



Azqiyatul  
 Mukaromah<sup>1</sup>  
 Is Nurhayati<sup>2</sup>  
 Arie Nurdiansyah<sup>3</sup>

## PENGARUH PERMAINAN SENSORY PATH TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AZZAHRA

### Abstrak

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dioptimalkan sejak dini adalah keterampilan motorik. Perkembangan motorik termasuk usaha untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan tumbuh anak, sehingga mendukung untuk mengoptimalkan perkembangan aspek lainnya. Banyak anak yang kesulitan dalam melakukan gerakan melompat, berlari dan melempar. Hal ini dikarenakan kurangnya stimulasi yang diberikan dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang menarik minat anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di kota Cilegon. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dengan sampel 37 anak sampel penelitian ini adalah non probability sampling dengan jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: Observasi, wawancara dan Dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan Analisis regresi linear sederhana data di analisis menggunakan SPSS versi 29. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode One way ANOVA. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra. Hal ini dibuktikan dari hasil uji one way ANOVA memiliki nilai  $f$  hitung  $3,883 > f$  tabel  $2,85$  pengujian hipotesis dilakukan dengan ketentuan  $f$  hitung  $> f$  tabel maka  $H_0$  di tolak,. Sehingga di dapatkan nilai uji R square sebesar 39.5%. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon.

**Kata Kunci:** Sensory Path, Motorik Kasar, Anak Usia 4-5 tahun

### Abstract

One aspect of children's development that needs to be optimized from an early age is motor skills. Motor development includes efforts to optimize a child's growth and development, thereby supporting the optimization of other aspects of development. Many children have difficulty performing jumping, running and throwing movements. This is due to the lack of stimulation provided and the media used in learning still does not attract children's interest. The aim of this research is to find out how much influence sensory path games have on the gross motor development of children aged 4-5 years in the city of Cilegon. This research method uses a quantitative with a descriptive approach with a sample of 37 children. This research sample is non-probability sampling with a saturated sampling type. Data collection techniques used in this research include: Observation, interviews and documentation. The data analysis technique uses simple linear regression analysis. The data is analyzed using SPSS version 29. Hypothesis testing in this research uses the One way ANOVA method. The results of this research show the influence of sensory path games on the gross motor development of children aged 4-5 years at PAUD Azzahra. This is proven by the results of the one way ANOVA test which has a calculated  $f$  value of  $3.883 > f$  table  $1.37$ . Hypothesis testing is carried out with the condition that calculated  $f > f$  table, so  $H_0$  is rejected. So the R square test value is 39.5%. Thus, there is a significant influence of the Sensory Path game media on the gross motor development of children aged 4-5 years at PAUD Azzahra Cilegon.

**Keywords:** Sensory Path, Gross Motor, Children Aged 4-5 years

<sup>1,2,3</sup>Prodi PIAUD , STIT Al- Khairiyah Citangkil

email: azqiyatul22@gmail.com, isnurhayati87@gmail.com, noerdarie23@gmail.com

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhannya. (Hayati, 2018: hal. 6). Untuk itu, anak usia dini membutuhkan pendidikan yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan usianya untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya baik jalur formal, nonformal maupun informal sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. Setiap lembaga perlu memberikan kesempatan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan anak secara maksimal dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dilakukan dengan memperhatikan keamanan sesuai dengan tingkatan usianya. (Wahidah, 2022: hal. 26)

Berdasarkan Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1, pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa (1) pendidikan anak usia dini di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan atau informal (3) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA atau bentuk lainnya sederajat (4) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal : KB, TPA atau bentuk lainnya sederajat (5) pendidikan usia dini jalur informal : pendidikan keluarga atau pendidikan yang di selenggarakan oleh lingkungan dan (6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 ayat 2 ayat 3 dan ayat 4 diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintahan. (Sujiono,2013: hal 8)

