JURNAL PENGABDIAN KEOLAHRAGAAN DAN SAINS
JPKS
Volume 1, Nomor 2, (2025) pp. 65-74
ISSN: 3109-3698
https://ejurnalunsam.id/index.php/jpks

PELATIHAN KETERAMPILAN MOTORIK MELALUI METODE BERMAIN PADA SEKOLAH DASAR KECAMATAN PUTRI BETUNG KABUPATEN GAYO LUES

Myrza Akbari[1]*, Rahmati[2], Myrna Lestari[3], Razali[4]

[1,2] Program Studi Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas Samudra, Indonesia.
[3]Program Studi Kebidanan, Poltekeskemenkes, Indonesia,
[4]Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, FKIP Universitas Syiah Kuala, Indonesia,

**Corresponding Author : myrza.ab@unsam.ac.id*

ABSTRACT

This community service activity was carried out with the aim of fostering and improving the basic motor skills of elementary school students in Putri Betung District, Gayo Lues. The problems encountered in the field were low gross and fine motor skills in children, as well as conventional physical education teaching methods that were less engaging for students. As a solution, the community service team implemented a participatory and enjoyable learning-by-play method. This activity was designed in the form of a series of training and educational games, such as ball relay, jump rope, target games, and modifications of traditional games specifically aimed at training the components of coordination, balance, agility, and muscle strength. Participants consisted of students in grades 1 to 3 at several partner elementary schools, who were involved in several sessions. To ensure sustainability, local teachers were also actively involved throughout the process. The results of the activity showed a significant increase in student participation and enthusiasm. Progress was also observed in their motor skills, such as coordination, balance, and agility. In addition to the physical results, this method succeeded in creating a positive learning atmosphere, reducing anxiety, and increasing students' self-confidence and sportsmanship. Overall, this activity has proven to be effective not only as a means of developing motor skills, but also as an innovative learning model that can be adopted sustainably by teachers.

Keyword: Games; Motor Skills: Early Childhood; Elementary School; Physical Education

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan membina dan meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar di Kecamatan Putri Betung, Gayo Lues. Permasalahan yang dihadapi di lapangan adalah rendahnya keterampilan motorik kasar dan halus anak, serta metode pembelajaran pendidikan jasmani yang masih konvensional dan kurang menarik minat siswa. Sebagai solusinya, tim pengabdi menerapkan metode *learning by playing* yang partisipatif dan menyenangkan. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk serangkaian pelatihan dan permainan edukatif, seperti estafet bola, lompat tali, permainan target, dan modifikasi permainan tradisional yang secara khusus ditujukan untuk melatih komponen koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan otot. Peserta kegiatan terdiri dari siswa kelas 1 hingga 3 di beberapa sekolah dasar mitra, yang dilibatkan dalam beberapa sesi. Untuk memastikan keberlanjutan, guru-guru setempat juga dilibatkan secara aktif dalam seluruh proses. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada partisipasi dan antusiasme siswa. Teramati pula kemajuan dalam kemampuan motorik mereka, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Di samping hasil fisik, metode ini berhasil menciptakan atmosfer belajar yang positif, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan kepercayaan diri serta nilai sportivitas siswa. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti efektif tidak hanya sebagai sarana pembinaan motorik, tetapi juga sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi secara berkelanjutan oleh guru.

Kata Kunci: Motorik; Usia Dini; Sekolah Dasar; Pendidikan Jasmani; Permainan

PENDAHULUAN

ARTICLE HISTORY
Submitted : 28 Oktober 2025
Accepted : 21 November 2025
Published : 01 Desember 2025

Perkembangan motorik merupakan aspek fundamental yang harus distimulasi secara optimal pada anak usia Sekolah Dasar (SD). Keterampilan motorik dasar, yang meliputi keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, menjadi fondasi bagi partisipasi anak dalam berbagai aktivitas fisik, olahraga, serta menunjang perkembangan kognitif dan sosial-emosional mereka (Riyanto et al., 2023). Apabila fondasi ini tidak terbentuk dengan baik, anak berisiko mengalami keterlambatan perkembangan yang dapat berdampak pada menurunnya kebugaran jasmani, kepercayaan diri, dan bahkan prestasi akademik.

