

**PLANET SENSORY PATH DALAM PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK  
USIA DINI**

***SENSORY PATH PLANETS IN EARLY CHILDREN'S GROSS MOTOR DEVELOPMENT***

**Diyasika Ulinafiah<sup>1</sup> Fauzi<sup>2</sup>**

*UIN Prof. Kiai H. Saifuddin Zuhri Purwokerto<sup>1,2</sup>*

[diyasikaulinafiah23@gmail.com](mailto:diyasikaulinafiah23@gmail.com), [fauzi@uinsaizu.ac.id](mailto:fauzi@uinsaizu.ac.id)

***Abstract***

*Problems in the learning process in early childhood include lack of focus in participating in learning activities, lack of enthusiasm, and slowness in memorizing learning themes so that in the implementation of early childhood learning it is more fun to play alone. To anticipate this, educators must be more active in creating a variety of learning games so that children can participate in learning with enthusiasm, so that it influences the development of cognitive, psychomotor, language and social emotional aspects. This selection of games is very effective in improving children's emotions planet sensory path.*

**Abstrak**

Permasalahan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini antara lain kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurang semangat, dan lambatnya menghafal tema pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini lebih asyik bermain sendiri. Untuk mengantisipasi hal tersebut, pendidik harus lebih aktif menciptakan berbagai permainan pembelajaran agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat, sehingga berpengaruh pada perkembangan aspek kognitif, psikomotorik, bahasa, dan sosial emosional. Pilihan permainan ini sangat efektif dalam meningkatkan emosi anak jalur sensorik planet.

**A. PENDAHULUAN**

Perkembangan motorik kasar anak adalah kemampuan tumbuh kembang pada gerak anak, yang juga sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Perkembangan ini akan terus berkembang sesuai usia anak. Motorik kasar anak menjadi bagian yang penting dalam

proses tumbuh kembang anak jika mengalami keterlambatan tumbuh kembang pada sisi motorik kasar maupun motorik halus akan mengakibatkan terganggunya koordinasi, control dan hubungan otot-otot tubuh. Di Indonesia sendiri, sekitar 5 – 10% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1 – 3 % adalah anak usia di bawah 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan motoric, bahasa social emosional, dan kognitif (Kemenkes, 2016).

Berdasarkan data diatas perlu diberikan stimulus agar motorik kasar anak dapat berkembang optimal. Alat peraga edukatif *indoor* didesain sederhana mungkin agar mampu memiliki nilai jual yang relatif murah tapi tidak mengurangi substansi nilai yang akan ditransfer kepada anak didik. Anak Usia Dini menurut UU SISDIKNAS adalah anak usia rentang 0 – 6 tahun. Pada masa ini merupakan fase terpenting dalam kehidupan manusia dari sisi pertumbuhan dan perkembangan. Dalam rentang usia emas ini anak memiliki beberapa karakter sebagai modal untuk pencapaian perkembangan optimal. Karakter tersebut diantaranya; rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, aktif dan energik, eksploratif dan berjiwa petualangan, senang dan kaya akan fantasi, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman.

Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. “perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan” (Widyatuti, 2011:20). Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otak anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, merupakan hasil pola inetraksi yang kompleks dari berbagai bagian dari sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Alat peraga edukasi (APE) adalah media atau sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa dia sadari. (Ismail, 2009). APE merupakan alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak yang dirancang sesuai usia dan tingkat perkembangan anak. (Syamsuardi, 2012). APE memang sengaja dirancang untuk kebutuhan pendidikan (Wiyani dan Barnawi, 2014). Jadi dapat disimpulkan bahwa

APE adalah media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. APE dibuat dengan tujuan untuk memudahkan penyampaian dan penangkapan materi ajar serta memotivasi dan merangsang pengguna untuk melakukan eksplorasi dalam mengembangkan aspek perkembangan dirinya melalui permainan. Dunia anak adalah dunia bermain, APE didesain untuk mentransfer pengetahuan dengan permainan

Selain itu fungsi APE berikutnya adalah untuk mengembangkan aspek fisik anak yang merangsang pertumbuhan fisik anak, pengembangan bahasa untuk melatih berbicara, perkembangan kognitif untuk mengenali suara, warna, bentuk. Dalam proses pengembangan APE ada beberapa syarat yang harus dipertimbangkan yakni syarat edukatif, bahwa APE yang didesain diperuntukkan dalam proses pendidikan dan memberikan kontribusi pada proses dan hasil pembelajaran. Syarat teknik berkaitan dengan proses pembuatan APE yang berkaitan dengan pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna. Syarat estetika berkaitan dengan unsur keindahan APE yang berfungsi merangsang motivasi anak untuk menggunakan APE. APE adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke, 2012:7).