Pendidikan anak usia dini juga pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjukkan kehidupan anak dan kaitan dengan perkembangan anak. Konsep keilmuan PAUD bersifat isomatif artinya kerangka keilmuan PAUD di bangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu diantaranya: psikologi, fisiologi, sosiologi ilmu pendidikan anak, antropologi humaniora, kesehatan dan gizi serta neurosains (ilmu tentang perkembangan otak manusia). Dalam mengembangkan potensi belajar anak, maka harus diperhatikan aspek-aspek perkembangan yang akan dikembangkan sesuai dengan disiplin ilmu yang berhubungan dengan integritas sehingga diharuskan anak dapat menguasai beberapa kemampuan dengan baik. (Sujiono, 2013: hal 10)

Sensory path adalah jalur merayap yang bertujuan untuk menstimulasi sensori peraba pada anak dalam mengenalkan berbagai macam tekstur suatu benda yang ada di sekitar lingkungannya. Sensory path dirancang untuk memfasilitasi anak dalam merangsang aktivitas multi – indera sensorik diantaranya indera peraba dan indera penglihatan. Membantu membangun koneksi saraf dalam otak juga sebagai media sensory explorer. Kegiatan bermain pada anak dilakukan dengan mengadakan media atau alat permainan edukatif yang bertujuan untuk menunjang proses belajar pada anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Untuk itu, media yang digunakan harus memenuhi standar keamanan sesuai dengan tingkat usia anak. ( Wahidah,dkk . 2022: hal 27)

## Kajian Literatur

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Asfinolia, dkk (2022) dalam jurnal “Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di UPT PPRSA Inang Matutu” menjelaskan bahwa media permainan sensory path ini lebih efektif, karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir. Sehingga, melalui 2 siklus pengelolaan strategi pembelajaran keterampilan motorik kasar anak dengan media permainan sensory path, menunjukan peningkatan yang berarti. Artinya, dengan media permainan Sensory Path indikator pencapaian tingkat perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkat. Penelitian yang telah dilakukan oleh Adinda Desi (2020:61). penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap aspek perkembangan anak. Penggunaan media permainan akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media permainan juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran kedalam suasana rasa senang dan gembira dimana ada keterlibatan emosional dan

mental. Penggunaan media permainan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok A di PAUD Azzahra Cilegon, tujuan pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar belum dapat maksimal. Ada sekitar 20 dari 37 anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan motorik kasarnya. Permasalahan pertama yaitu anak belum bisa melempar bola kearah yang telah ditentukan oleh gurunya. Permasalahan ini terlihat beberapa anak melempar ke segala arah, seharusnya bola di lempar kearah yang telah ditentukan. Permasalahan kedua yaitu anak belum dapat mengangkat satu kaki dengan durasi waktu 3 detik, beberapa anak terlihat kesulitan untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh ketika harus berdiri dengan satu kaki. Permasalahan ketiga yaitu gerakan anak belum bisa terkoordinasi antara tangan dan kaki ketika berjalan, beberapa anak kesulitan ketika melangkah kaki kanan tangan kanan yang kearah depan, seharusnya kaki kanan melangkah tangan kiri yang kearah depan. Dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, khususnya koordinasi keseimbangan, kekuatan, dan kelincihan. Kegiatan seperti melompat satu kaki tanpa terjatuh, melompat satu kaki secara bergantian (kanan kiri), berjalan dengan satu kaki bergantian atau engklek, meniti papan tanpa terjatuh, melempar serta menangkap bola. Pemahaman anak tentang kebudayaan daerah masih kurang, salah satunya dalam mengenal berbagai permainan tradisional. (Hasil observasi pada tanggal 10 Oktober 2023)

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah permainan sensory path. Permainan sensory path hampir mirip dengan permainan engklek yang membentuk kotak dengan angka dan huruf tetapi dalam sensory path tersebut terdapat gambar seperti katak yang menunjukkan anak untuk melompat seperti katak dan angka maupun huruf yang membuat anak mampu belajar membaca dan berhitung sambil bermain. Dalam sensory path juga membuat anak lebih banyak bergerak dan merangsang motorik kasarnya. Menurut Asfinolia & jafar (2022) dalam Fajriyah, et., al (2023), sensory path merupakan salah satu bentuk permainan yang dirancang khusus untuk merangsang indra tertentu pada anak dan membentuk jalur syaraf yang membantu proses belajar sepanjang hidup.

