. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode CBR (Community Based Research). Adapun hasil dari program pemberdayaan ini yaitu adanya peningkatan atensi dan motorik anak-anak di Desa Keputih Tegal Timur Surabaya. Hal tersebut berdasarkan ketertarikan dan kefokusannya dalam penyelesaian puzzle, kreativitas saat membuat batik jumputan, dan keantusiasannya serta merancang strategi pada anak-anak untuk memenangkan games bola karet dan estafet bola.

**Kata kunci:** Atensi, Motorik, Pemberdayaan Psikologi, Perkembangan Anak

### Abstract

Answering problems faced by society such as lack of enthusiasm for learning, understanding the urgency of education, as well as children's lack of attention and motor skills when studying. This empowerment program focuses on developing children's attention and motor skills through learning media. This development needs to be paid attention to because it can affect late learning, suboptimal achievement, difficulty completing assignments, and difficulties in social demands. The aim of this empowerment is to help children improve their learning abilities and increase awareness for parents about the importance of attention and motor skills in the child's development process. The method used is the CBR (Community Based Research) method. The results of this empowerment program are an increase in children's attention and motor skills in Keputih Tegal Timur Village, Surabaya. This is based on interest and focus in solving puzzles, creativity when making jumputan batik, and enthusiasm and designing strategies for children to win rubber ball games and ball relays.

**Keywords:** Attention, Child Development, Motor, Psychological Empowerment

## 1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat dalam aspek kehidupannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan. Rentan usia lahir hingga 6 tahun adalah masa keemasan. Dalam masa ini anak-anak perlu mendapatkan stimulasi maksimal dalam seluruh aspek perkembangannya. Masa anak-anak juga sebagai dasar dalam mengembangkan kemampuan kognitif (atensi), bahasa, gerak motorik, dan sosial emosional (6).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah atensi. Atensi berkaitan erat dengan pemahaman mengenai dunia luar. Proses atensi dimulai dengan adanya rangsangan yang diterima oleh alat indera. Kemudian individu akan menjangkau dan menyeleksi rangsangan sesuai kebutuhan dan tujuan yang direncanakan. Proses selanjutnya yaitu memfokuskan pada suatu rangsangan yang spesifik atau khusus yang disadari. Atensi dibagi atas tiga komponen meliputi fokus, rentang atensi, dan seleksi. Fokus atensi berkaitan dengan kemampuan pada tugas, objek, aktivitas, atau peristiwa yang spesifik melalui menyaring dan menyeleksi disadari.

Rentang atensi berkaitan dengan memertahankan atensi secara terus-menerus. Sedangkan selektif atensi berkaitan dengan memusatkan perhatian pada tugas atau aktivitas yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Atensi berperan sebagai gerbang utama individu untuk mengenal dan memahami dunia luar. Atensi yang kurang dapat menyebabkan anak mengalami defisit dalam tingkah lakunya. Hal ini kemudian dapat memunculkan masalah dalam interaksi dan adaptasi dengan tuntutan lingkungan sosialnya (5).

Selain atensi terdapat aspek lain dalam perkembangan anak yaitu motorik. Perkembangan motorik merupakan perkembangan dalam pengendalian gerak jasmani melalui kegiatan saraf, otot, dan tulang yang terkoordinasi. Perkembangan motorik sebagai kemampuan anak untuk bergerak dan mengendalikan bagian tubuhnya. Kemampuan motorik terdiri atas dua hal yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yang berfungsi melakukan gerakan dasar seperti berjalan, berlari, menendang, melompat, melempar, dan mendorong. Sedangkan motorik halus berfungsi melakukan gerakan spesifik seperti menulis, menggunting, mengikat, melipat, dan menggambar (7). Tidak banyak orang tua yang memahami bahwa keterampilan motorik kasar dan halus setiap anak perlu dilatih dan dikembangkan dalam semua aktivitasnya. Pengembangan keterampilan motorik memungkinkan seorang anak melakukan berbagai hal dengan lebih baik. Keterampilan motorik yang baik akan dapat menunjang anak dalam melakukan aktivitasnya baik dari segi akademik dan fisik. Semakin bagus perkembangan motorik individu, maka daya kerjanya juga semakin bagus atau sebaliknya. Dalam hal ini kemampuan motorik dapat menjadi tolak ukur individu yang berhasil melakukan tugas dalam kemampuan gerakan (2).

