

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MOTORIK ANAK MELALUI LOMBA CERDAS CERMAT DI DESA RAWANG PANCA ARGA

**Rahma Yunita Ansi<sup>\*1</sup>, Rafika Muspita Sari<sup>2</sup>, Ningsih Ramadhani<sup>3</sup>, Muhairani<sup>4</sup>,  
Dian Triana Sari<sup>5</sup>, Rara Dwi Agustina<sup>6</sup>, May Shella<sup>7</sup>, Fuji Rahayu<sup>8</sup>, Yuli Rizky<sup>9</sup>,  
Yuha Aulinia<sup>10</sup>, Ayu Surya Nngsih<sup>11</sup>, Nurhidayati Panjaitan<sup>12</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris<sup>1</sup>, Program Studi Pendidikan Matematika<sup>2</sup>, Program Studi  
Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia<sup>3</sup>

Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas asahan

e-mail : \*rahmayunitaansi066@gmail.com, 2rafikamsari89@gmail.com,

3ningsihramadhani23@gmail.com, 4maymuhairani07@gmail.com, 5diantrianasari006@gmail.com,

6agustinadwi416@gmail.com, 7shellamay1605@gmail.com, 8fujirahayu493@gmail.com,

9Ylirzky10@gmail.com, 10auliniay@gmail.com, 11idirmanfaras@gmail.com,

12nurhidayantiksn@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengasah pengetahuan siswa-siswi di UPTD SD N 014613 dalam pembelajaran disekolah, dan untuk merangsang kemampuan kognitif dan motorik untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar agar kegiatan belajar mengajar efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Namun kenyataannya pengetahuan peserta didik di UPTD SD N 014613 Panca Arga dalam mata pelajaran sangat kurang. Sehingga berpengaruh kepada kemampuan kognitif dan motorik siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan solusi. Salah satu solusi baik yang dapat diterapkan adalah mengadakan Lomba Cerdas Cermat agar meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik. Teknik ini dapat membuat suasana belajar tidak monoton dan leboh menarik sehingga berdampak meningkatnya kemampuan kognitif dan motorik siswa. Membangkitkan minat belajar peserta didik dan kemampuan kognitif dan motorik mengadopsi pendekatan yang menyenangkan akan lebih efektif dalam membangkitkan rasa ingin tahu dan pengalaman bermain puzzle dalam lingkungan belajar yang efektif dan memotivasi siswa. Materi lomba meliputi matematika, fisika dan dasar-dasar teknik elektro. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi 4 tahapan, yaitu : langkah 1) Rencanakan, 2) Lakukan, 3) Amati/Evaluasi, langkah 4) Renungkan. Subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas 4, 5, dan 6. Hasil penelitian menunjukkan Lomba Cerdas Cermat (LCC) membuat peserta didik di UPTD SD N 014613 Panca Arga sangat aktif dan mampu menjawab pertanyaan dengan cepat. Serta dengan adanya Lomba Cerdas Cermat (LCC) ini, keterampilan motorik dasar anak berkembang tergantung pada tingkat kematangan system saraf dan otot serta apakah aktivitas anak berada dibawah kendali otak.

**Kata Kunci :** Kognitif, Lomba Cerdas Cermat dan Motorik

### ABSTRACT

*This research aims to hone the knowledge of students at UPTD SD N 014613 in learning at school, and to stimulate cognitive and motor skills in order to support the success of the teaching and learning process so that teaching and learning activities can be effective in achieving the desired goals. However, in reality, students' knowledge at UPTD SD N 014613 Panca Arga in subjects is very reduced. So it affects students' cognitive and motor skills. Thus, to solve existing problems, a solution is needed. One of the right solutions to implement is to hold a quiz competition to improve cognitive and motor skills. This technique can make the learning atmosphere less monotonous and more enjoyable, which has an impact on increasing students' cognitive and motor skills. Arousing students' interest in learning and cognitive and motor skills through a game approach is more effective in fostering curiosity and experience in*