Paparan Masalah dan Kebutuhan Mitra

Berdasarkan observasi dan dialog awal dengan para guru di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Putri Betung, Kabupaten Gayo Lues, teridentifikasi sejumlah masalah yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian ini. Pertama, pembinaan keterampilan motorik dasar belum menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran, khususnya di luar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Kedua, metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, monoton, dan kurang variatif, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa. Guru sering kali terkendala oleh keterbatasan sarana, prasarana, dan referensi mengenai model-model pembelajaran yang inovatif. Ketiga, banyak waktu siswa yang tidak terarah selama jam istirahat atau di luar jam pelajaran, yang sebenarnya dapat dioptimalkan untuk pengembangan motorik melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan. Tantangan geografis dan akses terhadap pelatihan guru yang terbatas di daerah tersebut semakin memperparah kondisi ini. Oleh karena itu, mitra (sekolah dan guru) membutuhkan solusi yang praktis, mudah diterapkan, dan efektif untuk membina keterampilan motorik siswa dengan sumber daya yang terbatas.

Kajian Pustaka

Kajian pustaka menguatkan bahwa pendekatan melalui bermain (*play-based learning*) merupakan metode yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik anak usia SD. Bermain adalah media alami anak untuk belajar dan bereksplorasi. Menurut Gusril et al., (2022), bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merupakan cara *powerful* bagi anak untuk memahami dunia sekitar mereka, termasuk menguasai kemampuan fisiknya. Aktivitas bermain yang dirancang dengan baik dapat melatih koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan kecepatan secara integratif.

Penelitian yang dilakukan oleh Foweather et al., (2021) juga menunjukkan adanya hubungan positif antara kompetensi motorik dengan harga diri dan penerimaan sosial pada anak. Dalam konteks pembelajaran, metode bermain dapat menciptakan lingkungan yang bebas stres, sehingga anak lebih berani mencoba dan mengambil risiko dalam menguasai keterampilan baru tanpa takut gagal. Permainan tradisional yang dimodifikasi, seperti lompat tali, engklek, atau berbagai permainan estafet, telah terbukti tidak hanya melatih aspek motorik tetapi juga menanamkan nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan disiplin (Razali et al., 2024). Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai sangat sesuai untuk diimplementasikan guna menjawab permasalahan yang dihadapi oleh mitra.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran motorik lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada anak usia dini di Gayo Lues, diperlukan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar anak-anak dapat belajar dengan optimal tanpa merasa terbebani. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui pembelajaran yang terintegrasi dengan bermain. Metode ini memanfaatkan aktivitas bermain sebagai media utama untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan alami, (Huda & Takbir, 2023).

Bermain merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak-anak, sehingga dapat menjadi sarana efektif untuk melatih keterampilan motorik mereka (Hewi & Asnawati, 2020). Melalui permainan yang dirancang secara khusus, anak-anak dapat belajar menggerakkan tubuh mereka dengan cara yang tepat, baik itu gerakan lokomotor seperti berlari, melompat, atau berjalan, gerakan non-lokomotor seperti memutar badan atau menekuk lutut, maupun gerakan manipulatif seperti melempar, menangkap, atau memukul. Permainan-permainan ini tidak hanya melatih fisik, tetapi juga merangsang perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, (Wahyuni & Azizah, 2020).

Selain itu, pembelajaran yang terintegrasi dengan bermain juga memungkinkan anak-anak untuk belajar secara alami tanpa tekanan. Mereka dapat mengeksplorasi gerakan-gerakan baru, mencoba berbagai aktivitas, dan mengembangkan kreativitas mereka dalam suasana yang santai dan menyenangkan, (Amelia, 2025). Guru atau pendamping dapat memanfaatkan alat-alat permainan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, seperti bola, tali, atau bahkan benda-benda alam, untuk menciptakan variasi permainan yang menarik dan menantang, (Cahyaningtyas, 2020).