Mengatasi masalah ketelambatan perkembangan anak terkait dengan motorik dan atensi salah satunya melalui aktivitas bermain. Penanganan faktor penyebab perkembangan motorik pada anak salah satunya dengan permainan puzzle. Puzzle merupakan permainan modern yang dimainkan dengan menyusun bagian-bagian gambar terpisah menjadi gambar yang susai dengan aslinya. Bermain puzzle dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak, melatih kewaspadaan, mengatur gerak mata dan tangan. Permainan ini dapat dilakukan bersama yang dapat melatih kerjasama dan berbaur dengan teman seusianya (1).

Aspek perkembangan anak berupa atensi dan motorik perlu diperhatikan. Keterlambatan perkembangan anak dalam aspek motorik dan atensi akan dapat mempengaruhi kehidupan anak. Kurangnya kemampuan dalam kedua aspek ini akan mempengaruhi anak seperti lambat belajar, prestasi tak optimal, kesulitan menyelesaikan tugas, dan kesulitan dalam tuntutan sosial. Kemudian jika tak ditangani sejak dini dapat mengganggu kehidupannya. Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai peningkatan atensi dan motorik anak-anak di Desa Keputih Surabaya.

## 2. METODE

Pemberdayaan dilakukan selama 3 hari pada tanggal 14, 21 dan 22 Oktober 2023 pukul 15.00 - 17.00 WIB. Tempat pelaksanaan berlokasi di *Creative Public Space* Keputih, Surabaya dan wilayah yang pemberdayaan terlelat di Keputih Tegal Baru & Keputih Tegal Timur Baru. Target dari pemberdayaan ini adalah anak-anak yang tinggal di wilayah pemberdayaan. Metode yang digunakan pada pemberdayaan ini adalah *CBR (Community Based Research)* yang terdiri dari 4 tahap, yakni:

### 1. Peletakan Prinsip Dasar

Kunci awal dari terlaksananya program ini adalah dengan peletakan prinsip dasar. Melalui peletakan ini pihak peneliti melakukan diskusi dengan pihak *stakeholder* (Komunitas Sahabat Belajar) untuk mengetahui permasalahan di lokasi pemberdayaan, harapan pihak *stakeholder* dari adanya pemberdayaan ini dan tujuan peneliti datang. Diskusi dilakukan melalui media *Google Meet* pada 17 September 2023 dan 08 Oktober 2023. Hasil diskusi pada 17 September 2023 antara lain: kebutuhan *stakeholder* di lokasi, kendala yang dihadapi selama ini, fokus yang selama ini dijalani, kondisi di sekitar dan hal yang bisa dibantu oleh peneliti.

*Stakeholder* mengungkapkan bahwa di lokasi ada beberapa anak berkebutuhan khusus dan banyak anak yang memiliki kendala dalam belajar.

## 2. Perencanaan

Perencanaan program telah dilakukan sejak tahap peletakan prinsip dasar. Perencanaan yang dimaksud adalah menemukan lokasi pemberdayaan dan mencari pihak *stakeholder*. Berdasarkan hasil diskusi bersama *stakeholder* kemudian dilakukan perencanaan lebih lanjut berbagai program yang bisa dilakukan untuk mengabdikan kebutuhan dari masyarakat dan sesuai dengan target penelitian. Pada tahap ini peneliti berencana untuk memberdayakan para anak baik itu anak berkebutuhan khusus maupun anak normal yang ada di lokasi. Teknik yang dipilih adalah permainan dan *puzzle*.

## 3. Pengumpulan dan Analisis

Berbagai perencanaan dari pihak peneliti telah tersusun dengan baik, seperti rencana program kegiatan, lokasi kegiatan, pihak pendukung kegiatan, peserta kegiatan dan rencana dana kegiatan. Data-data yang telah terkumpul kemudian didiskusikan kembali bersama *stakeholder* untuk melihat apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masyarakat dan sesuai dengan target. Pengumpulan informasi, analisis dan diskusi lebih lanjut bersama *stakeholder* dilakukan sejak 18 November 2023 atau pasca peletakan dasar hingga 08 Oktober 2023 adalah hari untuk diskusi selanjutnya membahas hasil pengumpulan dan analisis yang dilakukan.

