

FUNNY ANIMAL DANCE GAME

“STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK ANAK DI ERA *SOCIETY* 5.0”

Muryaningsih¹, Ismatul Khasanah², Ellya Rakhmawati³

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email : muria.ungaran1@gmail.com

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email : ismatulhasanahbejo@gmail.com

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email : rakhmawati.ellya@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam tentang stimulasi kemampuan motorik anak di era *society* 5.0 melalui permainan modern *Funny Animal Dance*. Permainan modern era sekarang ini yang sering dimainkan oleh anak-anak lebih cenderung mengasah kemampuan otak daripada kemampuan otot, oleh karena itu disarankan memperkenalkan pada anak mengenai jenis-jenis permainan yang melatih kekuatan otot-otot mereka. Permainan modern yang dimainkan melalui gadget umumnya akan menarik perhatian anak-anak karena memiliki suara dan gambar yang telah didesain sedemikian rupa. Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Funny Animal Dance* dapat memberikan kontribusi kepada anak usia dini diantaranya berupa: 1) melatih kemampuan motorik anak; 2) menggali kreatifitas anak; 3) meningkatkan kepercayaan diri anak; 4) anak dapat mengelola emosi; 5) anak dapat menghargai prestasi orang lain; dan 6) anak belajar bersikap demokratis.

Kata kunci : Funny Animal Dance, Stimulasi, Kemampuan Motorik, Era Society 5.0

Abstract

The purpose of this study to describe and study more deeply about the stimulation of children's motor skills in the era of society 5.0 through the modern game Funny Animal Dance. Modern games of this era that are often played by children are more likely to hone the ability of the brain rather than the ability of the muscles, therefore it is recommended to introduce children to the types of games that exercise the strength of their muscles. Modern games played through gadgets will generally attract the attention of children because they have sounds and images that have been designed in such a way. The research used by researchers is qualitative research. The method used in this research is descriptive qualitative method. The results showed that the Funny Animal Dance game could contribute to early childhood including: 1) training the child's motor skills; 2) explore children's creativity; 3) increase children's confidence; 4) children can manage emotions; 5) children can respect the achievements of others; and 6) children learn to be democratic.

Keywords: *Funny Animal Dance, Stimulation, Motor Ability, Era Society 5.0*

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi menyajikan berbagai jenis dan fitur yang selalu *up to date*. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting di zamane sekarang. Hal ini disebabkan karena pada zaman ini teknologi sangat berpengaruh dalam kegiatan hidup manusia sehari-hari dan dibutuhkan untuk banyak keperluan. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga yang mudah dijangkau sesuai dengan kantong ekonomi penggunaannya.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya iptek, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang sangat lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*. (Pebriana, 2017)

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak

tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasarannya mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi permainan modern yang terdapat pada *gadget*. (Pebriana, 2017)

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang ini. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah lagi, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya, dengan alasan agar tidak tertinggal zaman. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi aspek perkembangan pada anak terutama pada fisik motorik anak. Hal ini terjadi karena anak lebih banyak diam ditempat saat memainkan permainan dalam *gadget*. (Pebriana, 2017)

Dalam survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 sekitar 171 juta pengguna. Jumlah ini setara dengan 64,8 persen dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 246, 16 juta. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2017 yaitu

sebanyak 143,26 juta orang atau setara dengan 54,86 persen dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 262 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 10,12 persen. Faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*. (Widiawati & Sugiman, 2014)

Di era dewasa ini kecanggihan teknologi media massa ditandai dengan semakin menjamurnya alat komunikasi khususnya *gadget* seperti *handphone*, *tablet*, *laptop*, *notebook*, *game online* dll, yang menyebabkan ketergantungan. Banyaknya berbagai macam merek alat komunikasi yang disuguhkan dengan harga yang relatif murah namun memiliki aplikasi lengkap dan aplikasi canggih lainnya membuat *gadget* tidak lagi menjadi kebutuhan tersier tapi menjadi kebutuhan primer. Di zaman ini semua masyarakat baik yang kaya maupun masyarakat yang menengah kebawah yang dikota maupun di desa semua sudah memiliki alat komunikasi yang canggih.