Dengan menerapkan metode ini, diharapkan anak-anak di Gayo Lues tidak hanya mampu menguasai keterampilan motorik dasar, tetapi juga tumbuh menjadi individu yang aktif, percaya diri, dan memiliki kemampuan sosial yang baik. Pembelajaran yang terintegrasi dengan bermain bukan hanya sekadar solusi untuk meningkatkan kemampuan motorik, tetapi juga sebagai upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini, (Cendra et al., 2018).

Kajian pustaka dan pengalaman empiris sebelumnya mendukung pendekatan melalui bermain (*play-based learning*) sebagai solusi yang tepat. Penelitian oleh Priyono et al., (2021) dan Saputra et al., (2021) mengonfirmasi bahwa metode ini tidak hanya powerful untuk mengembangkan keterampilan motorik seperti koordinasi dan keseimbangan, tetapi juga meningkatkan harga diri dan penerimaan sosial anak. Lebih lanjut, kegiatan pengabdian ini juga didukung oleh keberhasilan implementasi serupa yang pernah dilakukan sebelumnya di konteks yang relevan, seperti penerapan permainan tradisional modifikasi untuk meningkatkan motorik kasar anak, yang menunjukkan hasil yang signifikan. Keberhasilan sebelumnya ini menjadi dasar dan pijakan yang kuat untuk mereplikasi dan mengadaptasi metode tersebut di lokasi mitra yang baru, dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian tertentu.

Berdasarkan landasan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dengan menerapkan metode *learning by playing* yang partisipatif. Serangkaian permainan edukatif, seperti estafet bola, lompat tali, permainan target, dan modifikasi permainan tradisional, diimplementasikan untuk melatih komponen motorik kasar dan halus siswa kelas 1 hingga 3. Untuk memastikan keberlanjutan, guru-guru setempat dilibatkan secara aktif dalam seluruh sesi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada partisipasi dan antusiasme siswa. Teramati kemajuan nyata dalam kemampuan motorik mereka, termasuk koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Di samping hasil fisik, metode ini sukses menciptakan atmosfer belajar yang positif, mengurangi kecemasan, meningkatkan kepercayaan diri, serta menanamkan nilai sportivitas dan kerja sama. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti efektif sebagai model pembelajaran inovatif yang tidak hanya membina keterampilan motorik dasar tetapi juga dapat diadopsi secara berkelanjutan oleh guru untuk mengatasi keterbatasan sumber daya.

Tujuan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian pustaka di atas, tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah:

1. Membina dan meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Putri Betung, Gayo Lues, melalui penerapan metode bermain.
2. Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru SD mitra mengenai variasi model pembelajaran keterampilan motorik yang menyenangkan dan edukatif.
3. Menciptakan suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih positif dan partisipatif untuk mendukung perkembangan fisik dan psikososial siswa.

METODE PELAKSANAAN

Secara keseluruhan, metode PKM yang dijalankan telah menerapkan filosofi dan prinsip dasar *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini tidak bersifat *charity* (memberi bantuan semata), tetapi merupakan upaya kolaboratif dan pemberdayaan yang melibatkan mitra secara mendalam sejak dari diagnosis masalah hingga tahap implementasi dan refleksi. Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya diukur dari peningkatan kemampuan motorik siswa, tetapi yang lebih penting adalah peningkatan kapasitas guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif secara mandiri dan berkelanjutan, yang merupakan tujuan utama dari pendekatan PAR.

Tabel 1. Ringkasan Integrasi PAR dalam PKM

No.	Unsur PAR	Manifestasi dalam Kegiatan PKM
1	Partisipatif	Dialog awal dengan guru, pelibatan aktif guru selama pelatihan, dan fokus pada keberlanjutan (pemberdayaan guru).

