

Pengembangan Alat Permainan Edukasi Sensori *Path* dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Angelina Firdausy*, Arri Handayani

Universitas PGRI Semarang

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menilai efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Sensory Path dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di TK PGRI IV/89 Semarang dengan subjek penelitian anak usia 5–6 tahun (kelompok B) sebanyak 12 siswa dan 2 guru kelas. Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain alat, pembuatan prototipe, hingga uji coba lapangan secara bertahap untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Sensory Path dinilai layak digunakan menurut para ahli dan praktisi pendidikan anak usia dini. Implementasi alat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak, seperti keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot, serta kemampuan mengikuti instruksi dan konsentrasi. Anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam aktivitas fisik setelah menggunakan alat ini, dan aktivitas bermain menjadi lebih menyenangkan serta interaktif. Selain itu, guru juga merasa terbantu karena media ini dapat digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran motorik. Dengan demikian, APE Sensory Path efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung dan mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini di lingkungan pendidikan formal. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di Pendidikan Anak Usia Dini, serta menjadi referensi bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Fisik Motorik, Anak Usia Dini

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1824>

*Correspondence: Angelina Firdausy

Email: angelina.fdy@gmail.com

Received: 24-05-2025

Accepted: 24-06-2025

Published: 24-07-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to develop, assess the feasibility, and evaluate the effectiveness of the Sensory Path Educational Play Tool (APE) in enhancing gross motor skills among early childhood students. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at TK PGRI IV/89 Semarang, involving 12 students aged 5–6 years (group B) and 2 classroom teachers as research subjects. The development process began with a needs analysis, followed by the design and creation of the prototype, and continued with a series of field trials to assess both the feasibility and effectiveness of the product. Data collection techniques included observation and documentation, while data analysis was carried out descriptively and qualitatively based on the results of the field trials. The findings indicate that the Sensory Path APE is considered feasible for use according to assessments by experts and early childhood education practitioners. The implementation of this tool had a positive impact on improving children's gross motor skills, such as balance, coordination, muscle strength, as well as their ability to follow instructions and concentrate. Children demonstrated significant development in physical activities after using the tool, and learning became more enjoyable and interactive. Additionally, teachers found the tool helpful as it could be integrated into various motor skill learning activities. Therefore, the Sensory Path APE is effective and suitable as an innovative learning medium to support and optimize gross motor development in early childhood within formal educational settings. These findings are expected to provide a real contribution to the development of innovative learning media in Early Childhood Education and serve as a reference for teachers in designing engaging and meaningful learning activities for children.

Keywords: Education Play Tool, Sensory Path, Gross Motor Skills, Early Childhood

Pendahuluan

Pendidikan pada anak usia dini sejatinya berkaitan dengan usaha memberikan stimulasi dan rangsangan dalam proses pembelajarannya yang dapat menghasilkan keterampilan serta kemampuan anak usia dini. selama masa pertumbuhan ini. Pengalaman belajar yang telah didapatkan oleh anak bisa didapatkan anak dengan cara mengamati, meniru dan melakukan eksperimen secara langsung yang melibatkan seluruh potensi serta kemampuan si anak (Rahayu et al, 2023) . Salah satu aspek yang sangat krusial untuk distimulasi pada anak adalah aspek kemampuan motorik kasar. Pentingnya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dikarenakan motorik kasar meningkatkan kemampuan motoric kasar anak sangat penting dilakukan Karena kemampuan ini mendukung anak untuk menjalani berbagai aktivitas sehari-hari seperti, melompat, berlari, berjalan, dan aktivitas motorik kasar lainnya (Tangse & Dimiyati, 2021). teori Hurlock (1978) Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Motorik kasar meliputi gerak tubuh menggunakan otot besar seperti tangan, lengan, dan perut.

Menurut (Adolph, 2016). Menyatakan perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan otak dan saraf setiap anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, merupakan hasil pola inetraksi yang kompleks dari berbagai bagian dari sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Terhambatnya kemampuan motorik kasar dapat mengakibatkan masalah pada anak diantaranya, masalah dalam fokus anak, kurangnya keseimbangan saat beraktivitas atau bermain, karena motoric kasar berkaitan dengan gerak tubuh yang melibatkan otot besar yang dipengaruhi oleh perkembangan anak, seperti kemampuan untuk duduk, menendang, berlari, menaiki dan meuruni tangga, serta berayun (Maghfiroh, 2020).

