

Playmate Sensory Path sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Annisa Rusmania^{1✉}, Dedah Jumiatin²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ annisarushima35@gmail.com, ² dedah_jumiatin@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 21/08/2024; Direvisi: 25/08/2024; Disetujui: 08/09/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Perkembangan Motorik Kasar, Playmate Sensory Path

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun belum optimal, misalnya melompat ke berbagai arah, berlari sambil melompat tanpa terjatuh. Bahkan anak itu belum begitu kuat untuk melompat dengan lincah. Maka dari itu permainan *Playmate Sensory Path* sangat bermanfaat bagi perkembangan motorik kasar anak. Anak dilatih melompat, mengangkat satu kaki tanpa jatuh, karena itu, tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Jenis pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data dan penarikan kesimpulan. Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatul Bannat dengan jumlah tiga anak laki-laki dan tujuh anak perempuan. Hasil penelitian terbukti bahwa perkembangan motorik kasar anak dengan *Playmate Sensory Path* terlihat meningkat, sehingga proses meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dapat mencapai hasil yang diinginkan. Berdasarkan hasil diatas, hal ini terlihat dari perkembangan motorik kasar anak saat kondisi awal, sebelum diberi tindakan menggunakan media *Playmate Sensory Path* anak masih ragu untuk mengangkat satu kaki tanpa jatuh. Akan tetapi setelah diberi tindakan menggunakan media *Playmate Sensory Path*, perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dapat meningkat.

ABSTRACT

KEYWORDS

Gross Motor Development; Playmate Sensory Path

This research is motivated by the fact that the gross motor development of children aged 5-6 years is not yet optimal, for example, jumping in various directions or running while jumping without falling. Even the child wasn't strong enough to jump so nimbly. Therefore, the Playmate Sensory Path game benefits children's gross motor development. Children are trained to jump and lift one leg without falling; thus, this researcher aims to determine the gross motor development of children aged 5-6 years. This research method uses descriptive qualitative. The type of data collection in this research uses observation, interview, and documentation techniques. The data analysis techniques used are data reduction and concluding. The subjects of this research were teachers and children aged 5-6 years at RA Raudhatul Bannat with three boys and seven girls. The research results proved that the gross motor development of children with Playmate Sensory Paths appeared to increase so that the process of improving children's gross motor development could achieve the desired results. Based on the results above, this can be seen from the child's gross motor development in the initial condition; before being given action using the Playmate Sensory Path media, the child was still hesitant to lift one leg without falling. However, after being given action using Playmate Sensory Path media, the gross motor development of children aged 5-6 years can increase.

PENDAHULUAN

Menurut peraturan yang disebut Permendikbud nomor 137 tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan khusus bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Ini membantu mereka tumbuh secara fisik dan spiritual dan membuat

mereka siap untuk tingkat pendidikan berikutnya. Ini berarti bahwa semua anak kecil perlu mempelajari dan mengembangkan hal-hal tertentu saat mereka tumbuh dewasa.

Perkembangan berarti menjadi lebih baik dalam berbagai hal saat Anda tumbuh dewasa. Itu terjadi karena hal-hal yang Anda miliki sejak lahir dan hal-hal yang terjadi di sekitar Anda. Seiring bertambahnya usia, Anda mempelajari hal-hal baru dan menjadi lebih baik dalam hal-hal yang sudah Anda ketahui caranya. Ini terjadi di berbagai area seperti tubuh Anda, pemikiran Anda, perasaan Anda, dan kreativitas Anda. Dalam penelitian ini, kami melihat bahwa anak-anak menjadi lebih baik dalam menggerakkan tubuh mereka dengan cara-cara yang besar, seperti berlari dan melompat, dan juga mengikuti aturan saat melakukannya.