Pada pembelajaran di sekolah PAUD, terutama untuk mengembangkan fisik motorik media yang tersedia belum digunakan dengan baik, media permainan sensory path dapat di gunakan untuk anak melakukan gerakan kekuatan dan keseimbangan tubuh anak. Selain itu juga media sensory path dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat bahan pembelajaran yang menarik terutama untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik pada anak di Paud Azzahra. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu Pengaruh Permainan Sensory Path Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Azzahra Cilegon.

#### **Rumusan Masalah**

(1) Bagaimana penerapan media permainan sensory path yang dilakukan di PAUD Azzahra Cilegon? (2) Bagaimana kemampuan motoric kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon? (3) Bagaimana pengaruh media permainan sensory path terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon?

#### **Tujuan Penelitian**

Untuk menjelaskan penerapan media permainan sensory path yang dilakukan di PAUD Azzahra Cilegon. (2) Untuk menjelaskan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon. (3) Untuk menjelaskan pengaruh media permainan Sensory path terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon .

#### **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Azzahra Cilegon menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Oktober 2023 s/d Maret 2024 dengan jumlah populasi keseluruhan berusia 4-5 tahun dikelompok A sebanyak 37 ppeserta didik. Peneliti memilih subjek sebagai sampel penelitian ini adalah peserta didik kelompok A di PAUD Azzahra sebanyak 37 peserta didik. Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, teknik, alat serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus cocok dengan pendekatan penelitian yang dipilih (Sugiyono, 2019:2). Dalam

penelitian ini, persamaan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media permainan sensory path (X) terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (Y), yang diformulasikan dalam bentuk persamaan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = a - bX$$

Sumber : Sugiyono, (2014: hal. 261)

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan.

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai independen.

Menurut Sugiyono (2015: hal. 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini di PAUD Azzahra Cilegon yaitu pada kelompok A terdiri dari 37 anak.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi yang akan diteliti. Arikunto mengatakan bahwa: "Sampel adalah mewakili dari keseluruhan populasi yang dijadikan objek dalam penelitian." Untuk menentukan jenis sampel dalam penelitian, peneliti berpedoman kepada ketentuan sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto: "Apabila kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya lebih besar, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. (Arikunto, 2006: hal. 131)

Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah non probability sampling dengan jenis sampling jenuh.. non probability sampling adalah tehnik yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi kecil atau kurang dari 30 orang. (Supriyanto & Machfudz, 2010: hal. 188). Sedangkan, sampling jenuh merupakan teknik penentuan sample apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2018: hal. 82).

Berdasarkan pengertian diatas maka sampel yang akan dijadikan objek penelitian adalah seluruh populasi dari kelompok A ditempat penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu : Pertama Pengumpulan Data dengan Observasi. Observasi adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung. (Sugiyono, 2017: hal. 145).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipan. Adapun peneliti menggunakan observasi partisipan ini adalah untuk mendapatkan data mengenai media permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra dengan menggunakan lembar observasi.

Kedua wawancara selain dengan menggunakan kuesioner, cara yang sering digunakan pada penelitian adalah wawancara. Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Wawancara memiliki sifat luas, pertanyaan yang di berikan dapat disesuaikan dengan subjek sehingga segala sesuatu yang ingin diungkapkan dapat digali dengan baik. (Kusumah, 2012: hal. 77)

Ketiga yaitu Dokumentasi, ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian, yang menggunakan kamera dari beberapa dokumen yang berupa gambar atau grafik pada sekolah yang menjadi objek saat meneliti di sekolah. (Sugiyono, 2016: hal. 145)

Adapun dalam penelitian ini salah satu sumber yang dapat dijadikan bahan studi dokumentasi oleh peneliti yaitu mengenai kegiatan belajar mengajar (KBM) dikelompok, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan dokumentasi pendukung lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah hasil penelitian dan menghasilkan temuan-temuan, maka kegiatan berikutnya adalah mengkaji hakikat dan makna temuan penelitian. Masing-masing temuan penelitian akan dibahas dengan mengacu pada teori dan pendapat para ahli yang kompeten dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik anak agar benar-benar dapat menjadikan setiap temuan tersebut kokoh dan layak untuk dibahas.

