
Penerapan *Sensory Path* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun

Asfinolia¹, Eka Sufartianinsih Jafar^{2*}

¹ Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

² Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Correspondent Email: ekasjafar@unm.ac.id

Article History:

Received: 10-10-2022

Revised: 02-11-2022

Accepted: 03-12-2022

Keywords: *Sensory Path*,
Motorik Kasar, *Anak*

Abstrak: Kemampuan motorik kasar sangat penting dikembangkan di masa kecil. Motorik kasar merupakan gerakan tubuh menggunakan seluruh anggota tubuh, Tingkat capaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh terkoordinir. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 4 – 5 tahun. Stimulasi motorik kasar anak menggunakan sebuah alat permainan edukatif berupa *Sensory Path*. Media ini lebih efektif karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir, sehingga melalui penelitian diharapkan mampu menstimulasi perkembangan kasar khususnya keseimbangan, kelincahan dan kekuatan serta membantu pekerja social dalam pengelolaan strategi pembelajaran keterampilan motorik kasar anak. Subjek dalam penelitian ini adalah APM kelas A di UPT PPRSA Inang Matutu sebanyak 23 orang yang berusia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Pengabdian ini dilakukan dalam II siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan keterampilan motorik kasar anak setelah melaksanakan permainan edukatif ini.

Abstract: Gross motor skills are very important to develop in childhood. Gross motor is body movement using all members of the body. The level of achievement of gross motor development for children aged 4-5 years is to make coordinated body movements. This study aims to stimulate gross motor skills of children aged 4 – 5 years. Stimulation of children's gross motor skills using an educational game tool in the form of *Sensory Path*. This media is more effective because children feel free to move but coordinated, so that through research it is expected to be able to stimulate gross development, especially balance, agility and strength and help social workers in managing strategies for learning gross motor skills for children. The subjects in this study were APM class A at UPT PPRSA Inang Matutu as many as 23 people aged 4-5 years. Data collection techniques in this study used observation and interview methods. This service is carried out in II cycles. The results of this study indicate that there is an increase in children's gross motor skills after carrying out this educational game.

Pendahuluan

Masa kecil atau masa kanak-kanak juga disebut sebagai masa ideal mempelajari keterampilan motorik. Tubuh usia anak lentur jadi lebih mudah menerima rangsangan semua pelajaran. Anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka anak mempelajarinya lebih mudah. Apabila remaja dan orang dewasa bosan ada pengulangan, tetapi anak lebih menyukai. Anak-anak mau mengulang suatu tindakan (Hurlock, 2003). Motorik kasar merupakan gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh dipengaruhi kematangan anak (Fikriyanti, 2013).

Pada dasarnya, proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, akan di rangkai dua istilah yang berbeda yaitu Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*) alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu, akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru. Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Pengembangan keterampilan motorik pada anak usia dini berhubungan dengan kegiatan bermain yang aktivitas utama bagi anak (Wahidah & Nurhayati, 2021). Adapun tingkat capaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh terkoordinir yang melatih kelenturan, keseimbangan juga kelincahan, koordinasi mata, kaki, tangan, kepala ketika menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik, terampil tangan kanan dan kiri, dan kegiatan kebersihan diri.

Akan tetapi temuan peneliti pada keterampilan motorik kasar kelas A UPT PPRSA Inang Matutu belum sesuai tingkat capaian perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Kelompok A UPT PPRSA Inang Matutu terdiri dari 36 anak, namun pada saat siklus I hanya 23 anak yang hadir, Berdasarkan permasalahan ini, peneliti merasa perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan motorik kasar anak. Peneliti akhirnya memilih menggunakan sebuah alat permainan edukatif berupa *Sensory Path*.