Motorik kasar adalah kekuatan gerak dasar anak untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar. Hal ini bisa dilihat perkembangan fisik pada anak usia 5-6 tahun terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan motoriknya, khususnya motorik kasarnya yang berupa kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Menurut Sujiono, (2008) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yaitu perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan fisiologisnya yaitu dengan bergerak atau berolahraga agar anak dapat menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan ketreampilan motorik kasar anak juga dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, dan gerakan-gerakan yang dilakukan akan bermanfaat untuk membuat fungsi otot kanan dan otot kiri menjadi seimbang, sedangkan pendapat dari Saputra dan Rudyanto (2005) keterampilan motorik kasar adalah gerakan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar bagian tubuh dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, dll. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan buatan manusia yang melibatkan pengendalian gerakan otot-otot besar dalam aktivitas sehari-hari seperti berjalan, berlari, melompat, berguling.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan tubuh manusia untuk melakukan gerakan seperti berlari, melompat, berguling dan berjalan dengan menggunakan fungsi otot. Gerakan merupakan kemampuan yang sangat diperlukan dan dinilai sangat penting, karena dengan gerak manusia dapat mengatasi persoalan hidupnya, berbeda dengan manusia yang mempunyai kelainan dalam organ tubuhnya sehingga mereka tidak dapat bergerak dengan sempurna dan menjadikan mereka lemah tidak berdaya yang pada akhirnya kehidupannya memiliki ketergantungan pada lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi di RA Raudhatul Banat bahwa kemampuan motorik anak belum optimal, misalnya seorang anak yang mencoba berlari dan melompat tanpa jatuh. Mereka tidak terlalu percaya diri dengan keterampilan melompat mereka dan mereka tidak terlalu bersemangat melakukan latihan. Bahkan nampaknya anak-anak tersebut tidak cukup kuat untuk melompat dengan terampil. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi keterampilan motorik anak melalui permainan, agar berkembang dengan baik. Hal ini merupakan bukti bahwa anak tersebut mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar. Cara mengatasi permasalahan pada perkembangan motorik kasar Anak Usia dini. salah satunya, yaitu bermain engkle atau melompat dengan media *Playmate Sensory Path*. Dengan media tersebut anak usia dini akan dilatih kelenturan dan koordinasi otot kakinya, kemudian dilatih ketangkasan gerak.

Playmate Sensory Path menurut Resna (2020) berasal dari kata *sense* dan *play*. kata *sense* lebih sering diartikan sebagai 5 panca indra yakni penglihatan (mata), penciuman (hidung), pendengaran (telinga), perabaan (kulit) dan perasa/pengecapan (lidah), serta

ditambah dengan pergerakan (otot dan sendi) serta keseimbangan. Sedangkan kata *play* memiliki arti bermain. Sehingga *Playmate Sensory Path* adalah permainan yang mendorong anak-anak untuk menggunakan salah satu indra atau lebih, seperti permainan bermain lompat-lompat berjinjit, merangkap mengikuti garis, dan sebagainya. Permainan ini berguna untuk mendorong anak belajar melakukan menstimulasi panca indra, dan membangun hubungan syaraf di otak.

Menurut Resna (2020) manfaat dari media *Playmate Sensory Path* itu sendiri yaitu: melatih perkembangan otak, semakin banyak informasi/pengalaman yang diberikan, semakin lengkap dan banyak data yang tersimpan dalam otak anak. Ketika otak semakin distimulus maka akan semakin kokoh, sebaliknya jika tidak dilatih otak akan kurang bekerja. Dengan media permainan karpet *Playmate Sensory Path* akan meningkatkan perkembangan motorik kasar yang bisa dimainkan oleh anak. Permainan ini sangat menarik dan menyenangkan. Bahkan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak akan lebih tertarik dan senang dengan media karpet *Playmate Sensory Path*.