Dari pemaparan hasil penelitian terdapat pembahasan yang peneliti anggap penting. Pembahasan-pembahasan itu sebagai berikut:

**Penerapan Media Permainan Sensory Path di PAUD Azzahra Cilegon**

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara, penerapan media permainan Sensory Path di PAUD Azzahra Cilegon merupakan langkah yang menarik dan efektif dalam mendukung perkembangan anak-anak usia dini. Dalam wawancara tersebut, terungkap bahwa penggunaan jalur permainan Sensory Path, meskipun baru dilakukan secara sesekali sebelumnya, telah menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak. Meskipun masih ada kendala dalam pemahaman guru tentang penggunaan yang efektif serta variasi permainan yang diperlukan, namun antusiasme dan respons positif dari siswa telah menjadi indikator penting dari keberhasilan penerapan ini.

Penerapan media permainan Sensory Path di PAUD Azzahra Cilegon telah menghasilkan pencapaian yang menggembirakan dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Dengan mencatat nilai rata-rata sebesar 3,90 yang masuk dalam kategori tinggi, penelitian ini menggambarkan kesuksesan program tersebut dalam mendukung perkembangan motorik kasar dan kemampuan lainnya pada anak-anak. Temuan bahwa mayoritas siswa mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara tidak ada yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), menunjukkan efektivitas yang luar biasa dari permainan Sensory Path dalam memfasilitasi perkembangan anak-anak.

Tabel 1. Hasil Penelitian Pembelajaran Permainan Sensory Path

| Soal No       | Penilaian |     |    |    | Rata-rata   | Kategori      |
|---------------|-----------|-----|----|----|-------------|---------------|
|               | BSB       | BSH | MB | BB |             |               |
| 1             | 34        | 2   | 1  | 0  | 3,89        | Tinggi        |
| 2             | 31        | 5   | 1  | 0  | 3,81        | Tinggi        |
| 3             | 29        | 5   | 3  | 0  | 3,70        | Tinggi        |
| 4             | 30        | 6   | 1  | 0  | 3,78        | Tinggi        |
| 5             | 31        | 6   | 0  | 0  | 3,84        | Tinggi        |
| 6             | 35        | 2   | 0  | 0  | 3,95        | Tinggi        |
| 7             | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 8             | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 9             | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 10            | 37        | 0   | 0  | 0  | 4,00        | Tinggi        |
| 11            | 34        | 3   | 0  | 0  | 3,92        | Tinggi        |
| 12            | 33        | 4   | 0  | 0  | 3,89        | Tinggi        |
| 13            | 34        | 2   | 1  | 0  | 3,89        | Tinggi        |
| 14            | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 15            | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| <b>Jumlah</b> |           |     |    |    | <b>3,90</b> | <b>Tinggi</b> |

Media permainan sensory path, seperti yang dijelaskan oleh Asfinolia dan rekan-rekannya (2022), merupakan sarana yang penting dalam pengembangan anak, dan salah satu contohnya adalah sensory path. Sensory Path adalah jenis media permainan yang dirancang secara khusus untuk menggabungkan nilai pendidikan dengan pengembangan kemampuan anak secara menyeluruh. Permainan sensory path ini lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik anak, karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir. Dengan demikian hasil penelitian tersebut mendukung penjelasan dari Asfinolia Dkk. Bahwa media permainan sensory path sejenis media permainan yang diancang khusus, sehingga dapat digunakan sebagai sarana

atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Penelitian yang dilakukan di PAUD Azzahra Cilegon juga mendukung teori penelitian yang di jelaskan oleh Asfinolia Dkk (2022), pentingnya penggunaan permainan Sensory Path dalam pendidikan anak usia dini, karena berdasarkan hasil pembelajaran hasil dokumentasi dan hasil wawancara bahwa menunjukkan perkembangan yang positif sekitar 60-70% anak menunjukkan perkembangan yang signifikan, sedangkan 60,5% perkembangan anak di pengaruhi oleh media permainan lain seperti Puzzel, balok bangunan dan bermain peran. penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan Sensory Path secara signifikan efektif dalam mendukung perkembangan motorik kasar dan kemampuan lainnya pada anak-anak usia dini, meskipun pengaruh media permainan Sensory path ini termasuk dalam kategori rendah.

**Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Azzahra Cilegon**

Berdasarkan hasil Observasi, wawancara dan dokumentasi, kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon menunjukkan kemajuan yang positif setelah penerapan media permainan Sensory Path. Guru-guru melaporkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keseimbangan, koordinasi, dan keberanian dalam melakukan gerakan fisik. Secara khusus, anak-anak tampak lebih terampil dalam melintasi jalur Sensory Path, menunjukkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh mereka dengan lebih baik. Selain itu, mereka juga lebih aktif dan antusias selama pembelajaran, menunjukkan minat yang meningkat dalam berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1997), perkembangan motorik merujuk pada kematangan dalam pengendalian gerakan tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Sedangkan menurut Gallahue (1996: 26-28) anak-anak berkembang secara berangsur-angsur pada tingkat usia dikategorikan dalam perkembangan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Dengan demikian hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Azzahra menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Sensory Path efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon. Evaluasi ini mencakup berbagai aspek, dengan mayoritas siswa mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Azzahra Cilegon mendukung konsep teori Hurlock dan Gallahue bahwa perkembangan motorik melibatkan kematangan dalam pengendalian gerakan tubuh, serta anak-anak berkembang sesuai dengan tingkat usia yang dikategorikan dalam perkembangan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Karena, berdasarkan hasil pembelajaran pada variabel fisik motorik kasar anak menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,89, yang berada dalam kategori tinggi. Evaluasi tersebut menggambarkan kesuksesan program dalam memfasilitasi dengan memberikan pengalaman bermain yang mendukung perkembangan fisik motorik kasar siswa di PAUD Azzahra Cilegon.

Tabel 2. Hasil penelitian pembelajaran motorik kasar

| Soal No       | Penilaian |     |    |    | Rata-rata   | Kategori      |
|---------------|-----------|-----|----|----|-------------|---------------|
|               | BSB       | BSH | MB | BB |             |               |
| 16            | 34        | 2   | 1  | 0  | 3,89        | Tinggi        |
| 17            | 31        | 5   | 1  | 0  | 3,81        | Tinggi        |
| 18            | 29        | 5   | 3  | 0  | 3,70        | Tinggi        |
| 19            | 30        | 6   | 1  | 0  | 3,78        | Tinggi        |
| 20            | 31        | 6   | 0  | 0  | 3,84        | Tinggi        |
| 21            | 35        | 2   | 0  | 0  | 3,95        | Tinggi        |
| 22            | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 23            | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 24            | 36        | 1   | 0  | 0  | 3,97        | Tinggi        |
| 25            | 37        | 0   | 0  | 0  | 4,00        | Tinggi        |
| <b>Jumlah</b> |           |     |    |    | <b>3,89</b> | <b>Tinggi</b> |

### **Pengaruh Media Permainan Sensory Path Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Azzahra Cilegon**

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai  $f$  hitung  $3.883 > f$  tabel  $2,85$  maka dapat disimpulkan bahwa metode Sensory Path memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan Sensory Path secara efektif memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak-anak usia dini.

Hasil uji R square menunjukkan bahwa metode Sensory Path memiliki pengaruh sebesar 39,5% termasuk dalam kategori rendah terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra. Meskipun pengaruh ini tidak mencakup keseluruhan variabilitas, namun merupakan kontribusi yang cukup signifikan. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Sensory Path sebagai media permainan memberikan kontribusi yang substansial dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak usia dini.