Berdasarkan (Permendikbud RI, 2014) No. 137 menjelaskan bahwa perkembangan motoric kasar pada anak di usia 5-6 tahun mencakup, kemampuan anak untuk melakukan gerakan tubuh secara teratur guna melatih kelincahan, keseimbangan, dan fleksibilitas. Selain itu anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki, tangan saat meniru tarian atau senam, dan kemampuan dalam melakukan permainan fisik dengan aturan, dan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (Kamelia, 2019). Oleh karena itu dibutuhkan kegiatan yang menarik perhatian anak agar mereka mau bergerak. Sehingga perkembangan motorik anak dapat tercapai sesuai dengan cirikhas dan karakteristik perkembangan anak sesuai tahapan perkembangan usia anak.

Anak tidak lepas kaitannya dengan bermain. Bermain sangat penting bagi anak, cara yang menyenangkan untuk anak dalam menstimulus anak adalah dengan cara bermain. Dengan bermain anak akan belajar banyak hal didalamnya, salah satu aspek yang akan berkembang dari diri anak adalah fisik motorik anak. Bermain merupakan salah satu cara untuk mengembangkan motoric kasar pada anak usia dini, melalui permainan yang menyenangkan, tidak disadari anak sudah mengembangkan kemampuan motoric kasarnya dan kemampuan lainnya (Zulfa, 2023). Hal tersebut sejalan dengan konsep pembelajaran di lembaga PAUD, yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan bermain. Dengan bermain perkembangan motorik anak akan berkembang dengan optimal dan anak lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Sejalan dengan teori piaget yang menyatakan bahwa

bermain berfungsi untuk mengaktifkan otak anak, sehingga menyelaraskan fungsi otak kanan dan otak kiri agar seimbang dan membentuk struktur saraf. Sehingga otak yang aktif mempermudah anak untuk menerima pembelajaran. Salah satu alat permainan yang bisa mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak adalah dengan Alat permainan edukatif (Wahidah & Sulistyani, 2022).

Dediknas (Departemen Pendidikan Nasional) Menyatakan APE adalah alat permainan yang secara khusus dirancang untuk tujuan pendidikan, baik untuk pengembangan aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, maupun emosional anak. APE digunakan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal (Hastutiningtas et al., 2023). Media sensory path disebut juga jalur sensorik yang artinya suatu media yang menyenangkan yang dibuat dan dikembangkan suatu pembelajaran berbasis sensory path yang dapat meningkatkan motorik kasar melalui gerak tubuh (Wahidah & Sulistyani, 2022). dalam penelitian sebelumnya (Hastutiningtas et al., 2023) menyatakan permainan sensorik mendorong proses sensorik, memungkinkan anak-anak untuk memahami dengan lebih baik dan merespons masukan sensorik mereka, sebuah keterampilan yang menjadi dasar perencanaan motorik dan perkembangan fisik mereka secara keseluruhan. gameplay sensorik menawarkan pendekatan holistik untuk belajar dan berkembang, memastikan bahwa anak usia dini mengembangkan ketrampilan motorik dengan cara yang menyenangkan.

Kegiatan belajar dengan Sensory Path dengan alat peraga edukatif ini diharapkan mampu merangsang perkembangan motorik kasar anak (Hurriyati & Safitri, 2025). Dengan begitu anak dapat berkembang secara optimal sesuai tahap perkembangannya. Anak juga dapat menganalisa dan berfikir logis terhadap masalah sederhana yang ditemui melalui permainan ini (Fauzi, 2016). Menurut Hurlock menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dapat menambah pengalaman belajar anak, membantu perkembangan motorik, kognitif, sosial, dan emosional, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi.