Berdasarkan uraian di atas, Penulis mencoba melakukan inovasi baru dalam menggunakan APE dengan memanfaatkan bahan flexi china sebagai alat peraga edukatif yang mampu merangsang keterampilan motorik kasar anak (*gross motor skill*) dengan menggunakan desain gambar Planet dan gambar sebuah perjalanan yang akan dilalui dari mulai sampai perjalanan selesai penulis menggunakan desain dengan sangat menarik sehingga mampu menumbuhkan rasa semangat anak usia dini dalam bermain dan belajar.

## **B. LANDASAN TEORI**

Tema permainan ini juga sudah diteliti oleh penelitian sebelumnya yaitu oleh Siti Rofi'ah dan Evita Widiyati yang berjudul *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERAGA EDUKASI "TRAVEL PLAYMAT" UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 7 TAHUN*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa alat peraga edukasi berupa "Travel Playmat" untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 7 tahun. Konsep dari pembuatan alat peraga ini berdasarkan buku ajar tematik kelas 1 tema

diriku tetapi yang digunakan peneliti adalah mengklasifikasikan aktivitas motoric kasar anak pada bagian locomotor. Setelah itu disesuaikan juga dengan kondisi pandemic covid 19. Berdasarkan dari data yang telah dianalisis sebelumnya menunjukkan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberlakukan alat peraga edukasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga Edukasi yang dikembangkan sudah efektif digunakan untuk meningkatkan motoric kasar anak usia 7 tahun.

### **C. METODE PENELITIAN**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan atau lokasi penelitian. Adapaun teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar anak usia dini, teknik unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data motorik kasar anak dan teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumenter sebagai penunjang dalam penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan berupa kumpulan rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan. Setelah data diperoleh maka dilakukan analisis data menggunakan data kualitatif, data kualitatif adalah data yang diperoleh, diolah dan dideskripsikan.

### **D. PEMBAHASAN**

Permasalahan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini yaitu ketidak fokusan dalam mengikuti kegiatan belajar, kurang semangat, dan lambat dalam menghafal tema-tema pembelajaran sehingga pada pelaksanaan pembelajaran anak usia dini lebih asik bermain sendiri. Untuk mengantisipasi hal tersebut pendidik harus lebih aktif dalam menciptakan ragam permainan pembelajaran sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat, sehingga berpengaruh pada perkembangan aspek kognitif, sikomotorik, bahasa, maupun sosial emosional.

Dalam menciptakan ragam permainan menarik salah satunya adalah permainan yang didesain menarik, dicetak menggunakan media yang bisa digunakan dalam jangka waktu panjang sehingga anak bebas memilih ragam permainan saat pembelajaran di luar ruangan. Pemilihan permainan ini sangat efektif untuk meningkatkan emosional anak, dalam

permainan Planet Sensory Path ini anak terlatih untuk mnegantri dengan temanya karena permainan ini dimainkan secara bergantian, selain meningkatkan sosial emosional permainan ini juga membuat anak fokus dengan gambar yang ada didalam permainan Planet Sensory Path, dengan beragam jenis tantangan yang berbeda, tidak kalah penting dalam perkembangan motorik kasarnya anak usia dini dalam permainan ini sangat mendukung perkembangan motorik kasarnya karna di mainkan dengan cara meloncat, zigzag, engklek, dan jinjit. Anak juga sambil bermain sambil belajar benda-benda di luar angkasa seperti planet, astronot, dan roket hal ini juga dapat meningkatkan pengetahuan anak didik.

Selain menciptakan permainan yang menarik, peneliti juga dapat menguji ke efektivitasan produk APE “Planet Sensory Path” ini sebagai peraga edukasi yang terbuat dari bahan flexy china dengan ukuran sama sisi genap misal 2x2, 3x3 atau 4x4 menyesuaikan banyaknya anak didik atau pemain yang dikembangkan dengan tujuan meningkatkan motorik kasar anak. APE “Planet Sensory Path” ini juga dilengkapi informasi macam-macam benda luar angkasa.

Gambar Berbentuk Rocket, dan Jenis Planet untuk mengenalkan benda-benda di luar angkasa pada anak usia dini

Kegiatan pembelajaran 07.50 WIB di mengontrol anak Sebelum terlebih dahulu

1 Bentuk Angka, 1 sampai 10 Untuk mengenal Angka pada anak usia dini

2 Permainan Planet Sensory Path ini dilaksanakan pada awal ket

3 Bentuk Kotak-Kotak Seperti Sunda Mapa pada pakih 07.00 nya satu maka kaki kanan menginjak dan kaki kiri engklek (diangkat) dan kotak berjejer dua maka kedua kaki dalam melatih sosial emosional yaitu anak mengantri. menginjak secara bersamaan

4 melakukan permainan planet Sensory Path guru Bentuk Kedua kaki, Anak harus melompat zigzag kanan dan kiri, anak mengenal lawan kata, kanan dan kiri



Di gambar *playmate* dan dan kaki ini, anak harus menyiapkan jongkok dan menyempit sesuai gambarnya

Gambar berbentuk telapak kucing, maka anak harus jalan jinjit ini juga melatih keseimbangan tubuh anak

Gambar berbentuk kaki Silang, Melatih keseimbangan tubuh

**Gambar. 1 Desain Planet Sensory Path**

Kemudian Guru menjelaskan tata cara dan aturan permainan *Planet Sensory Path* yaitu Anak bergantian melakukan permainan yang ada pada gambar Playmate tersebut.