Langkah-langkah media *game Playmate Sensory Path* Resna (2020) adalah sebagai berikut : Guru mengajak anak bermain media *game Playmate Sensory Path*, sebelum bermain *game* guru mengajak anak melakukan pemanasan dengan cara melompat, jogging dan berdiri . satu kaki, setiap tindakan berlangsung 10 detik. Setelah itu anak duduk di pinggir permainan, kemudian guru memberikan petunjuk dan tata cara memainkan media *Playmate Sensor Path*, guru memanggil anak sesuai dengan urutan angka yang hilang dan menyuruh anak untuk memulai permainan. hitung 1 2 3 Rintangan pertama anak melakukan kegiatan ini adalah dua kaki pada gambar, sehingga anak melompat dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan. Sebelum melakukan lompatan berikutnya, anak terlebih dahulu harus mempelajarinya dengan seksama dan mengikuti aturan/petunjuk untuk lompatan selanjutnya hingga selesai.

Playmate Sensory Path merupakan salah satu media karpet yang meningkatkan perkembangan motorik kasar yang bisa dimainkan oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori dari Susanto, (2014) bermain *Playmate Sensory Path* adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak. Perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik apabila terus menerus diasah dan distimulasi serta distimulasi dengan media *Playmate Sensory Path*, sehingga memicu minat dan kesenangan anak.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dipahami bahwa dengan media *Playmate Sensory Path* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dan menjadi perhatian utama dalam pengasuhan dan perkembangan anak usia dini tujuan penelitian ini yaitu menstimulus perkembangan motorik kasar anak, dan membantu meningkatkan kemampuan motorik anak dengan media permainan *Playmate Sensory Path*.

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak. maka penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi (Mariam & Lestari, 2021) pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang mengupayakan pendeskripsian suatu gejala, peristiwa ataupun sesuatu hal yang terjadi sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan, dimana peneliti memantau sebuah kejadian dan peristiwa yang saat ini sedang terjadi menjadi pusat perhatiannya yang kemudian di observasi, diidentifikasi dan diuraikan gambaran apa adanya (Rachmah, 2021).

Adapun subjek yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B di RA Raudhatul Bannat dengan jumlah 3 Anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Data penelitian diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dianalisis melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sebagaimana pendapat Sugiyono, (2015) data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis melalui tiga tahap. Pertama dengan reduksi data. Kedua penyajian data, Ketiga penarikan kesimpulan, bagian dari aktivitas data yang telah diamati. menarik kesimpulan serta pembuktian data dilaksanakan karena adanya kesimpulan yang di paparkan sejak awal masih bersifat sementara dan nantinya akan berubah jika tidak adanya bukti yang kuat agar membantu proses pengumpulan data berikutnya.

Berdasarkan Decaprio & Richard, (2013). Indikator-indikator perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: a) Keseimbangan, adalah kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan tubuh dalam berbagai posisi, b) Kekuatan, adalah kekuatan kontraksi otot yang dapat dicapai dengan satu kali usaha maksimal, c) Kelincahan, adalah kemampuan seseorang untuk mengubah arah dan posisi tubuh saat bergerak dengan cepat dan tepat, sesuai dengan situasi di arena, tubuh tanpa kehilangan keseimbangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi yang diperoleh di RA Raudhatul Banat meliputi persiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Playmate Sensory Path*. Dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 1 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Playmate Sensory Path* Pertemuan 1

No	Nama	Indikator Pencapaian		
		Anak dapat melompat ke berbagai arah	Anak dapat melompat tanpa jatuh	Anak dapat mengubah posisi tubuhnya dengan melompat dengan benar
1	ST	BB	BB	BB
2	HM	BB	BB	BB
3	SA	BB	BB	BB
4	VI	BB	BB	BB
5	SA	BB	BB	BB
6	AA	BB	BB	BB
7	RU	BB	BB	BB
8	NA	BB	BB	BB
9	NI	BB	BB	BB
10	NS	BB	BB	BB

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya pada pertemuan pertama perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun belum terlihat berkembang dengan baik (BB), karena pada tahap awal anak kelompok B hanya mampu mengenal dan mengamati bagaimana cara memainkan media *Playmate Sensory Path* dan belum ada keinginan untuk mencoba.