Berdasarkan pengamatan di TK PGRI IV/89 ngaliyan Semarang, menunjukkan bahwa beberapa anak belum sesuai tingkat capaian perkembangan dalam motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kelompok B TK PGRI IV/89 Semarang yang terdiri dari 12 anak, peneliti merasa perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan motorik kasar anak. Peneliti membuat APE berupa sensory path yang diharapkan alat permainan yang telah dibuat akan meningkatkan dalam ketrampilan motorik kasar anak, (gross motorskill) dengan menggunakan desain gambar yang menarik sehingga mampu menumbuhkan rasa semangat anak usia dini dalam bermain dan belajar.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development), yaitu suatu metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada dan terdapat efektivitas dari produk tersebut (Saputro, 2021). Tujuan utama dari metode penelitian R&D bukan hanya untuk merumuskan atau menguji suatu teori, tetapi untuk mengembangkan hasil yang efektif yang nantinya akan dimanfaatkan di lembaga pendidikan atau yang lainnya (Zakariah et al, 2020). penggunaan metode penelitian ini adalah karena peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa Alat Permainan Edukatif Sensory Path (APE).

Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2025 di TK PGRI IV/89 yang beralamat di Jl. Tanjungsari 24 A, Tambakaji Ngaliyan, Semarang. Pihak yang terlibat dalam kegiatan ini adalah seluruh anak kelas B yang berjumlah 12 siswa dan 2 orang guru kelas.

1. Pengembangan Prototipe

- a. Pada tahap ini diharapkan dapat diperoleh hasil pengembangan sebagai berikut:
- b. Sesuai dengan indikator kemampuan anak usia 5-6 tahun pada motorik kasar.
- c. Strategi pembelajaran yang diterapkan merupakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Strategi pembelajaran yang diterapkan merupakan produk media pembelajaran yang dikembangkan
- d. Desain yang digunakan dalam media pembelajaran ini dibuat semenarik mungkin

2. Pada tahap lapangan ini, dilakukan dalam tiga tahap secara berurutan yaitu:

- a. Uji lapangan awal untuk memperoleh bukti terbatas tentang kelayakan produk
- b. Uji lapangan utama untuk menentukan kelayakan produk dan kemajuannya
- c. Uji lapangan operasional untuk menentukan tingkat efektivitas produk

3. *Research Subject*

Subjek penelitian dalam uji coba produk pengembangan alat permainan edukatif jalur sensori ini adalah anak usia 5-6 tahun atau kelompok B TK PGRI IV/89 Semarang.

4. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Teknik observasi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi penting sebagai bahan seleksi untuk menentukan suatu keputusan dan simpulan terhadap objek yang diamati. Observasi dan pencatatan dilakukan secara langsung untuk memperoleh data.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan juga penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan yang memberikan atau mengumpulkan bukti terkait dengan keterangan, seperti halnya kutipan, gambar, sobekan Koran, foto, dan bahan referensi lainnya. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering kali digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data di dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif. data kualitatif diperoleh dari uji coba lapangan. Dan dari hasil uji coba lapangan tersebut dijadikan dasar untuk merevisi pengembangan produk permainan edukatif sensori path.

Hasil dan Pembahasan

Prosedur Pengembangan APE Sensori Path

1. Studi Pendahuluan

Langkah-langkah atau prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran ini diadaptasi dari media pembelajaran model ADDIE yang dimulai dari tahap analisa, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

a. Tahap Analisa

Dalam tahap ini, peneliti membaca kajian pustaka hasil dari penelitian sebelumnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis yang akan mendukung peneliti untuk menentukan dasar pengembangan yang kuat.

b. Tahap Desain Alat Permainan Edukatif (APE) Sensory Path

Saat Pelaksanaan Permainan Sensory Path ini sebelumnya tim Penulis merancang dan menghasilkan produk permainan yang dapat menstimulus perkembangan anak yaitu berupa Alat Permainan Edukatif (Wahidah & Nurhayati, 2021). Permainan tersebut diberi nama Sensory Path. Diharapkan melalui permainan tersebut dapat melatih fisik motorik, konsentrasi, serta kognitif anak yang sudah memainkannya.

Berikut Alur Proses pada saat pembuatan Alat Permainan Edukatif Sensory Path:

1) Rancangan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Sensory Path

Rancangan APE dimulai pada tanggal 17 April 2025. Rancangan tersebut diawali dengan penentuan konsep setiap anak harus memikirkan 1 konsep permainan. Setelah itu kami menggabungkan dan mengembangkan beberapa jenis permainan yang akan di taruh di permainan tersebut (Rahayu & Anggraini, 2024).

