

Pemanfaatan Permainan Tradisional dan Mewarnai melalui Media Edukasi Emosi dalam Meningkatkan Minat Siswa UPT Sekolah Dasar Negeri 14 Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara

Haikal Hamda¹, Anisa Zahara², Maulida Syahputri³, Dinda Dwi Kartika⁴, Apen Olita⁵, Dewi Nurmala⁶, Gabena Indrayani Dalimunthe⁷

¹⁻¹¹ ¹ Fakultas Pertanian, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, ² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, ³ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, ⁴ Fakultas Pertanian, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, ⁵ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, ⁶ Fakultas Sastra, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, ⁷ Fakultas Farmasi, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

*Corresponding author

E-mail: [anisazahara2002@gmail.com*](mailto:anisazahara2002@gmail.com)

Article History:

Received: Sep, 2025

Revised: Sep, 2025

Accepted: Sep, 2025

Abstract: Kegiatan pengabdian ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan KKN di desa Mangkai Baru, Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara. bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan permainan desa dan aktivitas mewarnai melalui media edukasi emosi dalam meningkatkan minat belajar siswa di UPT Sekolah Dasar Negeri 14 Desa Mangkai Baru, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara. Pengabdian ini dilaksanakan dengan observasi awal dengan temuan yaitu rendahnya minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang menyenangkan dan kurangnya pendekatan emosional dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode persiapan, kegiatan utama, monitoring dan evaluasi. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional desa dan kegiatan mewarnai yang dikolaborasikan dengan media edukasi emosi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta membangun hubungan emosional yang positif antara siswa dan guru. Dengan demikian, strategi ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Keywords:

Permainan Tradisional, Mewarnai, Media Edukasi Emosi, Minat Belajar, Siswa Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan pada anak usia dini adalah dasar yang dapat memperkuat perkembangan anak di masa mendatang. Pendidikan sangat penting karena tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga dapat membangun karakter yang kuat

dalam melanjutkan pendidikan (Hendriani dan Junianto, 2025). Mewarnai merupakan salah satu aktivitas yang berfungsi untuk melatih motorik halus dalam setiap pergerakan jemari tangannya (Saadah, dkk, 2023). Selain mewarnai, aktivitas lain yang mampu meningkatkan keterampilan motorik halus yaitu melipat kertas (Puspiani dkk, 2024) menempelkan kertas (Khoerunnisa dkk, 2023) dan menggunting kertas (Panggabean, et al. 2022).

Perkembangan kognitif dan sosial anak usia sekolah dasar sangat memengaruhi proses pembelajaran mereka dan interaksi mereka dalam lingkungan sekolah dan sosial (Purwulan, 2024). Pada fase ini, anak-anak masih dalam tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga mereka memerlukan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan secara efektif adalah menggunakan permainan tradisional dan aktivitas mewarnai. Sutini (2018) memberikan gambaran bahwa permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat untuk perkembangan anak. Selanjutnya Yusroni (2023) menambahkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat pada masyarakat. Misalnya, bentuk permainan konvensional yang dapat meningkatkan keterampilan, kekuatan, keberanian, kegesitan, ketangkasan, dan keterampilan lainnya. Dalam menyelesaikan masalah, beberapa permainan tradisional lainnya menuntut kelompok, kerja sama, dan kolaborasi.

Permainan tradisional dan aktivitas mewarnai dapat menciptakan interaksi sosial, kerja sama, dan rasa kebersamaan serta membantu melatih keterampilan motorik halus, koordinasi antara mata dan tangan, serta mengembangkan kreativitas anak-anak. Jika kedua kegiatan ini dipadukan dengan media pembelajaran yang berfokus pada emosi, siswa akan mendapatkan pelatihan yang tidak hanya mencakup aspek kognitif dan psikomotor tetapi juga kemampuan untuk mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi mereka dengan tepat. Kedua aktivitas tersebut merupakan media emosi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Aulia dan Sudaryanti (2023) menggunakan permainan tradisional sebagai media emosi yang mampu meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini. Permainan tradisional di Indonesia mampu menstimulus keterampilan anak dalam menyesuaikan diri, berempati, mengontrol diri, menghargai orang lain, serta anak dapat menaati peraturan yang disepakati, bekerja sama dengan kelompok, memperoleh pengalaman yang menyenangkan, mengembangkan sikap menaati peraturan, membantu teman, kooperatif menunjukkan rasa percaya diri, mengembangkan jiwa sportivitas, dan tidak mudah menyerah sebab anak belajar