Tabel 2 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Playmate Sensory Path* Pertemuan 2

No	Nama	Indikator Pencapaian		
		Anak dapat melompat ke berbagai arah	Anak dapat melompat tanpa jatuh	Anak dapat mengubah posisi tubuhnya dengan melompat dengan benar
1	ST	MB	MB	MB
2	HM	MB	MB	MB
3	SA	MB	MB	MB
4	VI	MB	MB	MB
5	SA	BB	BB	BB
6	AA	BB	BB	BB
7	RU	BB	BB	BB
8	NA	MB	MB	MB
9	NI	MB	MB	MB
10	NS	MB	MB	MB

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya pada pertemuan kedua perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sudah terlihat mulai berkembang (MB) dengan baik, dilihat dari adanya keinginan anak untuk mencoba bermain media *Playmate Sensory Path* walaupun masih belum percaya diri dan takut. namun ada beberapa anak yang belum berkembang (BB), karena anak baru mampu mengenal dan mengamati bagaimana cara memainkan media *Playmate Sensory Path* dan belum ada keinginan untuk mencoba.

Tabel 3 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Playmate Sensory Path* Pertemuan 3

No	Nama	Indikator Pencapaian		
		Anak dapat melompat ke berbagai arah	Anak dapat melompat tanpa jatuh	Anak dapat mengubah posisi tubuhnya dengan melompat dengan benar
1	ST	MB	MB	MB
2	HM	MB	MB	MB
3	SA	MB	MB	MB
4	VI	MB	MB	MB
5	SA	MB	MB	MB
6	AA	MB	MB	MB
7	RU	MB	MB	MB
8	NA	MB	MB	MB
9	NI	MB	MB	MB
10	NS	MB	MB	MB

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya pada pertemuan ketiga perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sudah terlihat mulai berkembang dengan baik (MB), dilihat dari adanya keinginan anak untuk mencoba bermain media *Playmate Sensory Path* dan sudah terlihat percaya diri.

Tabel 4 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Playmate Sensory Path* Pertemuan 4

NO	Nama	Indikator Pencapaian		
		Anak dapat melompat ke berbagai arah	Anak dapat melompat tanpa jatuh	Anak dapat mengubah posisi tubuhnya dengan melompat dengan benar
1	ST	BSH	BSH	BSH
2	HM	BSH	BSH	BSH
3	SA	BSH	BSH	BSH
4	VI	BSH	BSH	BSH
5	SA	BSH	BSH	BSH
6	AA	BSH	BSH	BSH
7	RU	BSH	BSH	BSH
8	NA	BSH	BSH	BSH
9	NI	BSH	BSH	BSH
10	NS	BSH	BSH	BSH

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya pada pertemuan keempat perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sudah terlihat mulai berkembang sesuai harapan (BSH), anak mulai bisa bermain sendiri, dan mengetahui aturan permainan meskipun pada saat bermain anak masih sering jatuh.

Tabel 5 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Playmate Sensory Path* Pertemuan 5

No	Nama	Indikator Pencapaian		
		Anak dapat melompat ke berbagai arah	Anak dapat melompat tanpa jatuh	Anak dapat mengubah posisi tubuhnya dengan melompat dengan benar
1	ST	BSB	BSB	BSB
2	HM	BSB	BSB	BSB
3	SA	BSB	BSB	BSB
4	VI	BSB	BSB	BSB
5	SA	BSB	BSB	BSB
6	AA	BSB	BSB	BSB
7	RU	BSB	BSB	BSB
8	NA	BSB	BSB	BSB
9	NI	BSH	BSH	BSH
10	NS	BSB	BSB	BSB

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya pada pertemuan kelima perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sudah berkembang sangat baik (BSB), anak mampu bermain sendiri, dan mengetahui aturan permainan serta anak mampu mengajak temannya bermain *Playmate Sensory Path* tanpa bantuan dari gurunya, namun ada satu anak yang masih berkembang sesuai harapan. Karena masih membutuhkan bantuan guru pada saat bermain.