Alat permainan edukatif sengaja dirancang secara khusus sehingga dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Kusuma & Listiana, 2021). *Sensory path* merupakan salah satu contoh alat permainan edukatif. *Sensory path are exercises designed to stimulate specific senses in children and form neural pathways to help them learn and throughout life* (Spring, 2022). Pendapat tersebut memiliki arti bahwa jalur sensorik adalah latihan yang dirancang untuk merangsang indra spesifik pada anak dan membentuk jalur saraf untuk membantu mereka belajar dan berkembang sepanjang hidup. Perkembangan anak sepanjang hidupnya dalam membentuk jalur syaraf memerlukan latihan yang dapat merangsang indra seperti halnya latihan yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu bermain. Dengan begitu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan atau merangsang indra spesifik terhadap anak-anak dengan cara bermain dan mempraktikkan gerak motorik kasar anak agar dapat mengembangkan keseimbangan tubuh, kelincahan dan kekuatan dari setiap tubuh anak.

Media ini dirasa lebih efektif karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir,

sehingga melalui penelitian diharapkan mampu menstimulasi perkembangan kasar khususnya keseimbangan, kelincihan dan kekuatan serta membantu pekerja social dalam pengelolaan strategi pembelajaran keterampilan motorik kasar anak melalui *sensory path*. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Sensory Path* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Penerima Manfaat Kelas A UPT PPRSA Inang Matutu”.

Metode

Metode pengabdian masyarakat merupakan suatu pola terstruktur ataupun urutan rangkaian kegiatan yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat (Murdjito, 2012). Lebih lanjut Murdjito (2012) mengemukakan tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, yaitu : 1) Analisis situasi masyarakat; 2) Identifikasi masalah; 3) Menentukan tujuan kerja; 4) Rencana pemecahan masalah; 5) Pendekatan sosial; 6) Pelaksanaan kegiatan; 7) Evaluasi kegiatan dan hasil. Berdasarkan pendapat tersebut maka metode dan tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut :

- 1) Analisis situasi merupakan kegiatan awal yang dilakukan untuk melihat kondisi yang ada di lapangan. Analisis situasi dalam kegiatan ini menggunakan metode observasi untuk melihat kondisi para pekerja sosial di UPT PPRSA Inang Matutu.
- 2) Identifikasi masalah dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara kepada para pekerja sosial untuk menggali masalah yang dialami. Berdasarkan hasil wawancara mengungkapkan bahwa motorik kasar anak penerima manfaat masih sangat rendah.
- 3) Dalam menentukan tujuan, pelaksana menentukan perubahan-perubahan yang ingin dicapai melalui kegiatan yang akan dilaksanakan. Tujuan yang dirumuskan yaitu untuk menerapkan alat permainan edukatif berupa *Sensory path* untuk meningkatkan motorik kasar anak penerima manfaat.
- 4) Rencana pemecahan masalah yang ditawarkan yaitu penerapan alat permainan edukatif berupa *Sensory path* untuk meningkatkan motorik kasar anak penerima manfaat.
- 5) Pendekatan sosial dilakukan pada anak penerima manfaat kelas A yang berada di UPT PPRSA Inang Matutu.
- 6) Pelaksanaan kegiatan “Penerapan *Sensory path* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Penerima Manfaat Kelas A UPT PPRSA Inang Matutu” siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 28 September 2022, pukul 11.00-11.40 WITA. Siklus II dilaksanakan pada hari Jum’at 7 Oktober 2022, pukul 11.00-11.30.
- 7) Evaluasi dari kegiatan ini adalah perubahan setelah menggunakan *Sensory path* keterampilan motorik kasar anak menunjukkan peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian sesuai dengan indikator pencapaian tingkat perkembangan pada anak meningkat.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini meliputi 3 (tiga) tahap, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan mendesain *Sensory path* yang akan digunakan melalui aplikasi canva. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Sensory path* ini sebagai berikut:

- a. Mencari referensi gambar yang akan digunakan dalam desain *Sensory path*
- b. Membuat alur *Sensory path* agar mudah dipahami oleh anak
- c. Merevisi desain *Sensory path*
- d. Mencetak banner *Sensory path* dengan ukuran 2x2 meter

