


Metode *Playmate Sensory Path* Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru

¹⁾Dwi Hurriyati*, ²⁾Adelia Safitri

^{1,2)} Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Negara Indonesia
Email Corresponding: aadellias@gmail.com, dwi.hurriyati@binadarma.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Playmate Sensory Path Motorik Kasar Desa Tanjung Tambak Baru	Perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah meliputi kemampuan mengontrol gerakan kasar yang melibatkan anggota tubuh seperti berjalan, berlari, dan melompat dll. Hasil observasi pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2024 di PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh yang sering canggung saat diajak bernyanyi sambil berdiri dan bertepuk tangan serta kurang berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan gerakan. Metode yang digunakan adalah permainan <i>playmate sensory path</i> dengan memperhatikan aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak dalam melakukan gerakan-gerakan dalam permainan, seperti melompat, berjalan zig-zag, dan berjinjit. Hasil dari pelaksanaan program karya ilmiah tentang pengaruh metode <i>playmate sensory path</i> terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru terdapat perubahan perilaku sebelum dan sesudah penerapan metode permainan <i>playmate sensory path</i> . Kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak dilihat dari aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan mengalami perkembangan dengan indikator kategori sangat baik. Anak menjadi lebih aktif dan ceria dalam berinteraksi
Keywords: Playmate Sensory Path Motorik Kasar Desa Tanjung Tambak Baru	Gross motor development of preschool-age children includes the ability to control gross movements involving body parts such as walking, running, and jumping etc. The results of observations on Wednesday 30 October 2024 at PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru showed that some children had difficulty in coordinating body movements which were often awkward when invited to sing while standing and clapping and less participating in games that involved movement. The method used is the <i>playmate sensory path</i> game by paying attention to aspects of balance, strength, and agility of children in carrying out movements in the game, such as jumping, walking zigzags, and tiptoeing. the results of the implementation of the scientific work program on how the <i>playmate sensory path</i> method on the gross motor skills of 4–5-year-old children at PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru there are changes in behaviour before and after the application of the <i>playmate sensory path</i> game method. Gross motor skills possessed by children seen from the aspects of balance, strength and agility have developed with very good category indicators. Children become more active and cheerful in interacting
	This is an open access article under the CC-BY-SA license.
	

I. PENDAHULUAN

Saat ini Desa Tanjung Tambak Baru memiliki satu PAUD, yaitu PAUD Pelangi. Purnamasari (2019) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan. Enam aspek perkembangan anak meliputi aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Setiap anak memiliki keunikan dan tahap-tahap perkembangan berbeda-beda sesuai dengan kelompok usia yang dilalui oleh anak. Wahyuni (2020) menyatakan bahwa usia dini merupakan

periode golden age dimana anak memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dalam belajar. Kondisi proses belajar mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk menentukan perkembangan anak.

Anak memasuki PAUD pada rentang usia 3-5 tahun. Perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah meliputi, kemampuan mengendalikan gerakan secara kasar yang melibatkan bagian badan seperti berjalan, berlari, dan melompat, kemampuan menangkap bola berukuran besar, kemampuan melompat mundur, kemampuan melompat sambil berlari, kemampuan menuruni tangga dengan kaki bergantian tanpa berpegangan, dan kemampuan berdiri dengan satu kaki selama 10 detik atau lebih (Makarim, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada hari rabu tanggal 30 Oktober 2024 di PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru terlihat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam koordinasi gerakan tubuh yang seringkali canggung saat diajak bernyanyi sambil berdiri dan tepuk tangan serta kurang berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan gerakan. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Heniyati selaku guru PAUD Pelangi (personal communication tanggal 30 oktober 2024) di PAUD Pelangi, ada anak yang menunjukkan tanda-tanda keterlambatan dalam perkembangan motorik. Ada 2 dari 17 anak yang kesulitan dalam koordinasi gerakan saat bermain atau melakukan aktivitas yang membutuhkan keterampilan halus. Namun, yang umum adalah kesulitan dalam melompat, berlari dan mengontrol alat tulis. Kami melakukan beberapa aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik, seperti permainan yang melibatkan gerakan fisik, menggambar, dan aktivitas sensorik. Kami juga bekerja sama dengan orang tua untuk memastikan mereka bisa melanjutkan latihan di rumah.