Pada pola permainan pertama anak harus Melompat dan engklek pada gambar rocket yang berangka, dan terdapat kotak ganjil dan genap apabila kotak ganjil maka engklek/ satu kaki dan kotak genap maka semua kaki menapak. kemudian dilanjutkan pada gambar pola kedua yaitu anak melompat dengan zigzag kanan dan kiri anak harus menyesuaikan posisi kaki dilingkaran gambar yang ada pada jalur (path). Dilanjutkan dengan pola ke tiga anak berjalan silang diposisi ini anak harus jalan menyesuaikan posisi telapak kaki yang berbentuk silang di bagian pola ke tiga ini anak dilatih untuk keseimbangan tubuh. Dilanjutkan dengan pola ke empat berbentuk telapak kaki kucing pada pola ini anak berjalan jinjit sesuai dengan pola gambar selain memahami cara berjalan jinjit untuk keseimbangan tubuh dan otak juga dalam pola ke empat ini anak dapat mengetahui bentuk telapak hewan kucing. Dalam pola ke lima ini berbentuk telapak kaki dan tangan berjejeran bertanda permainan agar segera selesai atau finish dalam pola ke lima ini anak di arahkan untuk duduk jongkok dan melompat lalu di teruskan dengan pola terakhir yaitu berdiri lurus pada gambar kedua telapak kaki dan bertanda permainan telah usai. Guru memberi *reward* pada anak yang paham dan berhasil menyelesaikan permainan *Planet Sensory Path* ini dengan tepat. Anak yang sudah berhasil menyelesaikan permainan langsung menuju kelas untuk melanjutkan proses pembelajaran.

Kondisi awal motivasi belajar dan motorik kasar anak sebelum menggunakan media *Planet Sensory Path*, khususnya motivasi olahraga di sekolah sangat rendah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang variative sehingga berpengaruh pada motivasi belajar anak. Sebenarnya permainan yang ada pada *playmate* ini sebelumnya sudah dikenalkan kepada anak, seperti permainan engklek, loncat kodok dan lainnya. Namun anak merasa bosan memainkan permainan tersebut karena alat yang digunakan hanya itu-itu saja sehingga mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa alat peraga edukasi berupa "*Planet Sensory Path*" untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga edukasi yang dikembangkan sudah efektif

digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Manfaat melatih motorik kasar anak adalah membantu anak beradaptasi dengan lingkungan bermain dan teman sebaya

yang ada di sekitarnya pun sebaliknya dengan anak yang perkembangan motorik tidak optimal maka dia akan dikucilkan (Marmi dan Rahardjo : 2012). Pada penelitian ini juga ditemukan fakta bahwa alat peraga edukasi “Planet Sensory Path” ini juga bisa digunakan untuk membantu anak mengenali Angka, berhitung, memahami warna, bentuk dan sekaligus pengetahuan tentang dunia luar angkasa, itu artinya alat peraga edukasi dapat berperan ganda sesuai dengan tujuan dan fungsi pengembangan alat peraga tersebut.

#### **E. KESIMPULAN**

Alat peraga edukasi “Planet Sensory Path” bisa digunakan untuk membantu anak mengenali huruf, membaca kata, membaca kalimat, memahami warna, bentuk dan sekaligus pengetahuan tentang dunia luar angkasa, itu artinya alat peraga edukasi dapat berperan ganda sesuai dengan tujuan dan fungsi pengembangan alat peraga tersebut. Selain itu alat peraga ini bisa digunakan untuk meningkatkan fisik motorik anak dengan melakukan gerak engklek, melompat, dan silang.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Soetjningsih, 2016. Tumbuh Kembang Anak, Jakarta : EGC
- Kemendes RI. 2013. Riset Kesehatan Dasar. Jakarta : Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI
- Ismail. Andang 2009. Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta : Pilar Media
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2012, Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Siti Rofiah & Evita Widiyati, 2020, Efektifitas penggunaan alat peraga edukasi “Travel Playmat” untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 7 tahun, <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index> (diakses pada tanggal 10 oktober 2023 pukul 20.30) Vol. 8 No. 2 Desember 2020