No.	Unsur PAR	Manifestasi dalam Kegiatan PKM
2	*Action* (Tindakan)	Implementasi langsung metode *learning by playing* melalui serangkaian permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan motorik siswa.
3	*Research* (Penelitian)	Penggunaan kajian pustaka sebagai landasan teori, observasi awal untuk identifikasi masalah, dan evaluasi hasil untuk mengukur keefektifan tindakan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, tim pengusul dan mitra telah melakukan diskusi untuk merancang konsep pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara kolaborasi antara tim pengabdi dengan Sekolah PAUD di Gayo Lues. Ada dua permasalahan utama yang dirasakan oleh mitra dan telah

disepakati untuk dicarikan solusinya bersama, yaitu: (1) Masih belum adanya upaya mitra untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa PAUD di Gayo Lues (2) Belum adanya panduan pembelajaran keterampilan motorik di Paud Gayo Lues Melalui Metode Bermain, (3) Guru Belum Memahami bagaimana mengajar keterampilan motorik siswa Motorik Dasar Siswa.



Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Pembimbingan Keterampilan Motorik Dasar melalui Metode Bermain pada Sekolah Dasar di Kecamatan Putri Betung, Gayo Lues" telah dilaksanakan dalam beberapa sesi. Berikut

adalah paparan hasil yang dicapai serta pembahasan atas temuan-temuan selama pelaksanaan.

Hasil Kegiatan

1) Peningkatan Partisipasi dan Antusiasme Siswa: Selama pelaksanaan kegiatan, partisipasi dan antusiasme siswa sangat tinggi. Metode bermain yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang gembira dan bebas dari tekanan. Jika pada pembelajaran konvensional sering ditemui siswa yang enggan atau malu-malu, pada sesi permainan ini hampir semua siswa (sekitar 95%) terlibat aktif secara sukarela. Mereka tampak bersemangat dalam mengikuti setiap instruksi permainan, seperti estafet bola, lompat tali berirama, dan permainan menuju target. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *play-based learning* efektif dalam menarik minat dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik.

2) Peningkatan Keterampilan Motorik Dasar yang Teramati: Berdasarkan observasi partisipatif oleh tim PKM dan guru pendamping, terlihat peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek keterampilan motorik dasar:

Koordinasi Mata-Kaki dan Mata-Tangan: Pada permainan estafet dengan rintangan, awalnya banyak siswa yang kesulitan menjaga keseimbangan sambil membawa bola di sendok atau melempar bola ke dalam keranjang. Di sesi-sesi akhir, gerakan mereka menjadi lebih lancar dan terkoordinasi.

Kelincahan dan Keseimbangan: Permainan "Lompat Kodok" dan "Estafet Bolak-Balik" berhasil melatih kelincahan dan kecepatan perubahan arah gerak (*agility*). Siswa menjadi lebih lincah dan stabil dalam berpindah posisi.

Kekuatan dan Daya Tahan Otot: Aktivitas seperti lompat tali dan permainan tarik tambang dalam format yang dimodifikasi dan aman, berperan dalam mengembangkan kekuatan otot tungkai dan lengan siswa.

3) Peningkatan Aspek Psikososial dan Kepercayaan Diri

Di luar aspek motorik, hasil yang tidak kalah penting adalah perkembangan aspek psikososial siswa. Metode bermain yang kooperatif, dimana kemenangan diraih secara berkelompok, berhasil memupuk nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan saling mendukung. Siswa yang awalnya pemalu mulai berani tampil dan mencoba. Sorak-sorai dan tepuk tangan yang diberikan antar tim menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung bagi perkembangan kepercayaan diri anak.

4) Peningkatan Kapasitas Guru

Guru-guru pendamping yang terlibat aktif menunjukkan respons yang sangat positif. Mereka tidak hanya membantu mengawasi, tetapi juga turut mempelajari langsung cara merancang dan memimpin permainan yang edukatif. Di sesi refleksi dengan guru, mereka mengakui bahwa metode ini memberikan mereka "*tools*" atau alat praktis yang langsung dapat diterapkan di kelas dengan peralatan yang sederhana. Beberapa guru bahkan mulai mengusulkan ide permainan baru, menunjukkan adanya proses adopsi dan adaptasi yang baik.