Menurut Crowley (2014) keterampilan motorik anak berpotensi mengembangkan gerakan yang benar, menyeluruh, dan menggerakkan pusat saraf yang terkontrol, serta aktivitas otot. Kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak akan berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya. Nuridayu dkk (2020) menyatakan bahwa perkembangan gerak motorik kasar melibatkan koordinasi otot-otot yang besar bagian tubuh anak seperti otot tangan, otot kaki, otot tungkai dan seluruh tubuh anak. Kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik kasar anak antara lain: menirukan gerakan (binatang dan pesawat terbang), melakukan gerakan menggantung, melempar, menangkap menendang, melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi (Novita, 2021).

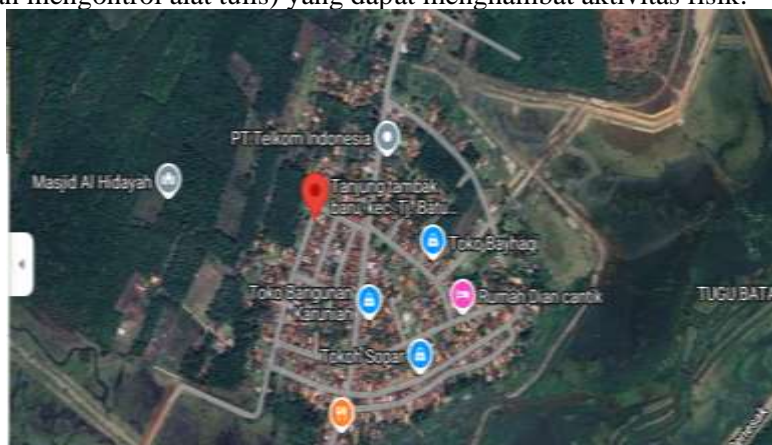
Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan. Dengan adanya alat permainan edukasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak yang memberikan mereka pengalaman belajar yang kaya dan menyenangkan (Nuridayu, 2020). Hal tersebut sejalan dengan Teori Perkembangan Kognitif Piaget (Barokah, 2020) yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung, dimana dengan adanya alat permainan edukasi yang melibatkan gerakan fisik, seperti berlari, melompat, atau memanjat, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan mereka. Aktivitas ini membantu mereka membangun keterampilan motorik kasar sekaligus memahami konsep-konsep dasar mengenai keseimbangan dan koordinasi.

Playmate Sensory Path dihadirkan sebagai media pembelajaran untuk melatih gerak otot-otot tubuh dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Anak dilatih kelenturan dan koordinasi otot kakinya dan ketangkasan gerak, seperti berjalan, melompat, dan memutar badan (Jumiatin, 2020). Dalam Rusmania (2024) menyatakan bahwa *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.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik mengambil program keilmuan tentang meningkatkan keterampilan motorik kasar dengan menerapkan metode *playmate sensory path* pada peserta didik PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru. Dalam hal ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dalam melatih kekuatan, kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.

II. MASALAH

Peserta didik PAUD Pelangi masih ada yang mengalami kesulitan dalam mengkoordinasi gerakan (melompat, berlari dan mengontrol alat tulis) yang dapat menghambat aktivitas fisik.



Gambar 1. Lokasi Desa Tanjung Tambak Baru

III. METODE

Metode yang digunakan yaitu permainan *playmate sensory path* dengan cara memperhatikan aspek keseimbangan, kekuatan, dan kelincihan anak dalam melakukan gerakan dalam permainan, seperti melompat, berjalan zigzag, dan berjinjit. Penilaian pada aspek-aspek diinterpretasikan kedalam 4 tingkatan, yaitu: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Saat Pelaksanaan Program Kerja Keilmuan dengan Menerapkan Metode *Playmate Sensory Path*, Ketika penulis melaksanakan program keilmuan di PAUD Pelangi, pada hari pertama anak-anak belum begitu akrab dengan penulis. Pada saat berdoa sebelum belajar, mereka berdiri tetapi hanya diam saja. Ketika penulis meminta mereka untuk mengeluarkan suara, mereka bersuara tetapi sangat pelan. Setelah berkenalan dan mencoba membangun hubungan dengan para peserta didik, mahasiswa mencoba membawa para peserta didik untuk keluar kelas dibantu dengan para pengajar dengan membentuk barisan kereta api. Setelah keluar kelas, para peserta didik mahasiswa ajak untuk melakukan senam terlebih dahulu. Saat melakukan senam beberapa peserta didik tidak ingin melakukan senam. Hal ini terlihat dari peserta didik yang tidak ingin baris dan menghindar.