Aplikasi internet yang terdapat diberbagai macam bentuk *gadget* merupakan produk teknologi bagaikan pisau bermata dua yang bisa memajukan kemampuan anak usia dini sebagai generasi muda sekaligus menghancurkan pribadi anak itu sendiri, karena media ini membuat anak menjadi kecanduan dan malas belajar. Seperti anak lebih menyukai permainan digital dibandingkan bermain secara langsung dengan teman sebayanya. Hal ini juga berakibat pada kemampuan fisik motorik anak yang kurang terasah karena game online yang terdapat di *gadget* cenderung mengasah

kemampuan otak daripada kemampuan otot yang tidak melibatkan koordinasi antara satu anggota tubuh dengan anggota tubuh yang lain mengakibatkan terhambatnya perkembangan fisik motorik anak, oleh karena itu disarankan memperkenalkan pada anak mengenai jenis-jenis permainan yang melatih kekuatan otot-otot anak yang dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak.

Setiap orangtua menginginkan buah hatinya tumbuh menjadi anak yang cerdas, sehat, mandiri, kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka orangtua atau pendidik perlu mengenal dan memahami dunia anak dengan baik. Sebab dunia anak berbeda dengan orang dewasa. Dunia anak adalah bermain. Dan pada dasarnya peran orangtua adalah mengarahkan anak-anak sebagai generasi unggul. Stimulasi kemampuan motorik pada anak usia dini seringkali dilupakan bahkan diabaikan oleh orangtua. Hal ini dikarenakan belum memahami bahwa stimulasi kemampuan motorik yang tak terpisahkan dalam dunia anak. Berikut ini akan penulis sajikan mengenai pentingnya stimulasi kemampuan motorik anak di era *society 5.0*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian kualitatif yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau paradigma *interpretive*, suatu realitas atau obyek tidak dapat dilihat secara parsial atau dipecah ke dalam beberapa variabel. Penelitian kualitatif memandang suatu obyek yang dinamis, hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati, serta utuh (holistic) karena setiap objek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Metod deskriptif adalah suatu metode

yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang luas. Sugiyono (2016: 10-11)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Stimulasi

Kemampuan dan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai umurnya. Stimulasi adalah perangsangan (penglihatan, bicara, pendengaran, perabaan) yang datang dari lingkungan anak. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi. Stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Berbagai macam stimulasi seperti stimulasi visual (penglihatan), verbal (bicara), auditif (pendengaran), taktil (sentuhan) dll yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. (Kania, 2006)

Orang tua yang melakukan interaksi pertama kali dengan anak untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan usia perkembangannya. Stimulasi harus diberikan secara rutin dan berkesinambungan dengan kasih sayang, metode bermain, dan lain-lain. Sehingga perkembangan anak akan berjalan optimal. Semakin dini stimulasi yang diberikan, maka perkembangan anak akan semakin baik. Semakin banyak stimulasi yang diberikan maka pengetahuan anak akan menjadi luas sehingga perkembangan anak semakin optimal. Disebutkan juga bahwa jaringan otak anak yang banyak mendapat stimulasi akan berkembang mencapai 80% pada usia kurang dari 4 tahun. Sebaliknya, jika anak tidak

pernah diberi stimulasi maka jaringan otak akan mengecil sehingga fungsiotak akan menurun. Hal inilah yang menyebabkan perkembangan anak menjadi terhambat. (Hati, 2016)

Pemberian stimulasi akan lebih efektif apabila memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Pada tahap perkembangan awal anak berada pada tahap sensori motorik. Pada masa sekolah, perhatian anak mulai keluar dari lingkungan keluarganya, perhatian mulai teralih ke teman sebayanya. Akan sangat menguntungkan apabila anak mempunyai banyak kesempatan untuk bermain dengan lingkungannya. Melalui bermain dengan teman sebayanya kemampuan motorik anak akan memperoleh lebih banyak stimulasi motorik yang bermanfaat bagi perkembangan fisik motorik anak. (Kania, 2006)

