

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA DINI MELALUI SENSORY PATH  
PADA KELAS A3 DI RA PERWANIDA 04 SEMPOLAN  
KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
Khosyia'tul Magfiroh  
Nim: 211101050004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
MEI 2025**

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA DINI MELALUI SENSORY PATH  
PADA KELAS A3 DI RA PERWANIDA 04 SEMPOLAN  
KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

Oleh:

**Khosyia'tul Magfiroh  
Nim: 211101050004**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
MEI 2025**

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA DINI MELALUI SENSORY PATH  
PADA KELAS A3 DI RA PERWANIDA 04 SEMPOLAN  
KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Oleh:  
Khosyia'tul Magfiroh  
Nim: 211101050004

**Disetujui Pembimbing**

Dr. Mohammad Zaini S.Pd.I., M.Pd.I.

NIP: 198005072023211018

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR  
ANAK USIA DINI MELALUI SENSORY PATH  
PADA KELAS A3 DI RA PERWANIDA 04 SEMPOLAN  
KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah di uji dan di terima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari: Selasa  
Tanggal: 20 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Dr. Ubaidillah, M.Pd  
NIP. 198512042015031002

Yuli Indarti, S.KM. M.Kes  
NIP. 196907101993032006

Anggota:

1. Dr. Istifadah S.Pd., M.Pd.I
2. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I

()  
()

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً  
يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

“Allah-lah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) setelah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang Dia kehendaki, dan Dia Maha Mengetahui, Mahakuasa.” (QS. Ar Rum [30] : 54).<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

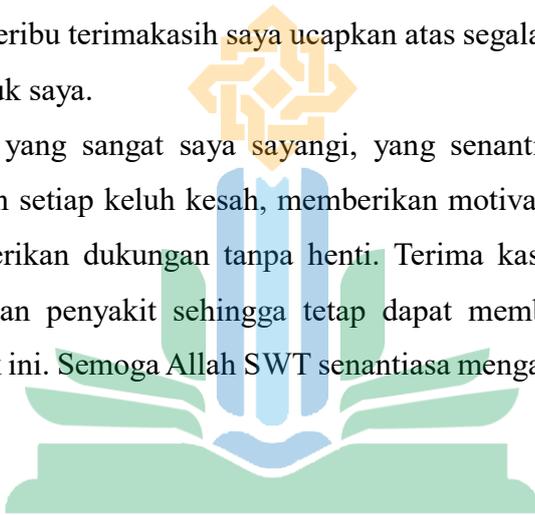
<sup>1</sup> Mushaf Aminah, “Al-Qur’an dan Terjemahannya,” *PT. Insan Media Pustaka*, Juli 2012.

## PERSEMBAHAN

### *Alhamdulillah hirobbil alamiin...*

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan sehingga saya sampai pada langkah ini, karya ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Cinta pertamaku, Bapak Sucipto yang selalu memberikan doa dan dukungan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini agar mendapat gelar sarjana pendidikan, beribu terimakasih saya ucapkan atas segala hal yang selalu bapak usahakan untuk saya.
2. Ibu Sulianah yang sangat saya sayangi, yang senantiasa melangitkan doa, mendengarkan setiap keluh kesah, memberikan motivasi serta semangat, dan selalu memberikan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas ketegaran Ibu dalam melawan penyakit sehingga tetap dapat kebersamai saya hingga mencapai titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa menganugerahkan kesehatan kepada Ibu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW. Karena berkat karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Guru dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Sensory Path pada Kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan, Kabupaten Jember.”

Penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan dalam proses penyusunan skripsi ini, namun berkat dukungan dan bantuan dari banyak pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi semua kegiatan akademik.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang memberi izin dan fasilitas lainnya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan ilmu pengetahuan, membantu memberi arahan selama ini.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah bekerja keras mengembangkan dan memanfaatkan potensi demi kemajuan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Bapak Dr. Ubaidillah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing Akademik Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, serta memberi nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Segenap Dosen PIAUD Universitas Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup, ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran.
8. Ibu Sri Yulianingsih, S.Pd.I., M.Pd. selaku kepala sekolah RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember, yang bersedia memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di lembaga.
9. Semua tenaga pendidik RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember, khususnya kepada ibu Linda Sri Rahayu, S.Pd selaku wali kelas A3 yang telah membantu penulis memberikan informasi terkait penelitian yang peneliti lakukan.
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini dalam suka maupun duka, semoga kita semua meraih kesuksesan.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis dengan pahala dan hikmah yang berlimpah. Penulis hanya dapat mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya serta menyampaikan do'a tulus. Semoga skripsi ini membawa manfaat, khususnya bagi penulis sendiri dan juga bagi para pembaca. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Jember, 27 April 2025