Saat selesai senam, para peserta didik diarahkan menuju ruang kelas kembali untuk memulai permainan *Playmate Sensory Path*. Saat awal para peserta didik tampak senang. Hal ini terlihat dari ekspresi wajah mereka yang tertawa dan bertanya kepada pengajar permainan apa ini, walau masih ada yang malu-malu bahkan menghindar. Mahasiswa mencoba untuk memperagakan terlebih dahulu cara bermain *playmate sensory path*, lalu mahasiswa mengajak 2 peserta didik untuk ikut mendemonstrasikan cara bermain yang benar. Cara mahasiswa mendemonstrasikan permainan berhasil karena peserta didik mulai berani dan ikut serta dalam permainan ini.

Setelah selesai mendemonstrasikan, mahasiswa mempersilahkan para peserta didik untuk mencoba permainan tersebut tanpa di bimbing mahasiswa ataupun pengajar. Setelah anak melihat satu sama lain dalam bermain, para peserta didik bersemangat untuk bermain permainan tersebut, bahkan mereka saling berebutan. Para peserta didik terbangun kepercayaan dirinya saat bermain didepan banyak orang. Hal ini terlihat dari mereka yang tidak malu melompat dan berteriak mengekspresikan permainan yang telah disediakan.



Gambar 2. Demonstrasi Permainan



Gambar 3. Pelaksanaan Permainan

Berdasarkan keterampilan motorik kasar anak di atas, dapat dilihat perubahan anak dari hari pertama dan hari kedua. Hari pertama (31 Oktober 2024), pada aspek keseimbangan ada sebanyak 6 orang anak belum dapat menyesuaikan keseimbangan tubuh, 6 orang anak yang sudah mulai dapat menyesuaikan keseimbangan tubuh, 3 orang anak yang dapat menyesuaikan keseimbangannya dan ada 2 orang anak yang sudah sangat mampu menjaga keseimbangannya dengan baik. Pada aspek kekuatan, 5 orang anak yang masih belum kuat untuk berdiri dengan satu kaki, 8 orang anak mulai berkembang dalam menjaga kekuatan otot kaki dan 4 orang anak sudah sangat baik dalam menjaga kekuatan tubuhnya dalam bermain. Pada Aspek kelincahan, 4 orang anak yang masih belum lincah dalam gerakan melompat untuk berpindah ke tantangan berikutnya, 8 orang anak cukup lincah dalam bermain, dan 5 orang anak sudah sangat lincah dalam melakukan gerakan dan dapat menguasai permainan. Hal ini dikarenakan anak ada rasa malu-malu dan masih belajar dalam melakukan gerakan untuk menguasai permainan. Jumiatin (2024) mengungkapkan bahwa anak masih belum dapat menjaga tubuhnya secara optimal saat melompat pada posisi yang berbeda dan sering kehilangan koordinasi karena masih memiliki keseimbangan yang tidak stabil saat mempertahankan posisi tubuhnya. Bisa saja hal ini akibat anak kurang dilatih perkembangan motorik kasarnya. Maka, dengan media Playmate Sensory Path ini, anak dapat dilatih perkembangan motorik kasarnya sehingga akan memberikan dampak positif pada keseimbangan koordinasi tubuhnya.

Pada hari kedua, anak-anak terlihat lebih aktif, ceria dan semangat. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah tidak malu-malu bermain dengan penulis dan mereka sudah tidak asing dengan permainan platmate sensory path, sehingga dapat melakukan gerakan secara leluasa. Ada beberapa anak mengalami kemajuan dan beberapa anak tetap sama dengan hari sebelumnya. Anak yang mengalami kemajuan sebanyak 13 orang pada aspek perasaan keseimbangan, dan 4 anak tetap. Anak-anak senang pada saat mereka melakukan gerakan jumping monkey. Beberapa anak sering ingin bermain lagi setelah finish dalam permainan. Namun,

penulis memberi pengertian untuk bergantian dengan temannya yang belum bermain. Sementara pada aspek kekuatan, sebanyak 15 orang anak mengalami kemajuan. Mereka menjadi lebih kuat dalam menopang satu kaki dalam berlompat. Sebanyak 2 orang anak tetap sama dengan hari sebelumnya. Anak-anak yang mengalami kemajuan pada aspek kelincahan adalah 16 orang anak. Mereka antusias dengan permainan, anak-anak terlihat sangat aktif dan begitu lincah dalam menguasai permainan. Sehingga tidak lagi kaku dalam melakukan gerakan berpindah tantangan pada permainan. Sedangkan 1 orang anak tetap sama dengan hari sebelumnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mayke (Anjani, 2020) yang menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada dalam meningkatkan motorik kasar anak. Pendapat tersebut sama halnya dengan pernyataan Rusmania (2024) yang mengungkapkan bahwa dengan pembiasaan anak dilatih dan stimulus bermain dengan media Playmate Sensory Path penting 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.