*playing smart games in an effective and motivating learning environment for students. The material in the competition includes mathematics, physics and basic electrical engineering. This research classroom action resereach, which was carried out in two cycles. Each cycle consist of 4 stages, namely : stage 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation/Evaluation, stage 4) Reflection. The research subjects were students in grades 4,5 and 6. The results showed that the Smart Quiz Competition (LCC) made students at UPTD SD N 014613 Panca Arga very active and able to answer questions quickly. And with this Smart Quis Competition (LCC), children's motor basic develop along with the maturity level of the nervous and muscle systems, as well as children's antivities under the control of the brain.*

**Keywords :** *Cognitive, Motorik, Quiz Competition*

## 1. PENDAHULUAN

Peran pendidik adalah menyediakan menunjukkan membimbing dan memotivasi peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia. Tidak hanya sumber belajar yang berwujud manusia tetapi juga sumber belajar lainnya.

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam system saraf pusat ketika orang berpikir. Keterampilan kognitif merupakan landasan bagi kemampuan berpikir anak. Dengan demikian, proses kogniti berkaitan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menjadi ciri seseorang dengan berbagai minat yang berbeda-beda terutama diungkapkan dalam gagasan-gagasan belajar.

Perkembangan motorik merupakan perkembangan factor-faktor yang mematangkan dan mngendalikan gerak tubuh. Pondasi motorik anak berkembang seiring dengan tingkat kematangan sistem saraf dan otot, serta aktivitas anak yang berada di bawah kendali otak. Pada masa kanak-kanak perkembangan motorik merupakan perubahan keterampilan motorik yang mencakup berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik mencakup tiga tahap perkembangan, yaitu keterampilan kognitif, asosiatif dan automatic. Meningkatnya potensi motorik anak juga akan meningkatkan pula aspek fisiologis, psikologis dan kognitif anak.

Lomba Cerdas Cermat bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademis siswa-siswi. Lebih dari itu lomba cerdas cermat menjadikan para siswa-siswi siap untuk menghadapi masa depan. Pelaksanaan lomba cerdas cermat sekolah dasar banyak menghadapi kendala seperti peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran membaca dan berhitung, kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran masih rendah, sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton, serta penggunaa buku yang belum maksimal, dan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran juga belum maksimal (Fauzi et al.,2020).

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan suatu solusi. Salah satu solusi yang baik yang dapat diterapkan adalah mengadakan Lomba Cerdas Cermat agar meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik. Teknik ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan kurang menarik sehingga berdampak meningkatnya kemampuan kognitif dan motorik siswa. Membangkitkan minat belajar peserta didik dan kemampuan kognitif dan motorik melalui pendekatan yang menyenangkan lebih efektif dalam menumbuhkan ingin tahu dan bereksperimen dengan memainkan permainan cerdas cermat pada lingkungan belajar yang efektif dan memotivasi peserta didik dibandingkan dengan format permainan (Fauza et al, 2017:22).

Kegembiraan belajar yang besar yang dirasakan peserta didik melalui kegiatan ini akan berdampak pada perhatiannya terhadap kegiatan pada UPTD SD N 014613 Panca

Arga. Hal ini sesuai dengan pendapat *Alexander* (Nurhasanah& Sobandi, 2016:137) berpendapat bahwa minat belajar muncul secara spontan dengan karena rasa ingin tahu yang dipengaruhi oleh lingkungan. Dengan kata lain, kegiatan kompetitif yang terorganisir memberikan dampak positif bagi sekolah. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membangkitkan minat belajar peserta didik melalui lomba cerdas cermat.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisik. Pada kegiatan Kompetisi intelegensi Cerdras ini terdapat tiga babak, yaitu:

1. Babak penyisihan, setiap kelas terdiri dari 2 tim dimana 1 tim terdiri dari 3 orang, pesertanya adalah kelas 4, 5 dan 6. Pada tahap ini peserta didik melanjutkan ke babak semifinal.
2. Semifinal, dimana 3 tim dengan nilai tertinggi pada babak penyisihan ditandingkan untuk lanjut ke babak terakhir yaitu babak final.
3. Babak final, dimana 2 tim dengan nilai tertinggi masuk ke babak semifinal ditandingkan untuk memperebutkan posisi juara.