dalam kondisi yang menyenangkan sehingga kecerdasan sosial emosi anak dapat terstimulasi dengan baik.

Dalam penerapan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di UPT SDN 14 Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh, masih ditemukan banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti proses belajar. Metode pengajaran yang lebih banyak menggunakan cara konvensional dengan penjelasan lisan seringkali membuat siswa merasa bosan, kurang berpartisipasi, dan tidak sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa di tingkat dasar membutuhkan suatu pendekatan yang lebih kreatif dan aplikatif, yang dapat menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara harmonis. Kesenjangan ini memperlihatkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan bermain dan ekspresi kreativitas dengan media edukasi yang relevan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman yang berharga dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memanfaatkan permainan desa dan aktivitas mewarnai melalui media edukasi yang berfokus pada emosi sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa di UPT SDN 14 Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh. Diharapkan, melalui kegiatan ini, siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, terampil dalam kegiatan motorik halus, mampu mengekspresikan emosi secara positif, dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta bermakna.

Metode

Pengabdian ini dilaksanakan mulai tanggal 14 Juli 2025 hingga 1 Agustus 2025 di Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara Provinsi Sumatera Utara. Metode pelaksanaan kegiatan program kerja Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah melibatkan beberapa tahapan seperti persiapan, kegiatan utama, serta monitoring dan evaluasi. Berikut merupakan penjelasan mengenai metode pelaksanaan yang dilakukan pada penerapan media emosi dengan menggunakan permainan tradisional dan kegiatan mewarnai:

A. Persiapan

Tahap pertama dalam pelaksanaan kegiatan adalah persiapan, yang meliputi kerja sama dengan sekolah, pembuatan media edukasi emosi, pemilihan permainan desa yang sesuai dengan usia siswa, serta perencanaan kegiatan mewarnai. Di sini juga dilakukan observasi awal untuk mengenali kondisi siswa berkaitan dengan

minat belajar.

B. Kegiatan Utama

Pada kegiatan utama dilaksanakan dengan mengikutsertakan siswa dalam permainan desa yang berfokus pada kerja sama, sportivitas, dan pengendalian emosi, diikuti oleh kegiatan mewarnai menggunakan media edukasi emosi. Dalam aktivitas ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan perasaan sekaligus melatih keterampilan motoriknya. Kegiatan berlangsung dalam suasana interaktif dengan dukungan guru dan tim pengabdian.

C. Monitoring dan Evaluasi

Pada tahap akhir, evaluasi dilaksanakan untuk mengukur efektivitas program melalui pengamatan keterlibatan siswa, wawancara singkat dengan guru mengenai perubahan sikap dan minat belajar, serta analisis hasil mewarnai siswa sebagai bentuk ekspresi kreatif. Data dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, dengan fokus pada perubahan partisipasi, motivasi, dan antusiasme siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Indikator keberhasilan didasarkan pada teori minat belajar menurut Slameto (2010) dalam Heri (2019), yang mencakup rasa suka, perhatian, keterlibatan aktif, serta adanya dorongan dari dalam diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan metode ini, diharapkan kegiatan pengabdian dapat memberikan solusi nyata untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang kreatif, menyenangkan, dan didasari oleh teori pendidikan yang solid.

Hasil

Pelaksanaan program pengabdian di UPT SDN 14 Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh menunjukkan hasil yang baik dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Dari hasil pengamatan, wawancara dengan guru, dan analisis tentang keterlibatan siswa selama kegiatan, tampak peningkatan dalam semangat, partisipasi aktif, dan kemampuan siswa untuk mengekspresikan emosi mereka dengan tepat melalui aktivitas permainan desa dan mewarnai.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, banyak siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa jemu, dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas belajar di dalam kelas. Namun, setelah program berlangsung, perubahan yang jelas terlihat pada keterlibatan siswa yang lebih proaktif, semangat kolaborasi dalam permainan, serta daya cipta yang lebih baik saat mewarnai. Guru juga mencatat adanya Peningkatan Motivasi Belajar Di Kalangan Siswa, Terutama

Ketika Media Edukasi Emosi Dipakai Untuk Membantu mereka mengekspresikan perasaan.

A. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Tabel 1. Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek Minat Belajar	Sebelum kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)	Peningkatan (%)
Antusiasme mengikuti pembelajaran	40	82	42
Partisipasi aktif dalam kegiatan	45	85	40
Kemampuan mengekspresikan emosi	38	80	42
Kreativitas dalam mewarnai	42	88	46

Sumber: Data Hasil Observasi Tim Pengabdian (2025)

Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek minat belajar mengalami peningkatan signifikan. Antusiasme siswa meningkat sebesar 42%, partisipasi aktif naik 40%, kemampuan mengekspresikan emosi bertambah 42%, dan kreativitas dalam mewarnai meningkat hingga 46%. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan.



Gambar 1. Siswa Mengikuti Permainan Desa Dengan Antusias



Gambar 2. Hasil Karya Siswa Dalam Kegiatan Mewarnai Melalui Media Edukasi Emosi

Kesimpulan

Pemanfaatan permainan tradisional dan aktivitas mewarnai yang dikemas melalui media edukasi emosi terbukti dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di UPT SD Negeri 14 Desa Mangkai Baru. Melalui metode yang menyenangkan dan emosional, siswa lebih terlibat secara aktif, merasa lebih nyaman, dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang memadukan aspek tradisional (permainan desa), kreativitas (mewarnai), dan pengelolaan emosi mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Kesimpulan ini dapat dilihat dari hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan.

Pengakuan/Acknowledgment

Terima kasih kepada Kepala Desa Mangkai Baru, Ibu Sugianti dan UPT SDN 14 Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada guru dan siswa yang berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, serta pihak-pihak lain yang turut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga artikel pengabdian dengan judul "Pemanfaatan Kegiatan Permainan Desa dan Mewarnai Melalui Media Edukasi Emosi dalam Meningkatkan Minat Siswa UPT SDN 14 Desa Mangkai Baru Kecamatan Lima Puluh" dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Referensi

- Dini, J. P. A. U. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565-4574.
- Hendriani, D., & Junianto, D. (2025). Kegiatan Seni Mewarnai Melalui Media Gambar pada Anak Usia Dini di RA AL HIKMAH Doroampel. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(2), 73-81.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58.
- Panggabean, R. D. E., Lumbantobing, P. A., & Farida, N. (2022). Upaya

mengembangkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting kertas (pola). *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 246–260.

Puspiani, D., Purbayani, R., & Herniawati, A. (2024). Pengaruh kegiatan melipat kertas terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Sabilissalam Baregbeg Ciamis. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 146-161.

Purwulan, H. (2024). Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(04), 375-382.

Rezieka, D. G., Munastiwi, E., Na'imah, N., Munar, A., Aulia, A., & Bastian, A. B. F. M. (2022). Memfungsikan jari jemari melalui kegiatan mozaik sebagai upaya peningkatan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4321–4334.

Saadah, N., Khairi, R., Anggraini, M. S., & Fajri, Y. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Metode Mewarnai Di Ra An-Nur. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 81-96.

Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).

Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). Stimulasi keterampilan motorik anak melalui permainan tradisional. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 3(2), 155-162.