## 4. Aksi dan Temuan

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis yang dilakukan peneliti dan dilaporkan pada *stakeholder* kemudian disepakati pelaksanaan program pemberdayaan dilakukan selama 3 hari pada tanggal 14, 21 dan 22 Oktober 2023 pukul 15.00 - 17.00 WIB. Program yang ada disusun berdasarkan kebutuhan dari pihak-pihak di lokasi pemberdayaan berdasarkan informasi *stakeholder* dan kesesuaian dengan tujuan penelitian yaitu untuk melatih atensi anak. Setiap program dan permainan yang ada memiliki segmentasi yang berbeda mengingat demografi anak yang berbeda-beda dan terbagi menjadi 3 yaitu bocil, bocita dan bolang. Permainan dan mainan yang disiapkan untuk para anak yaitu *puzzle*, mengenal warna dan permainan dengan bola. Setiap segmentasi memiliki kesulitan tersendiri disesuaikan dengan umur anak, kecuali untuk permainan bola.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap persiapan, tim menuju lokasi pemberdayaan di Desa keputih tegal timur surabaya pada hari selasa, 3 oktober 2023 pukul 16.00-17.30 WIB. Langkah awal melibatkan survei wilayah pemberdayaan di Desa Keputih Tegal Baru dan Keputih Tegal Timur Barat. Dengan melakukan survei lokasi ini tim dapat memahami kondisi dan jumlah anak-anak yang berpotensi mengikuti kegiatan pemberdayaan, diperkirakan sekitar 30 anak dengan rentang usia 3 -13 tahun. Setelah survei wilayah, fokus beralih ke peninjauan lokasi pelaksanaan kegiatan pemberdayaan, yaitu Creative Public Space Keputih, Surabaya. Lokasi wilayah pemberdayaan dan lokasi kegiatan tidak terlalu jauh hanya sekitar 500 m, selain itu lokasi kegiatan yang cukup luas dan fasilitas yang memadai menjadi keputusan tim untuk menggunakan lokasi tersebut.

Langkah berikutnya dalam tahap pra-kegiatan, tim melakukan analisis masalah dengan ketua komunitas Sahabat Belajar dan stakeholder di wilayah tersebut melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi. Hasil wawancara dengan Kak Endah selaku ketua komunitas Sahabat Belajar, dan Pak Susilo serta Pak Angger, sebagai stakeholder Desa Keputih Surabaya, mengungkapkan bahwa pentingnya penyelenggaraan kegiatan pemberdayaan yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar bagi anak-anak desa keputih. Mereka menyoroti pentingnya menyediakan fasilitas pendukung agar anak-anak dapat mengembangkan fungsi motorik, meningkatkan atensi, serta mengembangkan pola pikir, kreativitas, dan kerjasama. Hasil observasi juga mengindikasikan kekurangan, seperti kurangnya semangat belajar di kalangan anak-anak, dukungan yang minim dari beberapa orang tua terhadap pendidikan anak,

dan kekurangan fasilitas pendukung belajar. Kondisi ini tercermin dari tingginya jumlah anak-anak dengan tingkat IQ cenderung rendah, serta pemahaman yang kurang dari beberapa orang tua tentang pentingnya pendidikan. Hasil IQ ini didapat melalui kelompok atau tim yang pernah melakukan pemberdayaan sebelumnya dengan memberikan tes IQ sebagai salah satu programnya.

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan serta merancang kegiatan pemberdayaan, tim melakukan aksi kegiatan pemberdayaan selama 3 pertemuan pada tanggal 14, 21-22 Oktober 2023 pukul 15.00-17.00 WIB. Anggota tim kemudian dibagi tugas untuk melaksanakan kegiatan pemberdayaan ini. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan ini meliputi Pelatihan motorik dan peningkatan atensi dengan pemberian materi dengan media puzzle pada pertemuan pertama. Puzzle dipilih sebagai salah satu metode karena kemudahan pembuatannya serta efektivitas penggunaannya. Ditambah anak-anak yang cenderung tertarik dengan puzzle membuat metode ini sangat baik untuk digunakan. Pada pertemuan kedua melakukan pelatihan motorik dengan materi mengenal warna menggunakan media tas kain, dan pada pertemuan ketiga melakukan pelatihan motorik melalui games dengan menggunakan bola. Kegiatan-kegiatan tersebut dipandu langsung oleh para tim yang telah dibagi tugas yaitu tim penjemputan, tim perlengkapan, tim acara, serta tim dokumentasi. Setiap akhir pertemuan, anak-anak diberikan konsumsi berupa makanan ringan sebagai reward, dan beberapa di antaranya mendapatkan bonus hadiah makanan ringan sebagai penghargaan atas partisipasi aktif atau perilaku baik selama kegiatan.