Khosyia'tul Magfiroh  
Nim. 211101050004

## ABSTRAK

**Khosyia'tul Magfiroh, 2025** *“Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember”*

**Kata kunci:** Upaya guru, motorik kasar, sensory path, anak usia dini

Motorik kasar merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti badan lengan dan kaki. Motorik kasar salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu distimulasi secara optimal. Upaya guru di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember dalam meningkatkan motorik kasar anak yaitu dengan menggunakan permainan sensory path. Sensory path adalah jalur atau lintasan yang dirancang khusus untuk memberikan stimulasi sensorik dan motorik pada anak-anak melalui gerakan tubuh. Seperti gerakan melompat dengan satu kaki, berjinjit, berjalan seimbang sesuai dengan garis yang ditentukan.

Fokus penelitian ini yaitu 1) Bagaimana kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember. 2) Bagaimana proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember. 3) Bagaimana perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak sebelum penggunaan permainan sensory path, mendeskripsikan proses dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan sensory path, serta mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan, Kabupaten Jember.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk menentukan keabsahan data dengan triangulasi teknik dan sumber.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa 1) Kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum menggunakan permainan sensory path masih belum berkembang dengan baik karena anak-anak masih kesulitan dalam melakukan lompatan satu kaki, berjinjit, dan keseimbangan. 2) Proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 dengan upaya guru sebagai fasilitator yang memfasiliatsi anak didiknya, guru sebagai motivator yang memotivasi semangat dan motoriknya serta guru sebagai evaluator yang mengevaluasi dan menilai perkembangan motorik anak. 3) Perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 berkembang sangat baik karena anak yang termasuk BB berjumlah 0 anak, MB berjumlah 1 anak, BSH sebanyak 6 anak, dan BSB sebanyak 11 anak. Sehingga penggunaan permainan sensory path untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak ini berhasil diterapkan serta terjadi perubahan yang signifikan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Definisi Istilah.....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	21
BAB III METODE PENELITIAN .....	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian.....	47
C. Subyek Penelitian.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data .....	48
E. Analisis Data .....	51
F. Keabsahan Data.....	53
G. Tahap-tahap Penelitian .....	54

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....	57
A.    Gambaran Obyek Penelitian .....	57
B.    Penyajian Data dan Analisis .....	63
C.    Pembahasan Temuan .....	79
BAB V PENUTUP .....	89
A.    Simpulan .....	89
B.    Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	91



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
 J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar.....	8
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti .....	19
Tabel 2. 2 Perkembangan motorik kasar anak usia dini.....	35
Tabel 4. 1 Data Guru RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember .....	61
Tabel 4. 2 Data Siswa Kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember .....	62
Tabel 4. 3 kemampuan motorik kasar sebelum menggunakan sensory path .....	65
Tabel 4. 4 Perkembangan motorik kasar sesudah penggunaan sensory path .....	76
Tabel 4. 5 Matrik Temuan Pembahasan .....	87



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Permainan Sensory Path.....	69
Gambar 4. 2 Persiapan sebelum melakukan permainan sensory path .....	72
Gambar 4. 3 Guru Memberikan Contoh Permainan Sensory Path .....	72



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	97
Lampiran 2 MATRIK PENELITIAN.....	98
Lampiran 3 PEDOMAN PENELITIAN .....	99
Lampiran 4 JURNAL KEGIATAN PENELITIAN .....	100
Lampiran 5 SURAT SELESAI PENELITIAN .....	101
Lampiran 6 SURAT IZIN PENELITIAN .....	102
Lampiran 7 DOKUMENTASI .....	103
Lampiran 8 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN .....	106
Lampiran 9 LULUS CEK PLAGIASI.....	109