Pembahasan

1) Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Motorik

Hasil observasi peningkatan partisipasi dan keterampilan motorik siswa membuktikan efektivitas metode bermain, yang sejalan dengan teori *developmentally appropriate practice* (DAP). Bermain merupakan konteks yang alamiah bagi anak untuk belajar. Menurut Hughes (2003), dalam bermain, anak tidak merasa sedang "dilatih", sehingga mereka lebih rileks dan mau mengeksplorasi kemampuan geraknya tanpa takut dihakimi. Ini menjelaskan mengapa siswa menjadi lebih berani mencoba gerakan-gerakan baru yang pada awalnya mereka anggap sulit.

2) Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Holistik

Kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain tidak hanya menyentuh aspek motorik, tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara terintegrasi. Saat melakukan permainan estafet dengan aturan tertentu, siswa tidak hanya berlari, tetapi juga harus memecahkan masalah (bagaimana cara tercepat), mengingat urutan gerakan (aspek kognitif), serta belajar untuk jujur, menunggu giliran, dan menghargai lawan (aspek afektif). Temuan ini memperkuat pendapat Piek et al. (2008) bahwa kompetensi motorik yang baik berkorelasi dengan perkembangan harga diri dan kompetensi sosial anak.

3) Keberlanjutan melalui Pemberdayaan Guru

Kunci keberlanjutan program ini terletak pada pemberdayaan guru. Dengan melibatkan guru secara langsung dan memberikan contoh nyata, tim PKM telah mentransfer pengetahuan dan keterampilan praktis. Guru, yang merupakan ujung tombak pendidikan, kini memiliki bekal untuk melanjutkan dan mengembangkan variasi permainan sendiri. Hal ini lebih berkelanjutan dibandingkan jika program hanya berfokus pada intervensi langsung terhadap siswa tanpa melibatkan guru. Pendekatan *participatory action research* ini memastikan bahwa solusi yang ditawarkan dapat diadopsi dan diadaptasi oleh mitra setelah kegiatan PKM berakhir.

4) Tantangan dan Solusi di Lapangan

Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan luas lapangan yang tidak merata di setiap sekolah. Solusi yang diterapkan adalah dengan memodifikasi permainan dan alat. Bola plastik diganti dengan bola dari kaus kaki bekas, cones diganti dengan botol plastik berisi pasir, dan tali skipping diganti dengan tali tambang. Modifikasi ini membuktikan bahwa inovasi tidak harus mahal, dan yang terpenting adalah kreativitas dalam merancang aktivitas.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuannya. Metode bermain terbukti efektif tidak hanya untuk membina keterampilan motorik dasar siswa SD di Kecamatan Putri Betung, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan membangun kapasitas guru. Peningkatan yang teramati pada aspek motorik, antusiasme, kepercayaan diri, dan kerja sama siswa, serta respons positif dari guru, menjadi indikator keberhasilan yang nyata. Rekomendasi untuk mitra adalah

mengintegrasikan permainan-permainan serupa ke dalam rutinitas mingguan, baik di jam PJOK maupun di jam istirahat terarah, untuk memastikan dampak jangka panjang dari program ini.

Bagian hasil dan pembahasan berisi paparan hasil kegiatan pengabdian masyarakat analisis yang berkaitan dengan tujuan kegiatan. Setiap hasil pengabdian masyarakat harus dibahas. Pembahasan berisi pemaknaan hasil dan membandingkan dengan teori dan/atau hasil penelitian/hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat lain yang relevan. Panjang paparan hasil dan pembahasan 40-60% dari total panjang artikel.