Dari hasil diskusi kami setuju untuk membuat Alat Permainan Edukatif yang kami beri nama Sensory Path. Sensory Path yang sudah kami rancang terdiri dari empat jenis permainan yaitu:

2) *Hands and feet Hopscotch*

Hand and Feet Hopscotch dari Bahasa Inggris yang artinya tangan dan kaki berjingkat. Dalam permainan ini pemain tidak hanya melompat, tapi menggunakan tangan untuk menyentuh. Cara memainkan permainan ini anak akan menampelkan telapak tangan serta telapak kaki ke atas kotak-kotak. Sesuai gambar yang telah disediakan. Dari penelitian sebelumnya (Jati et al, 2020) mengatakan bahwa permainan ini bermanfaat meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak, mengembangkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Serta mendorong kreativitas dan variasi dalam cara bermain, meningkatkan perkembangan sosial anak. Permainan ini juga akan melatih tangan dan kaki anak agar sinkron dengan otak sehingga anak akan melatih konsentrasinya.

3) Berjalan di Garis Lurus

Melatih keseimbangan memiliki banyak manfaat untuk anak salah satunya untuk meningkatkan control postur, dan juga melatih otot stabilisator tubuh untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, hal tersebut dikarenakan keseimbangan merupakan komponen yang melibatkan gerakan pada seluruh anggota tubuh yang didukung oleh system musculoskeletal yaitu system dalam tubuh yang bekerja sama untuk mendukung gerakan dan stabilitas tubuh (otot, tulang, sendi, ligament, tendon). Berjalan pada garis lurus akan memberikan stimulasi sehingga mampu meningkatkan control motorik pada anak (Ardiasari et al, 2020). Dalam permainan ini anak akan berjalan mengikuti garis lurus sampai garis lurus itu habis.

4) Melompat

Menurut Sujiono (2013) dalam artikel (Zulfa, 2023) menjelaskan Anak usia 5 tahun, anak sudah mampu untuk menggabungkan lompat dengan gerakan lain. Anak mampu melompat dari ketinggian 60 -70 cm menggunakan kedua kaki dengan mendara secara bersamaan.

Dalam permainan ini anak akan melompati papan yang sudah di sediakan, dalam permainan melompat, papan yang sudah disediakan berjumlah 3 papan, papan tersebut memiliki tinggi yang berbeda-beda, papan 1 memiliki tinggi 6 cm, papan yang ke 2 memiliki tinggi 8 cm, papan yang ke 3 memiliki tinggi 12 cm (Fitri, 2019).

5) Zig-Zag Running

Zig-zag *Running* atau bisa diartikan lari zig-zag adalah permainan lari dimana pelari akan berlari dengan gerakan berkelok, dan melewati rambu-rambu yang sudah di sediakan (Hidayati et al, 2025). Tujuan dari permainan zig-zag running adalah untuk melatih kemampuan anak dalam merubah arah gerakan dengan tepat. Dalam permainan ini anak akan berlari zig-zag melewati balok yang sudah disiapkan balok tersebut berjumlah 6 buah.