Tahapan Evaluasi. Tahapan ini dilakukan setiap selesainya program pada tiap harinya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu kekurangan program serta elemen lain yang mungkin menjadi penghambat jalannya program pada hari itu. Setelah mengetahui segala kekurangan, maka tim akan membuat suatu catatan yang nantinya akan dilakukan pada pertemuan di hari berikutnya. Tahap ini berlanjut hingga hari terakhir dimana evaluasi dilakukan untuk menganalisis kekurangan serta kelebihan pelaksanaan dari awal hingga akhir. Pada tahap ini dilakukan dengan santai dan tiap anggota memberikan kritik serta masukan untuk tiap program yang sudah dijalankan. Berdasarkan hasil evaluasi ini juga didapat sebuah perubahan yang kita analisis melalui perilaku anak-anak desa keputih. Perilaku tersebut dinataraya mau bekerjasama, lebih bisa diatur, lebih fokus dan memiliki pemahaman akan perintah serta dapat melakukan suatu interaksi yang baik terhadap teman sebayanya.

Masa anak-anak adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Masa keemasan (*golden age*) segala potensi anak berkembang dengan pesat. Usaha paling tepat dalam meletakkan segala potensi dasar yang dimiliki anak ialah pada masa ini, baik itu potensi fisik, kognitif, bahasa, motorik, sosial, emosional, atau bahkan potensi kemandirian dan spiritual anak (8). Menurut Santrock secara garis besar, tiga domain yang dapat dijadikan acuan dalam melihat perkembangan masa kanak-kanak awal ialah fisik, kognitif, dan sosial-emosional. Dalam hal fisik anak telah berkembang dengan mampu melakukan aktivitas motorik halus maupun kasar secara sederhana. Sedangkan secara kognitif, anak telah memiliki kemampuan menggunakan simbol-simbol dalam melihat realitas lingkungan. Adapun secara sosial-emosional, anak-anak telah mampu mengekspresikan emosinya, seperti tertawa, marah, maupun sedih, mampu menampilkan konsep diri, mulai bermain dengan teman-teman di sekitar, serta mampu memahami perbedaan gender secara umum (4).

Setelah dilakukan pengumpulan data lewat stakeholder dan pihak komunitas terdapat problem mengenai perkembangan anak di Desa keputih terutama dalam hal kognisi. Hasil observasi dan pengumpulan data menunjukkan terdapat tingginya jumlah anak-anak dengan tingkat IQ cenderung rendah, serta pemahaman yang kurang dari beberapa orang tua tentang pentingnya pendidikan. Hasil IQ ini didapat melalui kelompok atau tim yang pernah melakukan pemberdayaan sebelumnya dengan memberikan tes IQ sebagai salah satu programnya. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya semangat belajar di kalangan anak-anak akibat adanya trauma belajar, dukungan yang minim dari beberapa orang tua terhadap pendidikan anak, dan minimnya fasilitas pendukung belajar. Oleh karena itu kami selaku fasilitator merancang kegiatan pemberdayaan yang berfokus pada pengembangan motorik dan atensi anak melalu

media belajar. Tim melakukan aksi kegiatan pemberdayaan selama 3 pertemuan pada tanggal 14, 21-22 Oktober 2023 pukul 15.00-17.00 WIB.

Pada pertemuan pertama tim melaksanakan kegiatan belajar yang berfokus pada motorik dan peningkatan atensi anak melalui media bermain puzzle. Hal ini bertujuan untuk mengasah motorik halus serta ketahanan mereka dalam menyusun puzzle. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (3). Pemanfaatan Media Puzzle membantu melatih motorik Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang melalui pelatihan koordinasi mata dan tangan, dimana anak mampu menempatkan puzzle sesuai dengan bentuk. Dengan puzzle anak memiliki keterampilan memecahkan masalah, seperti saat anak mengalami kesulitan mencocokkan puzzle. Saat bermain puzzle anak juga mampu mengelola emosi. Media puzzle yang di berikan di bagi tingkat kesulitannya sesuai dengan umur dan kemampuan anak, yakni puzzle kertas 6 kotak dengan tema hewan untuk bocil (usia TK-1 SD). Puzzle kertas 12 Kotak dengan tema pemandangan untuk bolang (usia 2 SD-5 SD). Puzzle jigsaw dengan timer waktu untuk bolang yakni remaja usia 6 SD hingga SMP.



Gambar 1. Permainan puzzle dilakukan bolang

Sebelum dimulai kami melakukan penjemputan dan pengumpulan anak-anak dari desa keputih menuju pada tempat belajar yakni Keputih Work Space. Fasilitator di bagi menjadi 3 tim sesuai dengan kelompok pembagian anak. Pada saat pembelajaran beberapa anak menunjukkan perilaku hiper aktif, berebut, dan beberapakali susah untuk dikondisikan. Namun mereka menunjukkan keterterarikan terhadap media belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan kefokusannya dalam menyelesaikan puzzle. Beberapa anak pada kelompok usia bocil dan bocita terlihat antusias dan meminta beberapa puzzle tambahan. Sedangkan pada usia bolang menunjukkan kefokusannya dan kerjasamanya dalam menemukan alternatif agar puzzle tersusun. Pada akhir sesi pembelajaran diakhiri dengan pembagian snack sebagai bentuk reward telah bersedia belajar. Dalam permainan puzzle ini berhasil menarik atensi mereka untuk fokus dalam menyelesaikan puzzle hingga tersusun serta mengasah motorik halus mereka dengan menempel puzzle pada media yang disediakan.



Gambar 2. Foto bersama hari pertama



Gambar 3. Hasil permainan puzzle

Pada pertemuan kedua tim melaksanakan kegiatan belajar yang berfokus pada motorik dan peningkatan atensi anak melalui media mewarnai dengan batik jumputan. Hal ini bertujuan untuk mengasah kreatifitas mereka dalam bermain warna serta mengasah atensi mereka dalam

memperhatikan langkah pembuatan batik yang dijelaskan sebelumnya. Media yang digunakan adalah dengan cat air dan juga tas kanvas. Dalam pembelajaran hari kedua tidak ada perbedaan kelompok semua di bebaskan untuk menunjukkan kreativitasnya dalam memberikan warna pada tas. Pada hari kedua anak-anak menunjukkan perilaku yang sudah mulai bisa kondusif dan mampu memperhatikan arahan dari fasilitator.



Gambar 4. Pemberian pengarahan tentang tata cara membuat batik jumputan

Hari kedua Sebelum dimulai kami melakukan penjemputan dan pengumpulan anak-anak dari desa keputih menuju pada tempat belajar yakni Keputih Work Space. Kemudian mereka di beri arahan bagai mana cara mewarnai dan hal yang harus di perhatikan seperti tidak menyemprotkan pada teman, baju, dan memakai sarung tangan. Ketika di berikan arahan mereka mendengarkan dengan seksama dan berperilaku kondusif sesuai arahan. Mereka juga menunjukkan kemajuan perilaku baik melalui berbagi warna dengan temannya. Mereka memiliki antusias dalam menyelesaikan warna mereka dan kreatifitanya. Pada akhir sesi pembelajaran diakhiri dengan pembagian snack sebagai bentuk reward telah bersedia belajar. Dalam media jumputan ini berhasil meningkatkan atensi (kondusif), kreatifitas, dan motorik halus mereka dengan koordinasi tangan dalam meratakan warna cat pada media kanvas.



Gambar 5. Foto bersama dengan hasil batik jumputan



Gambar 6. Proses pembuatan batik jumputan

Pada pertemuan ketiga tim melaksanakan kegiatan belajar yang berfokus pada motorik dan kerjasama anak melalui games bola karet dan estafet bola. Hal ini bertujuan untuk mengasah kerjasama mereka dengan teman sebangkunya dan motorik kasar mereka dengan koordinasi gerak kaki, tangan, dan tubuh mereka. Sebelum dimulai kami melakukan penjemputan dan pengumpulan anak-anak dari desa keputih menuju pada tempat belajar yakni Keputih Work Space. Pada pembelajaran ini mereka menunjukkan antusias mereka untuk bisa memenangkan permainan. Bahkan beberapa anak menunjukkan diri mereka vokal dengan memberikan ide ataupun strategi pada temannya. Hal ini mengasah kognisi mereka untuk memecahkan solusi dan menemukan strategi.