Gambar 2. Kolase Kegiatan PKM yang Telah di laksanakan

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan hal-hal berikut: **Terkait**

Metode: Pendekatan pembelajaran melalui metode bermain (*play-based learning*) terbukti sangat efektif dan tepat guna untuk membimbing keterampilan motorik dasar siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Putri Betung, Gayo Lues. Metode ini berhasil mengubah suasana pembelajaran dari yang mungkin monoton menjadi aktif, menyenangkan, dan penuh partisipasi. **Terkait Siswa:** Kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utama dalam membina keterampilan motorik dasar siswa. Teramati adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kekuatan. Lebih dari itu, metode ini juga memberikan dampak psikososial yang positif, berupa peningkatan kepercayaan diri, antusiasme belajar, semangat sportivitas, dan nilai kerja sama di antara siswa. **Terkait Guru dan Keberlanjutan**: Kapasitas guru-guru mitra juga turut ditingkatkan. Melalui pelatihan dan pendampingan langsung, guru memperoleh wawasan dan keterampilan praktis untuk merancang dan memimpin aktivitas fisik yang edukatif dan menyenangkan menggunakan alat-alat sederhana. Hal ini menjadi fondasi yang kuat untuk keberlanjutan program ini, di mana guru diharapkan dapat terus menerapkan dan mengembangkan variasi permainan serupa dalam proses pembelajaran sehari-hari. **Terkait Solusi Kontekstual**: PKM ini menunjukkan bahwa kendala keterbatasan sarana dan prasarana bukanlah halangan mutlak. Melalui modifikasi dan inovasi menggunakan bahan-bahan bekas dan lokal, kegiatan pembinaan motorik yang berkualitas tetap dapat diimplementasikan. Pendekatan ini memberikan solusi yang realistis dan dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas.

Secara keseluruhan, PKM ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa tetapi juga telah menanamkan nilai-nilai positif dan memberdayakan guru sebagai agen perubahan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyeluruh bagi anak-anak di Kecamatan Putri Betung, Gayo Lues

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Samudra yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan pendanaan melalui Hibah Pengabdian Masyarakat Internal Universitas Samudra Tahun Anggaran 2025. Dukungan dana yang strategis ini berperan penting yang memungkinkan terealisasinya seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan di lapangan, hingga pelaporan ini.

DAFTAR RUJUKAN

Amelia, R. (2025). *Transformative Policy Model for Digitalising Education : Accelerating Education for Sustainable Development (ESD) in Indonesia*. *24*(2), 459–478.

Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(1), 20.

https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850

Cendra, R., Gazali, N., Parulian, T., Alficandra, A., & Apriani, L. (2018). Pelatihan Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Guru Paud. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *2*(1), 65. https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v2i1.137

Foweather, L., Crotti, M., Foulkes, J. D., O'Dwyer, M. V., Utesch, T., Knowles, Z. R., Fairclough, S. J., Ridgers, N. D., & Stratton, G. (2021). Foundational movement skills and play behaviors during recess among preschool children: A compositional analysis. *Children*, *8*(7), 1–14. https://doi.org/10.3390/children8070543

Gusril, Rasyid, W., Komaini, A., Chaeroni, A., & Kalsum, U. (2022). The Effect of Physical Activity-Based Physical Education Learning Model in the Form of Games. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *10*(5), 906–912. https://doi.org/10.13189/saj.2022.100506

Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 158. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530

Huda, K., & Takbir, M. (2023). Anak-Anak dalam Utopia Neoliberalisme: Kritik atas Paradigma Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 3907–3916. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4059

Priyono, A., Sahudi, U., & Hendrayana, Y. (2021). Improvement on gross motor skills of intellectual disability students through games. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *9*(4), 20–24. https://doi.org/10.13189/saj.2021.091304

Razali, Blegur, J., Ma'mun, A., Berliana, Mahendra, A., Juliantine, T., Lubis, A. E., Prasetiyo, R., & Tlonaen, Z. A. (2024). Physical education teachers' experiences in promoting life skills using differentiated instruction. *Retos*, *57*, 641–654.

Riyanto, P., Fitrianti, H., & Mahuze, P. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar (Motorik) Anak Usia Dini menggunakan Outdoor Learning. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *5*(1), 89–99. https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2006

Saputra, H., Hanif, A. S., Sulaiman, I., & Ningrum, D. T. M. (2021). The effect of traditional games and drill with motor ability on skills (Running, jumping, overhand throw and catching) at elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, *9*(6), 1097–1103. https://doi.org/10.13189/saj.2021.090603

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, *15*(01), 161–179. https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257