2. Tahap Pelaksanaan

Program ini dilakukan sebanyak II siklus yakni siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 28 September 2022, pukul 11.00 - 11.40 WITA. Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at 7 Oktober 2022, pukul 11.00 - 11.30 kepada APM kelas A UPT PPRSA Inang Matutu. Pada siklus I dilaksanakan serentak di dalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan banyak anak yang belum mampu dalam mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan indikator capaian tingkat perkembangan anak. Berikut hasil observasi siklus I yang digambarkan pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus I

Kategori	Jumlah Subjek
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4
Mulai Berkembang (MB)	13
Anak Belum Berkembang (BB)	3
Total	23

Adapun hasil yang didapatkan dari 23 anak, 3 anak yang berkembang sangat baik (BSB), 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 13 anak mulai berkembang (MB), dan 3 anak belum berkembang (BB). Beberapa anak belum tepat berjalan sesuai pola yang berisikan angka 1-10. Ketepatan kaki dan tangan ketika berjalan, kelincahan dan keseimbangan menggunakan kaki kanan dan kiri. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa anak masih membutuhkan bimbingan karena juga keterbatasan media dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat menjadi stimulus perkembangan anak.



Gambar 1. Dokumentasi Siklus I

Hasil pengamatan pada siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelas A (usia 4-5 tahun) di UPT PPRSA INANG MATUTU. Adapun hasilnya yaitu dari 4 anak menjadi 8 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dari 13 anak menjadi 11 anak mulai berkembang (MB), dari 3 anak menjadi 1 anak belum berkembang (BB). Berikut merupakan hasil observasi dari siklus 2 yang digambarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus II

Kategori	Jumlah Subjek
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8
Mulai Berkembang (MB)	11
Anak Belum Berkembang (BB)	1
Total	23



Gambar 2. Dokumentasi Siklus II

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti menilai adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelas A (usia 4-5 tahun) di UPT PPRSA INANG MATUTU. Namun, masih ada

beberapa yang perlu ditngkatkan lagi. Hal ini disebabkan oleh fokus anak yang seringkali teralihkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Penerapan *Sensory path* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Penerima Manfaat Kelas A UPT PPRSA INANG MATUTU, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan *Sensory path* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelas A (usia 4-5 tahun) di UPT PPRSA INANG MATUTU melalui 2 siklus menunjukkan peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian sesuai dengan indikator pencapaian tingkat perkembangan pada anak meningkat.
2. Anak penerima manfaat akan lebih antusias memainkan permainan yang didesain semenarik mungkin

Adapun saran yang diberikan pasca kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan keterampilan motorik kasar sebaiknya diprioritaskan. Hal ini supaya waktu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar anak lebih maksimal.
2. Pekerja sosial sebaiknya memberikan waktu lebih untuk kegiatan pengembangan keterampilan motorik kasar dan sebaiknya lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran baik metode, media, alat permainan edukatif sehingga bisa menunjang proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.
3. 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 Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan Kuliah Kerja Profesi. Disampaikan pula terima kasih kepada pihak UPT PPRSA Inang Matutu yang telah memfasilitasi dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian ini. Selain itu, disampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing KKP dan pembimbing lapangan serta pihak-pihak yang telah banyak membantu sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Daftar Pustaka

- Ainun, M., Batubara., & Riska, W. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Pembelajaran di Luar Kelas Melalui Penerapan Sensory Play. *DedikasiMU: Journal of Community Service*.
- Fikriyanti, Mirror. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras

Media Prima). Hal.22.

Fitri Ayu F. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication

Kusuma, T. C., dan Heni, L. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Hurlock, E. B. (2003). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Divapress.

Moeslichatoen, R. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2014.

Septi. D, (2017). Penerapan Metode Bermain *Sensory path* Untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Anak, *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*

Spring, T. (2022). *Sensory Path Can Help Kids With Learning Disabilities*.

Wahidah, A. S., & Nurhayati, A. (2021). Penerapan Ape Sensory Path Dalam Meningkatkan Keterampilan Moto-Rik Kasar Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Sidorejo 2 Desa Sidorejo Kecamatan Geneng Kabupaten Ngawi. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 56-66.