Tabel 6 Hasil Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media *Playmate Sensory Path* Pertemuan 6

No	Nama	Indikator Pencapaian		
		Anak dapat melompat ke berbagai arah	Anak dapat melompat tanpa jatuh	Anak dapat mengubah posisi tubuhnya dengan melompat dengan benar
1	ST	BSB	BSB	BSB
2	HM	BSB	BSB	BSB
3	SA	BSB	BSB	BSB
4	VI	BSB	BSB	BSB
5	SA	BSB	BSB	BSB
6	AA	BSB	BSB	BSB
7	RU	BSB	BSB	BSB
8	NA	BSB	BSB	BSB
9	NI	BSB	BSB	BSB
10	NS	BSB	BSB	BSB

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwasanya pada pertemuan keenam perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sudah berkembang sangat baik (BSB) semua, karena anak bisa bermain sendiri, dan mengetahui aturan permainan serta anak mampu mengajak temannya bermain *Playmate Sensory Path* tanpa bantuan dari gurunya.

Dari hasil pertemuan pertama hingga pertemuan enam memiliki peningkatan yang positif mengenai kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan media *Playmate Sensory Path*, karena anak yang awalnya belum mengenal dan belum mengetahui cara memainkan media *Playmate Sensory Path* menjadi tahu apa itu media permainan *Playmate Sensory Path* serta cara memainkannya. Bahkan ada keinginan juga untuk mencoba bermain sendiri, dan mampu mengajak temannya bermain *Playmate Sensory Path* tanpa bantuan dari gurunya. berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan motorik kasar dapat dilakukan melalui media *Playmate Sensory Path* pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian yang seksama terhadap peningkatan perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan Media *Playmate Sensory Path*. Diketahui bahwa dari 10 anak yang diteliti yang mencapai standar penilaian "sangat berkembang" (BSH), sembilan anak, sedangkan satu anak merupakan salah satu indikator tingkat perkembangan cukup berkembang (BSH). Dengan ketiga indikator lainnya, perkembangan yang diharapkan (BSH) tercapai, namun hal ini sudah menunjukkan bahwa perkembangan motorik umum anak melalui media *Playmate Sensory Path* sesuai dengan hasil yang diinginkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil yang diperoleh berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan terlihat setelah enam sesi. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi sambil melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan formulir observasi yang ditujukan kepada guru dan anak, dimana guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru mengatur waktu dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dan guru memimpin. dan memimpin pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian wawancara yang dilakukan kepada guru kelompok B pada hari selasa, 14 Maret 2023. Didapatkan hasil bahwa masih kurang baik dalam memaksimalkan penggunaan *Playmate Sensory Path*, sehingga antusias anak belajar masih kurang, padahal dengan mengedukasikan media *Playmate Sensory Path* dalam kegiatan belajar anak pada aspek perkembangan belajar

anak akan terstimulasi dengan baik terutama pada aspek perkembangan motorik kasar anak. Adapun dokumentasi penelitian dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 di bawah ini.



Gambar 1 Penerapan *Playmate Sensory Path* secara Bergantian



Gambar 2 Penerapan *Playmate Sensory Path* secara Mandiri

Pembahasan

Setelah meneliti sebanyak enam kali pada anak usia 5-6 tahun ini, anak lebih antusias pada saat melihat tampilan media *Playmate Sensory Path*. Sebagian anak berkata bahwa mereka sangat menyukai media *Playmate Sensory Path* yang diperlihatkan oleh guru dan peneliti. melalui kegiatan bermain dengan media *Playmate Sensory Path* ini, anak akan dilatih perkembangan motorik kasarnya. Hal ini didukung melalui penelitian Hartati, dkk., (2020) mencatat bahwa keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang dihasilkan manusia yang melibatkan kontrol gerakan otot besar yang harus dilatih, seperti berjalan, berlari, melompat, berguling. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, agar anak dapat berkembang secara optimal, pendidik dan orang tua harus mampu mewartakan dan mendorong perkembangan keterampilan motoriknya.