Bermain, mengajak anak berbicara, dan kasih sayang adalah sesuatu yang penting untuk menstimulasi perkembangan anak. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu luang saja, tetapi melalui bermain anak belajar mengendalikan dan mengkoordinasikan otot-ototnya, melibatkan perasaan, emosi, dan pikirannya. Sehingga dengan bermain anak mendapat berbagai pengalaman hidup, selain itu bila dikakukan bersama orang tuanya hubungan orang tua dan anak menjadi semakin akrab dan orang tua juga akan segera mengetahui kalau terdapat gangguan perkembangan anak secara dini. (Kania, 2006)

Untuk perkembangan motorik serta pertumbuhan otot-otot tubuh diperlukan stimulasi yang terarah dengan bermain, latihan-latihan atau olah raga. Anak perlu diperkenalkan dengan olah raga sedini mungkin, misalnya melempar/menangkap bola, melompat, main tali, naik sepeda dll. Di

era *Society 5.0* ini stimulasi kemampuan motorik anak dapat dilakukan melalui media digital (*gadget*) yang didalamnya menyajikan berbagai aplikasi atau permainan yang dapat menunjang perkembangan fisik motorik anak. Seperti *Funny Animal Dance* merupakan salah satu permainan dalam *gadget* yang dapat menstimulasi perkembangan motorik anak. Permainan ini menyajikan berbagai macam binatang dengan gerakan berbeda dan lagu yang berbeda pula pada setiap peragaan yang dilakukan oleh binatang tersebut.

Kemampuan Motorik Anak

Keterampilan motorik adalah gerakan-gerakan tubuh atau bagian-bagian tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit. Keterampilan motorik ini dapat dikelompokkan menurut ukuran otot-otot dan bagian-bagian badan yang terkait, yaitu keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*). Menurut Depdiknas dalam Kurniawan (2019) motorik kasar adalah gerakan atau aktivitas yang meliputi gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik dan turun tangga. Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat. Sedangkan menurut Desmita dalam Kurniawan (2019) mendefinisikan motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan tidak terlalu membutuhkan tenaga, akan tetapi

membutuhkan koordinasi yang cermat dan ketelitian. Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*), meliputi otot-otot kecil yang ada diseluruh tubuh, seperti menyentuh dan memegang.

Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia Dini

Pencapaian suatu kemampuan pada setiap anak berbeda-beda, namun demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada usia tertentu. Adanya patokan tersebut dimaksudkan supaya anak yang belum mencapai tahap kemampuan tertentu ini perlu di latih berbagai kemampuan agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Ahmad Susanto dalam Hasanah (2016)

Pada umumnya, pembelajaran di taman kanak-kanak untuk aspek perkembangan fisik atau motoriknya lebih banyak difokuskan pada motorik halus. Sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan dan distimulasi. Padahal pengembangan motorik kasar pada anak usia dini juga memerlukan bimbingan dan stimulasi yang baik dan sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Perkembangan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik maka akan menimbulkan konsep diri negatif pada diri anak. Mursid dalam Hasanah (2016)

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pencapaian perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada masa anak-anak awal ini dapat digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus usia > 3 bulan – 12 bulan

No	Lingkup Perkemb	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak			
		3 Bulan	3-6 Bulan	6-9 Bulan	9-12 Bulan

	angan				
1.	Motorik Kasar	1.Berusaha mengangkat kepala saat ditelungkupkan; 2.Menoleh ke kanan dan ke kiri; 3.Berguling (miring) ke kanan dan ke kiri.	1.Tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang; 2.Duduk dengan bantuan; 3.Mengangkat kedua kaki saat terlentang; 4.kepala tegak ketika duduk dengan bantuan.	1.Tengkurap bolah balik tanpa bantuan; 2.Mengambil benda yang terjangkau; 3.Memukul-mukulkan, melempar, atau menjatuhkan benda yang dipegang; 4.Merangkak ke segala arah; 5.Duduk tanpa bantuan; 6.Berdiri berpegangan.	1.Berjalan dengan berpegangan; 2.Bertepuk tangan.
2.	Motorik Halus	1.Memiliki refleks menggenggam jari ketika telapak tangannya disentuh; 2.Memainkan jari tangan dan kaki; 3.Memasukkan jari ke dalam mulut.	1.Memegang benda dengan lima jari; 2.Memainkan benda dengan tangan; 3.Meraih benda didepannya;	1.Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumpt); 2.Meremas; 3.Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain.	1.Memasukkan benda kedalam mulut; 2.Menggaruk kepala; 3.Memegang benda kecil atau tipis (misal: potongan buah atau biskuit); 4.Memindahkan benda dari satu tangan ke tangan yang lain.