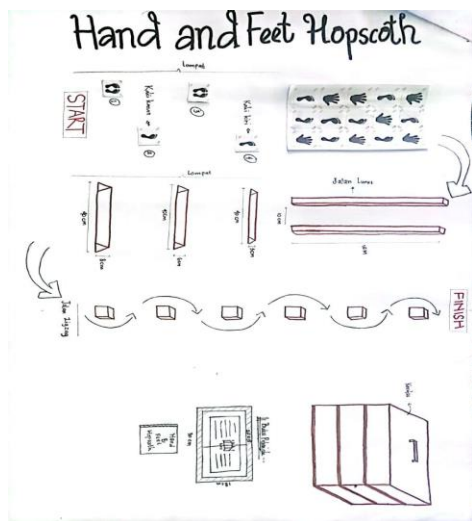


Gambar 1. Buku Panduan cara menggunakan sensori path

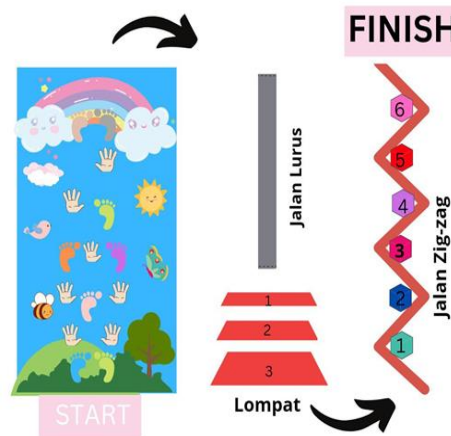
c. Tahap *Development*

Tahap ini dimaksud adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakuka (Hurriyati & Safitri, 2025). Setelah membuat rancangan akhirnya kami yang di bantu oleh Dosen membuat gambar desain yang sesuai untuk Alat Permainan Edukatif kami. Di dalam desain pertama terdapat gambar Alat Permainan, Tempat atau wadah Permainan yang kami desain seperti tas koper uang, dan juga ada desain buku petunjuk di dalam gambar desain tersebut sudah ada ukuran dan arah petunjuk permainan

d. Tahap *Implementation*



Gambar 1. Alat Edukatif *Sensory Path*



Gambar 2. Alat Edukatif *Sensory* warna

Dalam tahap ini adalah penerapan media pembelajaran yang telah dibuat atau uji coba produk. Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan dan fungsinya, maka media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan.

e. Tahap *Evaluation*

Tahap ini dilakukan setelah penerapan empat tahap sebelumnya. Pada tahap ini diperlukan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan harapan atau belum.

2. Bahan dan Alat

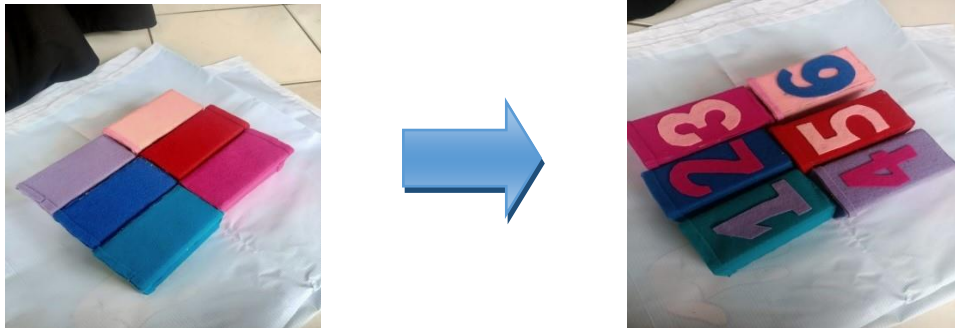
a. Bahan

Setelah menggambar Desain kelompok kami yang dibantu oleh Dosen menentukan bahan yang di gunakan untuk pembuatan APE kami, kami menentukan bahan apa saja yang cocok dan sesuai dengan Alat Permainan kami, tidak hanya itu kami juga mempertimbangkan keamanan serta keawetan bahan agar APE kami nantinya tidak mudah rusak (Arumsari et al, 2024).

Bahan-bahan yang kami gunakan dalam pembuatan APE 1) Kardus Kami menggunakan kardus 2ply digunakan untuk tempat menyimpan APE Kami agar, agar kardus tersebut kuat kami menggunakan kardus 2 ply yang tebal agar kardus tersebut kuat dan awet. 2) Karton Board, karton Board diguakan untuk permainan melompat dan Running Zigzag. 3) MMT, MMT yang sudah di cetak digunakan untuk permainan hands and feets hopscotch. 4) kain Flanel digunakan untuk melapisi permainan dan tempat menyimpan, serta membuat angka dan huruf. 5) kertas buket digunakan untuk melapisi tempat menyimpan APE di bagian bawah bertujuan untuk menambahkan keawetan jika bawah kerdus terkena air (Haryanto, 2014).

b. Alat

Alat yang kami gunakan dalam membuat permainan 1) Cutter, 2) gunting, 3) Lem UHU, 4) lem Tembak, 5) Penggaris, 6) solasi kertas, 7) Alat Tulis.