Gambar 7. Permainan bola karet



Gambar 8. Peningkatan motorik dan kerjasama

Tidak hanya itu juga melatih gerak tubuh mereka dengan berlari, mengambil bola, dan berjongkok. Jiwa kompetitif mereka juga tumbuh melalui permainan ini, ditunjukkan dengan beberapa kelompok yang berusaha memenangkan perlombaan dengan strategi yang diciptakan. Pada pertemuan ketiga mereka menunjukkan perilaku antusias, dapat berkerjasama, serta fokus. Melalui games ini berhasil meningkatkan atensi, kerjasama, motorik, dan kognisi mereka melalui jiwa kompetitif dan strategi yang di ciptakan untuk dapat memenangkan permainan. Setelah sesi pembelajaran berakhir pada hari terakhir diakhiri dengan pembagian snack, dan sesi foto. Fasilitator mengucapkan terimakasih pada anak-anak yang mau bergabung dalam belajar kemudian mengantarkan mereka kembali pada titik kumpul yakni kampung keputih.



Gambar 9. Foto bersama di hari terakhir pemberdayaan



Gambar 10. Permainan estafet bola

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pemberdayaan ini dilaksanakan selama 3 hari pada tanggal 14, 21, dan 22 Oktober 2023 pukul 15.00-17.00 WIB bertempat di Desa Keputih Tegal Timur Surabaya. Kegiatan ini diikuti oleh 30 anak dengan rentang usia 3-13 tahun. Kegiatan pemberdayaan ini

menggunakan metode CBR (*Community Based Research*) yang memiliki keterlibatan berbagai pihak baik internal melalui masyarakat dan *stakeholder* yakni Komunitas Sahabat Belajar serta eksternal yaitu para akademisi yang terlibat dalam penelitian pemberdayaan. Metode ini digunakan untuk menjawab persoalan yang dihadapi oleh masyarakat. Persoalan tersebut antara lain kurangnya semangat belajar, pemahaman urgensi pendidikan, serta kurangnya kemampuan atensi dan motorik anak-anak ketika belajar. Program pemberdayaan ini berfokus pada pengembangan atensi dan motorik anak-anak melalui media belajar. Media pembelajaran tersebut yakni bermain *puzzle*, mewarnai batik jumputan, serta bermain games bola karet dan estafet bola. Hasil program pemberdayaan ini menunjukkan adanya peningkatan atensi dan motorik anak-anak di Desa Keputih Tegal Timur Surabaya berdasarkan ketertarikan dan kefokusannya dalam penyelesaian *puzzle*, kreativitas saat membuat batik jumputan, dan keantusiasannya serta merancang strategi untuk memenangkan games bola karet dan estafet bola.

Pelaksanaan pemberdayaan selanjutnya diharapkan dapat memberikan berbagai macam kegiatan lain yang dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan belajar dan kesadaran mengenai pentingnya pendidikan. Melalui pemberdayaan ini peneliti juga berharap akan adanya kesadaran bagi para orang tua tentang pentingnya atensi dan motorik dalam proses perkembangan anak. Bagi para orang tua dan lingkungan sekitar juga diharapkan dapat menunjang anak-anak melalui pendidikan karakter dan mendukung anak untuk meningkatkan pengetahuannya dalam ranah pendidikan. Penambahan durasi waktu dalam program pemberdayaan selanjutnya juga perlu dilakukan untuk proses pembelajaran yang lebih maksimal. Selain itu keterkaitan masyarakat dan pemerintah setempat juga sangat dibutuhkan untuk menunjang berbagai proses pemberdayaan bagi anak-anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sumiyati, "Metode pengembangan motorik kasar anak usia dini," *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 1, pp. 78–97, 2018.
- [2] E. N. M. Sari and C. Suryaningrum, "Behavior play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)," *Procedia Stud. Kasus dan Interv. Psikol.*, vol. 11, no. 1, pp. 31–36, 2023.
- [3] P. Sutapa, *Pengembangan dan Pembelajaran Motorik Pada Usia Dini*. PT Kanisius.
- [4] M. A. Khadijah and N. Amelia, *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada media, 2020.
- [5] H. Harmila, U. H. Fetriyah, and P. J. B. Nito, "Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Keperawatan Jiwa*, vol. 11, no. 3, pp. 581–590, 2023.
- [6] S. R. Talango, "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Early Child. Islam. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 92–105, 2020, doi: 10.54045/ecie.v1i1.35.
- [7] A. Rahman Prasetyo, "Early Childhood Physical, Cognitive, Socio-Emotional Development," *Golden Age J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 67–75, 2020.
- [8] S. Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang," *J. Pendidik. Tambusai.*, vol. 3, no. 4, p. 808, 2019.