Berdasarkan hasil pertemuan observasi pertama belum dapat dipastikan bahwa pemahaman anak terhadap media permainan *Playmate Sensory Path* yang disampaikan oleh guru sudah ada, meskipun anak sudah terlihat antusias. Namun pada pertemuan kedua dan ketiga, anak-anak mulai tertarik untuk mencoba bermain media *Playmate Sensory Path* walaupun masih belum percaya diri dan takut. Selanjutnya, pada pertemuan keempat ini, berdasarkan observasi memiliki peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, karena sudah terlihat mulai berkembang dengan baik, anak mulai bisa bermain sendiri, dan mengetahui aturan permainan meskipun pada saat bermain anak masih sering jatuh. Kemudian, pada pertemuan kelima ini, anak usia 5-6 tahun sudah mulai berkembang sangat baik, anak mampu bermain sendiri, dan mengetahui aturan permainan media *Playmate Sensory Path* serta anak mampu mengajak temannya bermain tanpa bantuan dari gurunya, namun ada satu anak yang masih berkembang sesuai harapan. Karena masih membutuhkan bantuan guru pada saat bermain. Pada pertemuan keenam, anak usia 5-6 tahun sudah berkembang sangat baik semua, karena anak bisa bermain sendiri, dan mengetahui aturan permainan media *Play Mate Sensory Path* serta anak mampu mengajak temannya bermain tanpa bantuan dari gurunya.

Hal ini sesuai dengan hasil analisis sebelumnya menurut RadarJateng (Oktober 23, 2022) anak usia 5-6 tahun merupakan masa perkembangan anak sehingga anak harus diberi rangsangan atau stimulus yang tepat. Oleh karena itu, orang tua dan guru wajib memahami perkembangan anak khususnya motorik kasar anak usia dini demi memastikan perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal, karena masih banyak anak usia 5-6 tahun yang kurang optimal dalam menyeimbangkan koordinasi tubuhnya. Maka dari itu dengan media *Play Mate Sensory Path* dapat melatih motorik kasar anak, dan juga agar anak tetap semangat dan ceria supaya perkembangan motorik kasar anak dapat meningkat secara optimal.

Hasil dari pembahasan yang sudah dipaparkan di atas, bahwa dengan pembiasaan anak dilatih dan stimulus bermain dengan media *Play Mate Sensory Path* adalah penting khususnya untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, karena proses anak dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar yang tadinya tidak bisa menjadi bisa terbiasa melakukan melompat tanpa jatuh, kemudian berjalan jinjit, dan dapat optimal koordinasi tubuhnya. Hal ini didukung oleh Hasninda, (2014) bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini harus dilakukan stimulus dan dilatih rutin. Hal pertama yang dilakukan guru setelah memberikan contoh cara bermain media *Play Mate Sensory Path* adalah melakukan gerakan fisik dalam praktik sehari-hari agar anak-anak terbiasa. Memutar media *Playmate Sensory Path* dipraktikkan lebih dari biasanya pada hari-hari menjelang peluncuran media tersebut *Playmate Sensory Path*. Hasilnya memberikan dampak positif pada lingkungan RA Raudhatul Banat. Akan tetapi terdapat satu orang yang masih berkembang sesuai harapan, belum berkembang sangat baik, karena masih membutuhkan bantuan guru pada saat bermain. Dan sembilan orang yang sudah berkembang sangat baik dari total 10 anak. Sebagaimana dari hasil analisis penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi, anak masih belum dapat menjaga tubuhnya secara optimal saat melompat pada posisi yang berbeda yang diberikan oleh guru. Bahwa tubuh anak sering kehilangan koordinasi tubuh. Oleh karena itu, anak masih memiliki keseimbangan yang tidak stabil saat mempertahankan posisi tubuhnya. Bisa saja hal ini akibat anak kurang dilatih perkembangan motorik kasarnya. Maka dari itu dengan media *Playmate Sensory Path* ini, anak dapat dilatih perkembangan motorik kasarnya sehingga akan memberikan dampak positif pada keseimbangan koordinasi tubuhnya.