Lomba Cerdas Cermat dari pertanyaan-pertanyaan yang dijawab secara lisan dengan benar dan akurat. Pertanyaan terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. Pertanyaan wajib, diberikan pada setiap tim.
2. Soal kompetisi, dimana setiap tim mempunyai hak yang sama untuk menjawab berdasarkan kecepatan masing-masing tim mengibarkan bendera atau membunyikan alat yang sudah disediakan. di akhir babak jika beberapa tim yang mencapai skor yang sama, pertanyaan kompetisi tambahan disajikan kepada tim tersebut sebagai kondisi penjurian alternatif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya pengabdian disekolah UPTD SDN 014613 Panca Arga adalah dengan melakukan pembelajaran, pelatihan dan pendampingan dalam mencapai standar minimal yang dapat digunakan dalam meningkatkan kognitif dan motorik peserta didik di Sekolah Dasar. Pembelajaran yang diberikan yaitu tim pengabdian masyarakat mengadakan Lomba Cerdas Cermat untuk meningkatkan minat belajar siswa, tim pengabdian akan memberikan penjelasan dan menyimpulkan sehingga meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran dan kemampuan kognitif dan motorik siswa.

Sasaran program kerja Lomba Cerdas Cermat ini adalah siswa-siswi SDN 014613 Desa Panca Arga Kecamatan Rawang Panca Arga, Kabupaten Asahan. Diharapkan peserta didik sekolah dasar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini, sehingga program kerja ini dapat terselesaikan atau berhasil. Pada gilirannya tujuan ini mempunyai banyak keuntungan. Selain siswa-siswi SD N 014613 Desa Panca Arga, Kecamatan Rawang Panca Arga, Kabupaten Asahan juga penyasar pelaksana atau panitia agar dapat menambah pengalaman dan mengatur atau mengelola suatu kegiatan gerakan yang melibatkan banyak orang.

Peserta didik yang aktif dan antusias (bersemangat dan senang) mengikuti kuis sebagai peserta yang baik. Partisipasi dalam kompetisi dilakukan dengan cara yang sportif. Untuk memenangkan kejuaraan jangan curang. Dengan kata lain, sukses tidak memerlukan berbagai cara. Lomba cerdas cermat ini dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik SD, peserta didik belajar dalam suasana menyenangkan, atau tidak bosan dan peserta didik tidak mengikuti lomba karena terpaksa atau dipaksa untuk ikut

serta. Namun hal itu bermula dari keinginan yang kuat untuk mengikuti kegiatan Lomba Cerdas Cermat.

Peserta didik atau peserta Lomba kuis dapat mengikuti peraturan yang ditetapkan oleh penyelenggara Lomba kuis mengenai waktu, cara menjawab, sanksi bagi yang melanggar peraturan dan lain-lain. Disini peserta didik Sekolah Dasar belajar memahami syarat atau aturan yang berlaku dan mematuhi dengan benar jika diperlukan.

Selama kompetisi, terimalah dengan baik keputusan yang diambil oleh juri. Kenali kelebihan atau kekurangan lawan dan waspadai kesenjangan pengetahuan atau kelemahan anda sendiri terkait soal pilihan ganda. Peserta tidak memaksakan kehendaknya untuk memudahkan Lomba Cerdas Cermat. Melalui kegiatan LCC peserta dapat menggali potensi diri dan memperluas wawasannya tanpa menjadikan pembelajaran sebagai kendala bagi peserta didik tidak menyukainya.



Gambar 1. Pembukaan oleh Moderator Mahasiswi KKNT dan Doa oleh mahasiswi KKNT

Setelah dibuka oleh moderator, moderator membaca tata tertib acara Lomba Cerdas Cermat. Disini dijelaskan bahwa aturan main Lomba Cerdas Cermatnya terbagi menjadi dua yaitu :

1. Peserta menjawab pertanyaan wajib, yang mana ketua regu memilih kertas yang sudah di tulis dengan pertanyaan wajibnya.
2. Peserta menjawab soal rebutan, yang mana siapa yang tahu jawabannya ia harus melambaikan bendera atau alat yang sudah disediakan oleh panitia dan disini diberi waktu selama 10 detik untuk menjawab pertanyaan.

Apabila peserta bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka dapat nilai 100 jika peserta tidak bisa menjawab pertanyaan maka nilainya dikurang 50, sama halnya di soal rebutan apabila peserta sudah melambaikan bendera tetapi peserta tidak bisa menjawab atau jawabannya salah maka nilai dikurangi 50.