Berdasarkan pembahasan, dapat dilihat bahwa keterampilan motorik kasar anak mengalami perkembangan. Terlihat perbedaan dari hari pertama dengan hari kedua pelaksanaan program keilmuan. Pada hari kedua sebanyak 5 orang anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik pada aspek keseimbangan. Sedangkan hari pertama masih dalam kategori sesuai harapan. Pada aspek kekuatan, di hari kedua 7 orang anak sudah masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada hari pertama masih dalam kategori sesuai harapan. Kemudian pada aspek kelincahan, di hari kedua sebanyak 6 orang anak sudah masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada hari pertama masih dalam kategori sesuai harapan. Hal ini didukung oleh Rusmania (2024) bahwa dengan pembiasaan anak dilatih dan stimulus bermain dengan media Playmate 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. Pendapat tersebut sama halnya dengan pernyataan Hasninda (2020) bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini harus dilakukan stimulus dan dilatih secara rutin.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode playmate sensory path peserta didik PAUD Pelangi di Desa Tanjung Tambak Baru mengalami peningkatan dalam perkembangan keterampilan motorik kasar. Oleh karena itu, metode ini sangat baik jika terus diterapkan pada anak-anak PAUD Pelangi untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kerja keilmuan mengenai bagaimana metode playmate sensory path terhadap keterampilan motorik kasar anak usia dini 4-5 tahun di PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru terdapat perubahan perilaku sebelum dan sesudah diterapkannya metode permainan *playmate sensory path*. Keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak yang dilihat dari aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahan mengalami perkembangan dengan indikator kategori sangat baik. Anak-anak menjadi lebih aktif dan ceria dalam berinteraksi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak PAUD Pelangi melalui penerapan metode playmate sensory path.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Paud Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3(6), 511-517.
- Arnayulis, A., Putra, V. P., Nefri, J., Afrizal, R., Ukrita, I., & Ariliusra, A. (2023). Peningkatan akses kredit atau pembiayaan bagi usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) di Kota Payakumbuh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 2(2), 18-25.
- Asfinolia, A., & Jafar, E. S. (2022). Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 60-66.
- Diningrat, S. W. M. (2019). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 327-336.

- Diyasika, D. U. (2024). Planet Sensory Path Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sensory Path Planets In Early Children's Gross Motor Development. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 221-229.
- Funderburk, R. (2021). *Examining the Acquisition and Implementation of Sensory Paths to Support Student's On-Task Behavior* (Doctoral dissertation, Austin Peay State University).
- Guntama, U. B. (2019). *Teachers strategy in the learning process for children with special needs in inclusive school at Junior High School 4 Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hurriyati, D., Butar, N. B., & Arisandy, D. (2022). Penerapan Metode Reward Teknik Token Economy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Melati Desa Air Rupik. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 38-44.
- Koutakis, P., Mukherjee, M., Vallabhajosula, S., Blanke, D. J., & Stergiou, N. (2013). Path integration: Effect of curved path complexity and sensory system on blindfolded walking. *Gait & Posture*, 37(2), 154-158.
- Kruger, J. (2011). *An autoethnographic exploration of "play at work"* (Doctoral dissertation, North-West University).
- Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107-120.
- Rusmania, A., & Jumiatin, D. (2024). Playmate Sensory Path sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5).
- Sabiela, Y. H., Pratiwi, D. T., Wardono, P., & Ratri, D. (2022). The Role of Analog and Digital Media as a Playground to Support Children's Development. *Child Education Journal*, 4(2), 79-98.
- Walk, D., Sehgal, N., Moeller-Bertram, T., Edwards, R. R., Wasan, A., Wallace, M., ... & Backonja, M. M. (2009). Quantitative sensory testing and mapping: a review of nonautomated quantitative methods for examination of the patient with neuropathic pain. *The Clinical journal of pain*, 25(7), 632-640.
- Wijayanti, G. A. S. P. W., Purnamawati, D., & Ariani, I. G. A. D. (2024). Pengaruh Pendampingan Ibu Melalui Permainan Playmate Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Balita Usia 4-5 Tahun Dengan Stunting. *Indonesian Health Issue*, 3(2), 119-129.