Berdasarkan hal tersebut menurut Sholichah (2021) media karpet permainan *Playmate Sensory Path* ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan mempraktikkan kegiatan permainan *Playmate Sensory Path* yang memiliki banyak animasi gambar sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengimplementasikan kemampuan motorik kasar. Dengan kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikan media *Playmate Sensory Path*.

Menurut Tedjasaputra, (2001) konsep permainan media karpet *Playmate Sensory Path* telah dicapai secara optimal oleh anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengimplementasikan urutan yang sesuai dengan gambar animasi pada permainan *Playmate Sensory Path*. Dengan media *Playmate Sensory Path* ini anak akan dilatih perkembangan motorik kasarnya, supaya seimbang koordinasi tubuhnya, seperti anak dapat melompat tanpa jatuh, berlari zigzag, dan jalan jinjit. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media karpet permainan *Playmate Sensory Path* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatul Banat sudah dilaksanakan dengan baik dari pertemuan ke satu sampai pertemuan ke lima, bahkan ada peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Pada kelompok B, berdasarkan temuan peneliti 5-6 tahun. Di RA Raudhatul Bannat Kecamatan Cimahi Tengah Kota Cimahi, media *Playmate Sensory Path* digunakan untuk memastikan kebenaran tentang perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang tidak mungkin dilakukan oleh anak-anak sebelum menggunakan media *Playmate Sensory Path*. Jika mereka melompat tanpa jatuh, mungkin mereka tidak dapat mengkoordinasikan tubuhnya secara optimal, namun setelah menggunakan media *Playmate Sensory Path*, anak dapat melatih dan merangsang perkembangan motorik kasarnya. Anak yang berani dan mandiri pun pasti ingin mencoba sendiri memainkan media *Playmate Sensory Path*. Berdasarkan hasil penelitian dari pertemuan pertama sampai keenam diketahui bahwa permainan *Playmate Sensory Path* dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatul Banat. Berdasarkan pengamatan dari pertemuan 1 sampai pertemuan 6 dapat diketahui bahwa kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun dapat berkembang sangat baik seiring dengan perkembangan kelas (BSB). Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut ini dapat diusulkan: Agar anak lebih semangat dan aktif berpartisipasi dalam belajar dan bermain, serta menciptakan generasi yang rukun dengan teman-temannya, maka guru harus selalu menyediakan dan melaksanakannya. Inovasi dalam pembelajaran, untuk menciptakan guru yang profesional, sekolah harus menerapkan lingkungan permainan yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tumbuh kembang siswa dapat berkembang dengan baik.

REFERENSI

- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jakarta : DIVA Press
- Hartati, S., Zulkifli, Z., & Hukmi, H. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 931-938.
- Mariam & Lestari. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Deskriptif Kualitatif* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Resna, N. (2020). Manfaat playmate perkembangan si kecil. Diakses 5 Agustus 2020 dari <https://www.sehatq.com/artikel/manfaat-playmat-bayi-bagi-perkembangan-si-kecil>
- Hasninda, H. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Permendikbud No 137. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- RadarJateng, (2022) Pendidikan. Diakses 23 Oktober 2022 dari <https://www.radar-jateng.com/2022/10/23/meningkatkan-kemampuan-motorik-kasar-melalui-sensory-path-karpet-playmat-gross-motor-skill/>
- Sholichah, I. (2021). Penerapan media permainan jejak kaki untuk meningkatkan kemampuan melompat siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Ittaqu Surabaya. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsa.ac.id/49917/>
- Saputra, Y. M., & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Susanto. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. (2008). *Metode pengembangan fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedjasaputra, M. S . (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: Pt Gramedia Widiasarana Indonesia