Gambar 2. Peserta bertanya dengan moderator

Peserta sudah siap dan peserta mendengarkan apa yang disampaikan oleh moderator. Dan disini buka sesi Tanya jawab apabila peserta ada yang ingin ditanyakan ke moderator tentang tata tertib Lomba Cerdas Cermat tersebut.



Gambar 3. Masing-masing ketua regu memilih kertas pertanyaan wajib

Setelah ditutup sesi Tanya jawab maka masing-masing ketua regu memilih soal wajib yang akan ditanyakan ke masing-masing peserta Lomba Cerdas Cermat.



Gambar 4. Persiapan moderator, juri dan saksi

Selanjutnya juri akan memberi pertanyaan kepada peserta yang sudah memilih soal wajib, dan disini saksi bertugas untuk melihat apakah jawaban peserta benar dan

saksi juga melihat ketika pertanyaan rebutan regu siapa yang terlebih dahulu melambaikan bendera maka regu itu yang boleh menjawab pertanyaan terlebih dahulu.



Gambar 5. Tabel peserta dan nilai peserta

Dengan adanya tabel tersebut maka peserta bisa melihat lawannya siapa dan jika menang akan ditandingkan dengan siapa, dan peserta juga bisa melihat nilai yang diperoleh saat mengikuti Lomba Cerdas Cermat.



Gambar 6. Foto bersama pemberian hadiah

Foto bersama dalam rangka pemberian sertifikat dan hadiah kepada pemenang Lomba Cerdas Cermat yang mana diikuti dengan DPL, Guru UPTD SD N 014613 dan Ketua KKNT.



Gambar 7. Foto bersama

Foto bersama dengan peserta Lomba Cerdas Cermat, DPL, Guru UPTD SD N 014613 serta peserta pengabdian.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan paada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik serta meningkatkan pengetahuan mengenai pembelajaran. Dengan adanya kehiatan ini peserta diharapkan mampu berfikir kritis dan memecahkan masalah serta meningkatkan kepercayaan pada dirinya. Meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan aktivitas siswa dan kinerja akademik hasil belajar siswa, mengembangkan kemampuan dan keterampilan. Serta untuk menggali potensi dan memperluas wawasan yang dimiliki oleh para peserta didik UPTD SDN 014613 Panca Arga.

#### 5. SARAN

Kegiatan ini akan memberikan pengetahuan tentang membangun kontruksi Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Motorik Anak Dalam Lomba Cerdas Cermat Di Desa Panca Arga, Kecamatan Rawang Panca Arga, Kabupaten Asahan. Namun diharapkan juga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga dapat dilaksanakan di masyarakat lain atau khususnya di kalangan guru yang ada di UPTD SDN 014613. Agar masyarakat lebih pintar dalam melihat dan memotivasi keluarga mereka untuk terus belajar.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan dan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kesehatan kepada para peserta pengabdian sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan ini. Dan jangan lupa juga terimakasih kepada LPPM Universitas Asahan yang telah membantu kami melaksanakan pengabdian ini. Serta terimakasih Kepada Kepala Desa Panca Arga, Kecamatan Rawang Panca Arga, Kabupaten Asahan yang sangat baik membantu kami dalam hal ini. Jangan lupa juga terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN 014613 yang telah memberi wadah untuk kami melakukan pengabdian Lomba Cerdas Cermat di SDN 014613 tersebut. Dan tak lupa juga terimakasih kepada seluruh peserta pengabdian yang telah mendukung berjalannya kegiatan ini dari awal sampai akhir kegiatan pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Castleman, Kenneth R., 2004, *Digital Image Processing*, Vol. 1, Ed.2, Prentice Hall, New Jersey.
- [2] Fauzan et al. 2017. Aplikasi Cerdas Cermat Online Realtime Untuk sekolah Dasar. *Jurnal Informatika*, 14(1):22-27.
- [3] Gonzales, R., P. 20004, *Digital Image Processing (Pemrosesan Citra Digital)*, Vol. 1, Ed.2, diterjemahkan oleh Handayani, S., Andri Offest, Yogyakarta.
- [4] Nurhasanah & Sobandi. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1):135-1