Permainan edukatif, menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati (2011), adalah permainan yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menyisipkan unsur mendidik yang berasal dari konteks permainan itu sendiri. Hal ini berarti bahwa dalam setiap aktivitas bermain, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan dan kecerdasan mereka secara alami, tetapi juga memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru yang terintegrasi dalam pengalaman bermain mereka. Terhubung dengan hasil penelitian, penggunaan media permainan Sensory Path di PAUD Azzahra Cilegon mencerminkan prinsip permainan edukatif ini. Sensory Path tidak hanya menjadi sarana untuk bermain, tetapi juga menjadi alat yang memfasilitasi pengembangan kemampuan motorik kasar anak-anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa permainan Sensory Path tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pendidikan dan pembelajaran kepada anak-anak melalui pengalaman bermain mereka.

Penelitian di PAUD Azzahra Cilegon ini menunjukkan kesesuaian dan kelengkapan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anita Solihatul Wahidah dan Indri Sulistyani (2022) mengenai penerapan media permainan Sensory Path dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan kognitif anak yang rendah dapat meningkat setelah penerapan media permainan sensory path. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Azzahra Cilegon, yang menunjukkan bahwa penggunaan Sensory Path tidak hanya berdampak positif pada kemampuan motorik kasar anak-anak, tetapi juga pada kemampuan kognitif mereka. Dengan demikian, kedua penelitian ini memberikan dukungan empiris yang kuat terhadap efektivitas media permainan Sensory Path dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, yang mencakup baik aspek motorik kasar maupun kognitif. Hal ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan permainan yang terintegrasi secara edukatif dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk merangsang perkembangan holistik mereka.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di atas, bahwa hasil dari penelitian pengaruh permainan sensory path terhadap kemampuan fisik motorik anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan media permainan sensory path yang dilakukan di PAUD Azzahra cilegon yaitu dengan berjalan, berlari, melompat dan melempar.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon dilihat dari kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan.
3. Pengaruh media permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD Azzahra Cilegon sebesar 39,5%.

### **SARAN**

Karya ilmiah yang telah peneliti tulis di atas dapat dijadikan salah satu rujukan dan atau referensi serta menambah wawasan dalam berbagai hal yang terkait pengadaan alat permainan edukatif yang lainnya yang dapat bermanfaat dan membantu kegiatan pembelajaran. Meskipun

demikian, karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna, sehingga tidak dapat apabila dijadikan sebagai referensi satu-satunya dalam sebuah pembuat karya ilmiah.

Untuk peneliti pribadi menerima segala macam kritik dan saran yang membangun dari semua kalangan guna perbaikan karya ilmiah ini dan kebaikan bagi peneliti.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Khairiyah Citangkil yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan Pendidikan. Disampaikan pula terima kasih kepada pihak PAUD Azzahra yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Selain itu, disampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing Penelitian serta pihak-pihak yang telah banyak membantu sehingga kegiatan penelitian ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adinda Desi. 2020. Penggunaan Media Permainan Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak di TK Al- Khairat Maku Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi. Skripsi
- Arikunto, S. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Asfinolia, dkk. 2022. "Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun". JEPKM: Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat. Vol. 1, No. 2, Desember 2022
- Hayati, Sholatul. 2018. Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kusumah, Wijaya & Dedi Dwitagama. 2012. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Indeks
- Mujib, Fathul & Nailur Rahmawati. 2013. Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press
- Ndaru, dkk. 2017. "Pengembangan Permainan Aku dan Hewan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Guru Anak Usia Dini". GPJI: Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol.1, No. 1, tahun 2017
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks
- Wahidah, Anita Solihatul & Indri Sulistyani. 2022. Penerapan Alat Permainan Edukatif Sensory Path dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di TK PGRI 3 Ngawi, DS. Mangunharjo, Kec. Ngawi, Kab. Ngawi. Jurnal Pendidikan. KURIKULA Vol. 07, No. 01 Tahun 2022 P-ISSN 2548-6063