Tabel 1.2 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus usia > 12 bulan – 24 bulan

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
		12-18 Bulan	18-24 Bulan
1.	Motorik Kasar	1.Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan; 2.Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan merangkak;	1.Berjalan sendiri tanpa jatuh; 2.Melompat ditempat; 3.Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan bantuan;

		3. Dapat bangkit dari posisi duduk; 4. Melakukan gerak menendang bola; 5. Berguling ke segala arah.	4. Berjalan mundur beberapa langkah; 5. Menarik dan mendorong benda yang ringan (kursi kecil); 6. Melempar bola ke depan tanpa kehilangan keseimbangan; 7. Menendang bola ke arah depan; 8. Berdiri dengan satu kaki selama satu atau dua detik; 9. Berjongkok.
2.	Motorik Halus	1. Membuat coretan bebas; 2. Menumpuk tiga kubus keatas; 3. Memegang gelas dengan kedua tangan; 4. Memasukkan benda-benda ke dalam wadah; 5. Menumpahkan benda-benda dari wadah.	1. Membuat garis vertikal atau horisontal; 2. Membalik halaman buku walaupun belum sempurna; 3. Menyobek kertas.

Tabel 1.3 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus usia 2 – 4 tahun

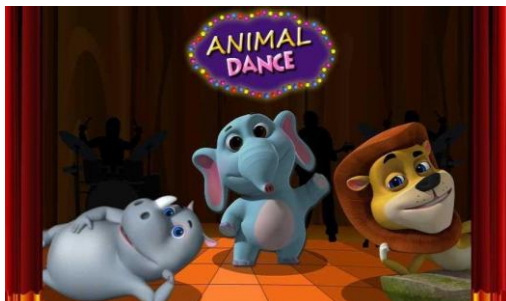
No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
		2-3 tahun	3-4 tahun
1.	Motorik Kasar	1. Berjalan sambil berjinjit; 2. Melompat ke depan dan ke belakang dengan kedua kaki; 3. Melempar dan menangkap bola; 4. Menari mengikuti irama; 5. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi/rendah dengan berpegangan	1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola); 2. Naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian; 3. Meniti diatas papan yang cukup lebar; 4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (dibawah tinggi lutut anak); 5. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan (gerakan pohon, kelinci melompat).
2.	Motorik Halus	1. Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari; 2. Melipat kain/kertas meskipun belum rapi/lurus; 3. Menggantung kertas tanpa pola; 4. Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda	1. Menuang pasir, air, atau biji-bijian kedalam tempat penampung (mangkuk, ember); 2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian); 3. Meronce benda yang cukup besar; 4. Menggantung kertas mengikuti pola garis lurus.

		pipih seperti sikat gigi, sendok.	
--	--	-----------------------------------	--

Tabel 1.4 Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus usia 2 – 4 tahun

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
		4-5 tahun	5-6 tahun
1.	Motorik Kasar	1. Menirukan gerakan binatang, pohon, tertiuip angin, pesawat terbang, dsb; 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut); 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; 4. Melempar sesuatu secara terarah; 5. Menangkap sesuatu secara tepat; 6. Melakukan gerakan antisipasi; 7. Menendang sesuatu secara terarah; 8. Memanfaatkan alat permainan diluar kelas.	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi; 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan; 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.
2.	Motorik Halus	1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkungan kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran; 2. Menjiplak bentuk; 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit; 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media; 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan media; 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)	1. Menggambar sesuai gagasannya; 2. Meniru bentuk; 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan; 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar; 5. Menggunting sesuai dengan pola; 6. Menempel gambar dengan tepat; 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Funny Animal Dance Game



singa, semut, gajah, anjing, monyet, panua, dan masih banyak lagi. Menari binatang terdapat satu gerakan pada setiap hewannya namun menunjukkan koordinasi semua anggota tubuh seperti tarian dengan bahu dan lengannya, menginjakkan kakinya, melambaikan tangan dan ekornya, melompat dengan satu kaki atau melompat pada keduanya, dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan asyik dan menyenangkan. Walaupun hanya satu gerakan yang diperagakan oleh setiap hewan, tetapi musik yang mengiringi gerakan setiap hewan berbeda-beda.