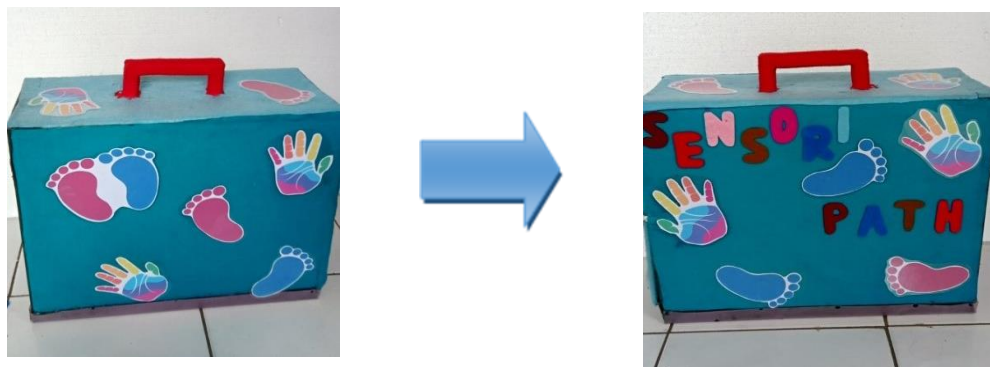


3. Perbaikan Desain

Pada media ini sebelumnya tidak ada tulisan angka, namun pada tahap perbaikan diberikan angka.



Pada media ini sebelumnya bagian depan tidak ada angka, namun pada tahap perbaikan diberikan angka.



Pada tempat penyimpanan media sensori path ini, bagian depan sebelumnya tidak terdapat tulisan judul, namun pada tahap perbaikan diberikan tulisan judul.

Peningkatan Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui APE Sensori Path

1. Uji Coba Produk

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 2 Mei 2025 di TK PGRI IV/89 kelompok B yang berjumlah 12 anak. Yang dilaksanakan di dalam kelas.

a. Kondisi anak sebelum bermain

berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan beberapa anak masih kesusahan dalam mengikuti gerakan-gerakan yang ada di dalam permainan (Mukaromah, 2024). Anak juga masih terlihat ragu-ragu dalam menjalankan permainan. Beberapa anak belum tepat berjalan sesuai pola. Ketepatan kaki dan tangan ketika berjalan, kelincahan dan keseimbangan menggunakan kaki kanan dan kiri (Asfinolia & Jafar, 2023). Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa anak masih membutuhkan bimbingan karena juga keterbatasan media dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat menjadi stimulus perkembangan anak. Berikut hasil observasi siklus I yang digambarkan pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Observasi

Kategori	Jumlah Subjek
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4
Mulai Berkembang (MB)	4
Belum Berkembang (BB)	2
TOTAL	12

Hasil yang telah didapatkan dari anak 12 anak, 2 anak berkembang sangat baik (BSB), 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak mulai berkembang (MB), dan 2 anak belum berkembang (BB).

b. Kondisi anak setelah bermain

Hasil pengamatan pada siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak kelas B (usia 5-6 tahun) di TK PGRI IV/89 Semarang. Berikut merupakan hasil observasi dari siklus 2 yang digambarkan pada table

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus II

Kategori	Jumlah Subjek
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1
TOTAL	12

Hasil siklus II menunjukkan dari hanya 2 anak menjadi 4 anak menjadi berkembang sangat baik (BSB). Dari 4 anak menjadi 5 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Dari 4 anak turun menjadi 2 anak Mulai Berkembang (MB). Dari 2 anak turun menjadi 1 anak belum berkembang (BB).

Kelebihan dan Kekurangan

1. Kelebihan

- a. Membantu perkembangan kognitif anak
- b. Membantu anak belajar untuk fokus
- c. Mendorong perkembangan kemampuan motorik anak
- d. Mendorong berpikir ilmiah dan memecahkan masalah anak

2. Kekurangan

- a. Susah dibawa kemana-mana karena tempatnya yang besar
- b. Pada tahap jalan lurus, medianya kurang menarik.

Simpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Sensory Path secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, termasuk aspek keseimbangan, koordinasi, kekuatan otot, serta konsentrasi dan kemampuan mengikuti instruksi. Implikasi penting dari hasil ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis permainan aktif dan sensorik dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan aktivitas fisik anak. Sensory Path juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi anak untuk bergerak serta bereksplorasi. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini yang menekankan pembelajaran melalui bermain dan pengalaman langsung.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek dan lokasi penelitian agar hasilnya lebih generalizable, misalnya dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan jumlah anak yang lebih besar. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi pengaruh penggunaan Sensory Path terhadap aspek perkembangan lain, seperti motorik halus, sosial-emosional, atau kognitif anak. Pengembangan variasi desain Sensory Path yang lebih kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus juga dapat menjadi fokus penelitian berikutnya.

Daftar Pustaka

- Adolph, R. (2016). Planet sensory path dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–23.
- Arumsari, A. D., & Setyawan, D. (2024). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini (AUD) melalui alat permainan edukatif (APE) papan berhitung. 7(2), 164–170.
- Asfinolia, A., & Jafar, E. S. (2023). Penerapan sensory path dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 60–66. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v1i2.10>
- Fauzi, D. U. (2016). Planet sensory path dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. 5(1), 1–23.
- Haryanto. (2014). The window of opportunity: Memahami aspek penting masa perkembangan anak usia dini. 44(4), 17–26.

- Hastutiningtas, W. R., Setyabudi, I., & Maemunah, N. (2023). Penggunaan sensory path untuk mendukung perkembangan motorik anak usia pra sekolah di “Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu.” *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 1(2), 63–69. <https://doi.org/10.61105/jise.v1i2.31>
- Hidayati, C. F., Pasca, P., Pendidikan, S., Pendidikan, G., Usia, A., Ilmu, F., Padang, U. N., Dini, A. U., & Bola, L. (2025). Lari zig zag dan lempar bolamu. [*Journal name not specified*], 1(1), 36–47.
- Hurriyati, D., & Safitri, A. (2025). Metode playmate sensory path terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di PAUD Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru. 6(1), 613–618.
- Jati, R. K., Suwastika, N. A., & Yasirandi, R. (2020). Hopscotch game to support stimulus in children’s gross motor skill using IoT. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 4, 277–290. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v5i4.1090>
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) STPPA tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwaharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Maghfiroh, S. T. (2020). Upaya meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan senam irama. *Jurnal Care*, 8(1), 40–47.
- Mukaromah, A. (2024). Pengaruh permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4–5 tahun di PAUD Azzahra. *Jurnal Review Pendidikan dan dan Pengajaran*. 7, 11657–11664.
- Nur, L. F. (2019). Efektivitas APE: Antara kepentingan bisnis dan tujuan pendidikan nasional. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Putri Ardiasari, N. M., Pramita, I., & Wahyudi, A. T. (2020). Latihan berjalan pada garis lurus meningkatkan keseimbangan pada anak autism spectrum disorder (ASD) di Pusat Layanan Autis Kota Denpasar. *Jurnal Kesehatan Terpadu*, 4(2), 74–77.
- Rahayu, E., Sari, N. I., Saputri, R., Dewi, K. M., Rahmawati, P., Putri, M. V., & Sofiyanti, I. (2023). Literatur review: Macam-macam permainan sensory play untuk meningkatkan motorik anak. *Prosiding Seminar Nasional dan CFP Kebidanan Universitas Ngudi Waluyo*, 2(2), 864–876.
- Rahayu, S. Y., & Anggraini, V. (2024). Pengaruh permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Uswatun Hasanah Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang. 8, 29977–29984.
- Permendikbud RI. (2014). *Permendikbud RI No. 137 tahun 2014*.
- Saputro, B. (2021). *Best practices penelitian pengembangan (research & development)* (S. Anam, Ed.; 2nd ed.). Academia Publication.
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2021). Permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>

-
- Wahidah, A. S., & Nurhayati, A. (2021). Penerapan APE sensory path dalam meningkatkan keterampilan motorik 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. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v6i1.713>
- Wahidah, A. S., & Sulistyani, I. (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. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 25–40. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v7i1.710>
- Zakariah, A., Afriani, V., & Zakariah. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research, research and development (R&D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah.