

PELATIHAN *DOODLE ART THERAPY* TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA KELOMPOK AUD DI KECAMATAN BULAK

Fifin Dwi Purwaningtyas¹, Aironi Zuroidah², Ressy Mardiyanti³, Nita Nilam Sari⁴, Angga Dani Prasetya⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Psikologi Universitas Wijaya Putra

Email: fifin@uwp.ac.id, email: aironi@uwp.ac.id, email: ressymardiyanti@uwp.ac.id

Abstrak

Diperlukan metode yang tepat untuk mendorong tumbuhnya kemampuan motorik halus. Terlebih lagi sekarang anak-anak lebih mungkin terpapar perangkat genggam karena Pandemi, dapat dimengerti orang tua berhati-hati membiarkan anak-anak mereka menggunakan perangkat elektronik untuk waktu yang lama karena khawatir hal itu akan menghambat perkembangan motorik halus anak-anak mereka. keterampilan. Beberapa anak masih kesulitan untuk menulis dengan jelas, menggambar dengan akurat, atau mewarnai di dalam garis karena jari-jari mereka terlalu kaku untuk bergerak bebas. Ini menghalangi mereka untuk mencapai potensi penuh mereka. Kapan pun itu terjadi, Anda masih menggunakan tangan yang salah untuk menulis. Sebagai akibat dari masalah ini, kemampuan motorik halus seseorang memerlukan jenis stimulasi yang tepat. **Tujuan pengabdian** ini membuat Anak-anak Kawasan Bulak akan mendapatkan manfaat dari program ini karena akan membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, tetapi juga akan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif dan memberikan mereka alat yang mereka butuhkan untuk berinteraksi dengan sukses dengan teman sebayanya. **Metode pelaksanaannya** Anak-anak dalam rentang usia empat hingga lima tahun akan dilatih dalam terapi seni dan diberikan psikoedukasi sebagai sarana untuk menerapkan strategi ini. **Hasil dari kegiatan Program Pemberdayaan Masyarakat** diharapkan dengan pemberian layanan ini, motorik halus anak akan meningkat, mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan diri dan kreativitas mereka melalui sarana yang lebih luas, dan harga diri mereka meningkat, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain lebih berhasil.

Kata Kunci: *Art Therapi*, Motorik Halus, Kreatif

PENDAHULUAN

Perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional anak-anak semuanya berkembang pesat sepanjang tahun-tahun pra-sekolah, itulah sebabnya periode waktu ini kadang-kadang disebut sebagai "zaman keemasan." Anak-anak pra-sekolah sekitar usia empat dan lima tahun menunjukkan tanda-tanda awal kematangan keterampilan motorik halus, seperti yang terlihat dari kemampuan pemula mereka untuk menggambar dan menulis. Setiap

anak melewati fase perkembangan yang berbeda saat mereka dewasa. Setiap anak tumbuh dengan kecepatannya sendiri, dan itu termasuk dalam hal kesuksesan akademis. Setelah kemampuan motorik kasar seseorang berkembang sepenuhnya, mereka selanjutnya dapat fokus pada pengembangan keterampilan motorik halus mereka. Setelah titik tertentu, perkembangan keterampilan motorik halus anak menjadi lebih halus dan sinkron daripada saat masih bayi. Anak-anak tampaknya memiliki kecepatan, kelincahan, dan keseimbangan yang

lebih dibandingkan orang dewasa. Berbagai latihan membantu anak-anak mengembangkan dan meningkatkan kemampuan motorik mereka (Maghfuroh, 2018).

Anak-anak yang tidak dapat menyelesaikan tugas dan aktivitas perkembangan yang sesuai dengan usianya, seperti yang melibatkan keterampilan motorik kasar dan halus, mungkin mengalami keterlambatan dalam area perkembangan ini dan berisiko. Ada penundaan yang dapat dicegah dan tidak dapat dihindari. Kurangnya kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik, perlindungan orang tua yang berlebihan, atau kurangnya antusiasme anak untuk mempelajarinya dan kurangnya stimulasi adalah penyebab umum keterlambatan lainnya. Perkembangan motorik anak, khususnya kemampuan motorik halus, harus dibina (Munizar et al., 2017).

Situasi Pandemi sebagaimana dilansir wawancara dan observasi dengan beberapa ibu-ibu di rukem kawasan Bulak Timur pada 7 Maret 2022 membuat anak-anak lebih sering memegang gadget setiap hari; inilah yang mengkhawatirkan orang tua dari penggunaan yang berlebihan. Beberapa anak mungkin belum sepenuhnya mengembangkan kemampuan motorik halus karena hal ini. Terlalu sering menggunakan perangkat elektronik dapat menyebabkan ketergantungan pada mereka, oleh karena itu kami telah membaginya menjadi beberapa subkategori berdasarkan berapa lama dan seberapa sering Anda menggunakan perangkat Anda. Selain itu, menggunakan gadget selama 30–75 menit setiap hari (lebih dari 3 kali) sudah cukup untuk mengembangkan ketergantungan pada gadget. Selain itu, jika Anda menggunakan perangkat Anda selama lebih dari 40-60 menit per hari, dan jika Anda menggunakannya hanya dua atau tiga kali sehari, Anda harus menggunakannya secara moderat, menurut penelitian Fitriana et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang optimal terjadi pada spektrum low end, dengan penggunaan harian kurang dari 30 menit dan intensitas maksimum dua kali.

Beberapa anak masih kesulitan untuk menulis dengan jelas, menggambar dengan akurat, atau mewarnai di dalam garis karena jari-jari mereka terlalu kaku untuk bergerak bebas. Ini

menghalangi mereka untuk mencapai potensi penuh mereka. Kapan pun itu terjadi, Anda masih menggunakan tangan yang salah untuk menulis. Karena masih ada ruang untuk perbaikan dalam pelayanan anak. Koordinasi tangan-mata anak-anak yang buruk sering dimulai di rumah, di mana mereka mungkin tidak didorong untuk berlatih dan mungkin mendapatkan lebih dari jumlah bantuan minimum yang mereka butuhkan untuk menguasai tugas-tugas seperti menulis, mewarnai, dan menggambar. Ada berbagai pendekatan yang dapat diambil untuk mengatasi masalah ini, termasuk memberikan stimulasi atau perawatan berkelanjutan kepada anak-anak ini.

Menurut Piaget, mencoret-coret adalah tindakan mencoret-coret di atas kertas dengan berbagai media, antara lain pensil, pensil warna, dan spidol (Rusdarmawan, 2009) *Doodle* merupakan salah satu bentuk kreativitas spontan anak; anak-anak dapat melakukannya tanpa bantuan dari orang dewasa; namun, anak-anak akan mencapai hasil yang lebih baik jika mereka diberi arahan yang tepat dari orang dewasa. Teknik demonstrasi adalah cara terbaik untuk memastikan bahwa anak-anak memahami proses selama kegiatan seni *doodle* karena anak-anak membutuhkan contoh nyata untuk memahami konsep di balik kegiatan tersebut.

Senada dengan pandangan Khoirona Atika, (2020) bahwa seni *doodle* memiliki banyak sekali manfaat, diantaranya seperti yang tercantum di bawah ini, kelebihan seni *doodle* adalah memiliki banyak manfaat. *Doodle* adalah kegiatan artistik, dan seni telah terbukti memiliki efek positif pada perkembangan kognitif. Sebagai hasil dari kegiatan *doodle*, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka dan meningkatkan kapasitas mereka untuk berpikir visual. (B) mendorong tumbuhnya kreativitas anak dengan mengaktifkan otak kanannya melalui kegiatan artistik. c) terlibat dalam kegiatan kreatif memiliki efek langsung pada sel-sel otak, menyebabkan produksi berbagai molekul neurokimia, termasuk endorfin, pada anak. Sebagai salah satu jenis kegiatan mencoret-coret, berpotensi untuk meredakan rasa sakit dan meningkatkan daya tahan tubuh anak, serta memiliki manfaat tambahan untuk membuat anak senang dan mengembangkan keterampilan motorik halus.

Pelatihan terapi seni *doodle* adalah salah satu cara untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif, dan bergaul lebih baik dengan teman sebayanya. Mencoret-coret, membuat sketsa, dan mewarnai hanyalah sebagian kecil dari latihan motorik halus dan berpikir kreatif/inovatif yang ditawarkan melalui program ini. Mencoret-coret adalah kegiatan dasar yang dapat mengambil berbagai macam bentuk, dari yang konkret hingga abstrak, dan seni *doodle* adalah salah satu media yang digunakan dalam *Art Therapy*. *Doodle* adalah cara yang bagus untuk membuat anak-anak melatih tangan dan jari mereka, yang akan membantu mereka mengembangkan ketangkasan dan kekuatan. Sebagai keuntungan sampingan, lebih sedikit waktu yang akan dihabiskan untuk perangkat elektronik di rumah setelah anak-anak menguasai seni membuat garis yang berbeda (Olivia Femi, 2013).

METODE

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam mempraktekkan kegiatan pengabdian masyarakat ala terapi seni *doodle* :

1. Kami pertama mengumpulkan data untuk baseline kami dengan berbicara dengan ibu-ibu di komunitas rukem Bulak Timur dan menonton anak-anak bermain di jalan.
2. Kedua, berkolaborasi dengan organisasi lain untuk memilih hari pelatihan berlangsung, dan pastikan bahwa anak-anak dalam rentang usia dini (sekitar usia 4-6) dapat berpartisipasi.
3. Merencanakan dan menerapkan kurikulum pelatihan dalam rangkaian berikut yang terkait dengan terapi seni *Doodle* : Implementasi kurikulum terapi seni *doodle* dipecah menjadi tiga fase yang berbeda. Sebagai langkah awal untuk mengembangkan keterampilan sosial, sesi pertama dari dua sesi dimaksudkan untuk memperkenalkan anak-anak kepada kenalan baru dan membantu mereka mengenal satu sama lain lebih baik. Di sesi kedua, Anda akan mendapatkan panduan tentang cara menggunakan seni *Doodle* sebagai

semacam terapi. Pada pertemuan kedua, anak-anak mengeluarkan krayon, pensil warna, dan buku mewarnai dengan gambar di dalamnya, dan mereka mulai bekerja. Tim layanan mendatangi setiap anak secara individu untuk membimbing mereka menggambar karya seni. formulir observasi pra-tes sebagaimana ditentukan, termasuk anggota tim layanan yang hadir pada saat kegiatan. Sesi kedua dimulai, sesi pertama dilanjutkan dengan mewarnai gambar-gambar yang belum selesai (tidak ada batasan waktu dalam proses terapi ini), mengamati kondisi anak-anak saat mereka menggambar, kemudian melakukan kegiatan posttest sambil mengumpulkan karya seni anak-anak sebagai konsekuensinya. Di fase akhir sesi pertama, tim mengucapkan terima kasih kepada anak-anak yang berpartisipasi dalam terapi, dan di fase kedua, mereka membahas hasilnya. Tanggal untuk acara ini adalah: 21 dan 28 Agustus, dan 4 September 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesimpulan berikut dapat dibuat berdasarkan bukti dan temuan studi yang tersedia:

1. Keterampilan motorik halus anak meningkat, yang diukur dengan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam kerapian antara sebelum dan sesudah tes. Peningkatan ini paling terlihat di bidang menulis, di mana nilai pre-test dan post-test anak-anak pada kerapian adalah yang paling berbeda.
2. Anak-anak dapat menggambar dengan mengekspresikan tuntutan mental dan fisik mereka (gerakan tangan), oleh karena itu memiliki banyak efek positif pada perkembangan pemikiran kreatif dan orisinal mereka. Seniman muda memiliki kebebasan memilih dalam hal materi, memberi mereka kesempatan yang menarik untuk bereksperimen sambil menggunakan sketsa sebagai sarana untuk mempelajari lebih lanjut tentang berbagai media. Ekspresi, kreativitas, inovasi, dan ide anak-

anak memungkinkan mereka mengomunikasikan game dan dongeng yang mereka buat secara visual.

3. Demikian pula dimaksudkan agar anak-anak dapat mengurangi penggunaan gadget saat di rumah, selain cukup berani untuk bertanggung jawab atas apa yang telah mereka lakukan, anak-anak dapat mengembangkan apresiasi terhadap seni dan apresiasi yang lebih besar terhadap alam bebas melalui aktivitas ini.



Gambar 1. Aktivitas Anak-anak mewarnai Doodle Art pada anak-anak



Gambar 2. Pelatihan Doodle Art pada anak-anak

Sekitar empat atau lima anak usia empat sampai enam tahun yang telah mengikuti PAUD atau TK A dan TK B mengikuti kegiatan pengabdian ini. Acara ini berlangsung antara tanggal 21-28 Agustus dan 4 September 2022.

Seperti yang terlihat dari kegiatan pengabdian sebelumnya dan dari hasil yang terbukti, pelatihan terapi seni *doodle* ini memiliki efek yang cukup baik, terutama dalam hal masalah anak-anak. keterampilan motorik halus, masalah kurangnya kreativitas, dan masalah kurangnya bersosialisasi pada anak; Hal ini sesuai dengan pelatihan terapi seni yang dilakukan oleh Ningrum, (2021) Terapi melalui seni telah terbukti meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir di luar kotak dan mengekspresikan diri dalam situasi sosial. Dengan menggunakan informasi ini, anak dapat terlibat dalam percakapan dengan anak lain, bereaksi dengan tepat ketika diminta untuk melakukan sesuatu seperti membersihkan taman bermain, dan mengambil alih hal-hal yang dia mulai dan lihat sampai akhir. Misalnya, jika dia memutuskan untuk membuat kolase, dia akan melihatnya sampai akhir dan itu akan menjadi karya yang sudah jadi. Dia hanya pamer. Selain itu, pengajaran seni *doodle* di taman kanak-kanak menawarkan saran yang efektif tentang bagaimana melakukannya melalui teknik demonstrasi, yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini (Sari, 2018).

Potensi keberlanjutan program PkM/CSR ada kemungkinan dilanjutkan apabila memang dibutuhkan oleh warga kampung bulak rukem, agar ketergantungan pada gadget tidak memberi dampak bagi anak-anak dan remaja disana.

KESIMPULAN

Anak-anak di Kawasan Bulak akan mendapatkan manfaat dari pengabdian masyarakat ini karena akan membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, serta kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif, dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain, yang akan sangat penting setelah masa depan. pandemi baru-baru ini. Orang tua khawatir anak-anak mereka tidak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan baik jika mereka menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan gadget, terutama mengingat kondisi pascapandemi beberapa hari terakhir, yang mendorong anak-anak untuk lebih sering memegang gadget setiap hari.

Karena ketergantungan pada gadget dapat berkembang dari penggunaan yang berlebihan, penting untuk membatasi waktu pemakaian perangkat. Akibatnya, pendidikan dalam terapi seni *doodle* sangat penting. Pelatihan terapi seni *doodle* yang diberikan melalui program komunitas ini telah membantu pendidikan anak usia dini mengatasi masalah keterampilan motorik halus anak, kurangnya kreativitas, dan kurangnya sosialisasi.

Kedepannya Art Therapy sangat mungkin digunakan karena peserta akan mampu mengekspresikan apa yang dirasakan. Meskipun memiliki kelebihan Art Therapy juga memiliki kekurangan yaitu dibutuhkan kemampuan terapis dalam menginterpretasi hasil art therapy, tuntutan akan sarana berupa ruangan yang nyaman dan tidak bisa dibatasinya penyelesaian tugas art therapy dalam kurun waktu tertentu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Pengabdian masyarakat dalam Pelatihan *Doodle* Sebagai *Art Therapy* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok Anak Usia Dini Di Kecamatan Bulak mengucapkan terima kasih kepada anak-anak RT.07 RW.08 rukem Bulak Timur atas partisipasi dan kerjasamanya sebagai mitra dalam program ini.

Apresiasi yang tulus juga disampaikan kepada Departemen Psikologi Universitas Wijaya Putra dan LPPM atas bantuannya dalam menyukseskan usaha ini.

REFERENSI

- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Khoirona Atika. (2020). *Terapi Seni Islami Dengan Teknik Doodle Art Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya* (Vol. 21, Issue 1). <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Maghfuroh, L. (2018). METODE BERMAIN PUZZLE BERPENGARUH PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA PRASEKOLAH. *Jurnal Endurance*, 3(1). <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>
- Munizar, Widodo, D., & Widiani, E. (2017). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Toddler Di Posyandu Melati Tlogomas Malang. *Nursing News*, 2(1).
- Ningrum, N. N. (2021). Art of Therapy Melalui Proses Kreatif Menggambar Untuk Anak Usia Dini di Kota Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 80–87. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.37407>
- Olivia Femi. (2013). *Gembira Bermain Corat-coret*. PT Elex Media Komputindo.
- Rusdarmawan. (2009). *Children`s Drawing dalam Paud Untuk Orang Tua, Guru, dan Pengelola Paud*. Kreasi wacana.
- Sari, Z. P. (2018). *Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok a Tk Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik*. 6. <file:///C:/Users/dharu/Downloads/26055-Article Text-30421-1-10-20181123-1.pdf>