Permainan ini dapat memberikan rasa senang pada anak dan memberikan semangat tinggi, karena anak-anak menari memiliki dampak positif pada motorik dan suasana hati setiap anak. Permainan dansa adalah hiburan pribadi untuk anak usia dini, yang dibuat dengan mempertimbangkan kekhasan pendidikan musik anak-anak prasekolah dan aplikasi pendidikan untuk anak usia dini.

Permainan musik seperti itu untuk anak-anak dan permainan hewan yang menyenangkan, seperti permainan

menari dengan hewan, berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik, rasa ritme, dan persepsi musik. Permainan ini dapat dianggap sebagai permainan dansa untuk anak laki-laki dan permainan dansa untuk anak perempuan.

Selain itu permainan *Funny Animal Dance* ini cocok untuk anak-anak dari usia berikut:

1. Anak usia 2 tahun : warna-warna cerah akan mengembangkan persepsi visual dan musik ceria berkontribusi pada pengembangan musik dan mengenalkan macam-macam hewan pada anak.
2. Anak usia 3 tahun : melatih keterampilan motorik halus, yang diperlukan untuk pengembangan bicara.
3. Anak usia 4 tahun : menari ria dengan beraneka binatang akan mendorong anak untuk mengulangi gerakan, yang akan menjadi latihan yang baik.
4. Anak usia 5 tahun : anak akan belajar cara menari dan gerakan tarian dasar, yang akan berguna untuk menghadiri kelas tari atau koreografi.

Cara bermain :

Saat pertama kali membuka permainan *funny animal dance* akan terlihat tirai pertunjukan dengan musik yang khas dan terdapat bentuk lingkaran untuk segera memulai permainan. Terdapat berbagai hewan dengan masing-masing tarian yang berbeda. Anak dengan mudah mengganti hewan beserta gerakannya dengan menyentuh panah ke kanan sedangkan panah ke kiri untuk mengulang gerakan hewan sebelumnya. Agar binatang mulai tarian, anak dapat menyentuh gambar binatang tersebut dan

menyentuhnya lagi untuk menghentikan tariannya. Anak-anak dapat menonton tariannya dan mencoba mengulangi setiap gerakan ceria yang dilakukan oleh setiap hewan. Permainan seperti itu dengan mudah dapat menarik perhatian anak dan menstimulasi motorik anak.

Pengaruh Peminanan Funny Animal Dance terhadap Kemampuan Motorik Anak

Manfaat dan pengaruh permainan *Funny Animal Dance* bagi kemampuan motorik anak usia dini, diantaranya yaitu :

1. Melatih kemampuan motorik anak
Permainan ini dibuat lebih praktis dan simpel, karena anak hanya melihat binatang-binatang menari dengan tarian yang berbeda pada setiap binatang dengan musik yang berbeda pula. Sehingga anak dengan mudah menirukan tarian hewan tersebut. Permainan ini sangat membantu perkembangan motorik anak dengan mengkoordinasikan antara satu anggota tubuh dengan anggota tubuh lainnya. Semua tarian binatang dalam permainan ini mengkoordinasikan seluruh anggota badan mulai dari kaki, badan, tangan, jari-jari tangan hingga kepala. Aktivitas ini sangat membantu perkembangan motorik kasar maupun halus pada anak yang berhubungan dalam setiap gerakan-gerakan anak.
2. Menggali kreativitas anak
Permainan ini ternyata bisa mengasah kreativitas anak karena kelak anak dapat berkreasi membuat tarian sendiri dengan menggabungkan gerakan-gerakan hewan/terinspirasi membuat gerakan baru dari tarian yang telah ditontonnya.
3. Meningkatkan kepercayaan diri anak
Rasa percaya diri sangat dibutuhkan bagi setiap anak dalam

kehidupan sehari-hari anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Melalui permainan ini, anak belajar menari sekaligus dapat menstimulasi motorik anak. Dengan banyak variasi gerakan yang sudah diketahui anak, kelak ketika di sekolah anak disuruh tampil menari didepan teman-temannya anak sudah memiliki sedikit modal dan tinggal mengembangkannya. Perlahan-lahan anak akan belajar mengeluarkan semua kemampuannya. Rasa percaya diri inilah yang menjadi modal awal anak dalam memasuki dunianya kelak.

4. Anak dapat mengelola emosi
Pada saat bermain, anak akan meluapkan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak. Pada permainan ini, anak dapat mengekspresikan emosinya melalui gerakan-gerakan yang energik sesuai dengan yang ditampilkan oleh binatang-binatang dalam permainan ini atau sesuai dengan kreasi mereka sendiri. Sehingga anak bebas bergerak dan tertawa bersama teman-temannya.
5. Anak dapat menghargai prestasi orang lain
Dalam permainan ini, anak dituntut untuk bisa menerima perbedaan dari setiap gerakan yang diciptakan atau dikreasikan oleh temannya yang lain. Menghargai orang lain membuat anak belajar untuk berbesar hati dan menerima perbedaan.
6. Anak belajar bersikap demokratis
Pada permainan ini, anak dapat menentukan syarat dalam bermain seperti pembuatan kelompok dan peraturan permainan. Anak belajar bermusyawarah dengan temannya untuk membuat keputusan siapa yang akan memulai permainan pertama, biasanya hal ini dilakukan melalui suit atau hompimpah.

Anak juga berunding dalam membagi kelompok bermain serta peraturan bermain.

PENUTUP

Simpulan

Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri mereka. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Permainan modern sesungguhnya memiliki manfaat bagi anak-anak. Selain melatih kemampuan kognitif anak bisa juga untuk menstimulasi motorik anak, baik kasar maupun halus. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan ini. Kemampuan motorik anak akan berkembang apabila mendapatkan stimulasi yang tepat dari orang tua maupun pendidik di sekolah. Di era *society* 5.0 ini, pembelajaran sudah mulai diarahkan ke media digital. Jadi tidak ada salahnya apabila menstimulasi kemampuan motorik anak melalui aplikasi dalam *gadget*. Permainan modern yang dimainkan melalui *gadget* umumnya akan menarik perhatian anak-anak karena memiliki suara dan gambar yang telah didesain sedemikian rupa.

Saran

Sebagai orang tua, sebaiknya membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan/an (*game online*) yang terdapat pada *gadget*. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, semakin mudah beredar kejahatan-kejahatan melalui internet dan terdapat konten yang tidak pantas untuk anak-anak. Orang tua juga harus membatasi penggunaan *gadget* terhadap anak. Apabila

anak sudah kecanduan bermain gadget maka anak akan susah untuk mengurangi dan mengendalikannya. Dengan begitu akan berdampak yang negatif terhadap perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

FIRMAN KURNIAWAN, E. K. O., and Dewi Komalasari. "pengaruh media busy board terhadap motorik halus anak usia 3-4 tahun di KB Idhata Universitas Negeri Surabaya." *PAUD Teratai* 8.1 (2019).

Hati, Febrina Suci, and Prasetya Lestari. "Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul." *Jurnal Ners dan kebidanan indonesia* 4.1 (2016): 44-48.

Hasanah, Uswatun. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 5.1 (2016).

Kania, Nia. "Stimulasi tumbuh kembang anak untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal." *Seminar Stimulasi Tumbuh Kembang, Bandung*. Vol. 11. 2006.

Kompas.com, "APJII : Jumlah Pengguna Internet Tembus 171 Juta Jiwa", Pengguna internet di Indonesia tercatat mengalami peningkatan di tahun 2018 lalu, 16 Mei 2019, <<https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>>, [diakses pada tanggal 25 Oktober 2019]

Manumpil, Beauty, Amatus Yudi Ismanto, and Franly Onibala. "Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado." *Jurnal Keperawatan* 3.2 (2015).

Pebriana, Putri Hana. "Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.1 (2017): 1-11.

Permendikbud No. 137 Tahun 2014
Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

Subarkah, Milana Abdillah. "PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK." *Rausyan Fikr* 15.1 (2019).

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta

Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak&Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. [Online] Diakses dari laman <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pd>, [diakses pada tanggal 24 Oktober 2019]