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Anak Usia Dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung dengan sangat pesat, baik dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Periode ini sangat krusial karena berbagai kemampuan dasar anak mulai terbentuk dan berkembang secara signifikan, yang nantinya akan berpengaruh terhadap kehidupannya di masa depan. Usia 0 hingga 6 tahun sering disebut sebagai “golden age” atau masa keemasan, karena merupakan tahap yang sangat penting dalam menentukan arah perkembangan anak selanjutnya. Pada fase ini, otak anak berkembang dengan sangat cepat, menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitarnya. Proses belajar yang terjadi pada masa ini sangat berperan dalam membentuk pola pikir, karakter, serta keterampilan dasar yang akan menjadi fondasi bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat, lingkungan yang mendukung, serta pola asuh yang baik sangat diperlukan agar anak dapat mencapai potensi terbaiknya. Berbagai aspek perkembangan seperti motorik, bahasa, sosial-emosional, serta kognitif harus mendapat perhatian yang optimal agar anak

tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, mandiri, dan memiliki keterampilan sosial yang baik.<sup>2</sup>

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam diri individu dari lahir hingga mati. Setiap manusia akan mengalami berbagai fase perubahan sesuai dengan tahap perkembangan yang mereka jalani. Setiap fase tersebut memiliki karakteristik khusus yang perlu dicapai. Perubahan yang terjadi tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga mencakup perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan psikologis yang diperlukan untuk mencapai pertumbuhan yang optimal.

Setiap fase yang dilalui anak akan menjadi dasar untuk mencapai fase perkembangan selanjutnya, yang apabila tercapai dengan baik, akan membentuk landasan yang kokoh bagi perkembangan di tahap berikutnya. Oleh karena itu, fase yang dilalui oleh seorang anak, seperti tahap perkembangan motorik, bahasa, atau sosial, bukan hanya penting dalam konteksnya sendiri, tetapi juga menjadi fondasi yang menentukan kemajuan anak menuju fase perkembangan yang lebih kompleks dan lebih matang di masa depan. dengan demikian perkembangan manusia bersifat berhubungan dengan aspek lainnya dan perkembangan manusia tidak berhenti pada satu titik, tetapi terus berlangsung sepanjang hidup, dengan setiap tahap perkembangan yang baru dibangun atas dasar pencapaian tahap

---

<sup>2</sup> Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini" 5 (2021).

sebelumnya. di mana setiap fase yang dilalui memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai perkembangan yang sehat dan berkembang dengan baik.<sup>3</sup>

Anak usia dini dilihat dari rentang usia menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun.<sup>4</sup> Sebagaimana Firman Allah dalam Al-Qur'an Surah Luqman ayat 14:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنَا عَلَى وَهْنٍ وَفِصْلُ فِي عَامَيْنِ أَنْ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: "Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada kedua orang ibu bapaknya. Ibunya telah mengandungnya dengan menanggung kelemahan demi kelemahan di dalam perutnya, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Ku lah tempat kembali."(Q.S. Luqman:14).<sup>5</sup>

Ayat di atas menunjukkan betapa pentingnya perhatian terhadap anak sejak usia dini, baik dari sisi orang tua maupun masyarakat. Tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak sejak usia dini tercermin dalam pengorbanan ibu saat mengandung dan menyusui, yang menjadi dasar pentingnya pendidikan awal bagi anak.

<sup>3</sup> Yusri Mudarlis, "A. Pengertian Anak Usia Dini," *Academia.edu*, 2024.

<sup>4</sup> Undang-undang Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

<sup>5</sup> Mushaf Aminah, "Al-Qur'an Dan Terjemahannya," *PT. Insan Media Pustaka*, 2012.

berdasarkan studi yang dilakukan kemdikbud 2024 terdapat 1.352.967 siswa satuan PAUD Raudlatul Athfal.<sup>6</sup> Badan pusat statistik 2024 juga mencatat 36,89% penduduk kelas menengah merupakan gen z dan generasi alpha.<sup>7</sup> Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Tujuan dari Pendidikan anak usia dini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar mereka siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga menjadi sebuah wada untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan motorik, emosional, dan intelektual anak.<sup>8</sup>

Perkembangan anak usia dini saat ini membutuhkan pendampingan yang optimal dari orang tua, karena pada periode ini sering dianggap sebagai masa emas atau "golden age," di mana anak mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan mendalam. Pada usia 3 sampai 6 tahun, anak berada dalam fase yang sangat sensitif terhadap berbagai rangsangan, baik fisik maupun psikologis, yang berkaitan erat dengan kepekaan, keterampilan sosial, serta rasa ingin tahunya yang sangat besar. Selama periode ini, anak tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, tetapi juga mulai membangun pondasi dasar bagi perkembangan kognitif dan emosionalnya.

---

<sup>6</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan., "Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan," 2024.

<sup>7</sup> Badan pusat statistik, "Generasi Z dan Alpha dominasi kelas menengah Indonesia.," 2024.

<sup>8</sup> Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).

Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek penting, antara lain perkembangan fisik yang mencakup pertumbuhan tubuh, kekuatan otot, serta koordinasi gerak, perkembangan motorik yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan gerakan tubuh, seperti berjalan, berlari, dan memegang benda. perkembangan sosial yang mencakup kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, serta memahami aturan sosial. perkembangan emosional yang mencakup pengelolaan perasaan dan ekspresi diri. Serta perkembangan kognitif yang melibatkan peningkatan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, berbahasa, dan mengenali konsep-konsep dasar tentang dunia di sekitar mereka. Karena itu, interaksi yang mendukung, baik dari orang tua, keluarga, maupun lingkungan sekitar, sangat penting untuk memastikan bahwa anak mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya, sehingga mereka dapat berkembang secara optimal di setiap aspek kehidupan mereka.<sup>9</sup>

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan adalah aspek motorik. Anak memiliki karakteristik berupa rasa ingin tahu yang tinggi dan dorongan untuk mencoba hal-hal baru. Mereka dapat melatih kemampuan motorik mereka melalui gerakan-gerakan yang terkoordinasi, yang didukung oleh lingkungan yang memberikan stimulasi yang tepat. perkembangan motorik anak terutama pada usia dini akan lebih berkembang optimal jika lingkungan tempat anak tumbuh mendukung

---

<sup>9</sup> Trivina, Renie Tri, Herdiani, Raisa Vienlentina, Mulyani, Suriswo, Nike Haryani, Sri Adi Nurhayati, Nora Lelyana, Desni Yuniarni, Sitti Hartinah, Fadhilah Syam Nasution, Sulaiman, Iratna Dewi, *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2024).

kebebasan mereka untuk bergerak. Aktivitas di luar ruangan merupakan pilihan yang baik karena dapat merangsang perkembangan otot. Namun, jika anak melakukan aktivitas di dalam ruangan, maka penataan ruang yang tepat dapat menjadi strategi untuk memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berlari, melompat, dan bergerak secara bebas tanpa batasan.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik adalah proses di mana kemampuan untuk mengatur gerakan tubuh melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, dan pusat saraf berkembang. Kemampuan seseorang untuk bergerak dipengaruhi langsung oleh proses persarafan dan kondisi otot-otot yang dimiliki, yang memungkinkan tubuh bergerak selama proses perkembangan motorik. Sementara itu, Wijayani mengemukakan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan bentuk tubuh pada anak usia dini yang memengaruhi kemampuan gerak tubuh serta pergerakan yang melibatkan seluruh tubuh.<sup>10</sup>

pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak usia dini untuk mengenalkan berbagai gerakan kasar, melatih keterampilan dalam melakukan gerakan, serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola, mengontrol gerakan, dan koordinasi. Selain itu, hal ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan dan membentuk pola hidup sehat. pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui

---

<sup>10</sup> Indri Ariani, Raisya Nafilah Lubis, Salsabila Henrita Sari, Yohana Fransisca, Fauziah Nasution, "Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini," *jurnal pendidikan dan konseling* 4 nomor 6 (2022).

pemberian rangsangan atau stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan motorik kasar meliputi keterampilan fisik yang melibatkan gerakan besar tubuh, yang berhubungan dengan pengendalian otot-otot besar. Gerakan ini biasanya membutuhkan koordinasi dan kekuatan tubuh yang lebih besar. Beberapa aspek yang termasuk dalam perkembangan motorik kasar adalah Gerakan Menahan dan Berdiri, Berjalan, Lari, Melompat, Memanjat, Menendang, Melempar, dan Bersepeda. Semua keterampilan ini berkembang secara bertahap sejak bayi dan anak-anak kecil, seiring dengan penguatan otot-otot besar serta peningkatan koordinasi dan keseimbangan tubuh. Perkembangan motorik kasar sangat penting karena mendukung aktivitas fisik dan memberi dasar bagi perkembangan keterampilan yang lebih rumit di masa depan.<sup>11</sup>

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak, yang melibatkan kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh besar seperti berjalan, berlari, dan melompat. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui aktivitas yang melibatkan stimulasi indera (sensory) yang terintegrasi dengan gerakan fisik. Sensory path

---

<sup>11</sup> Anita Salsa Bella Hidayati and Yuli Salis Hijriyani, "Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini," 2022.

merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan motorik kasar anak.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini ditetapkan Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun.<sup>12</sup> sebagaimana pada tabel berikut:

**Tabel 1. 1**  
**Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia**

Lingkup Perkembangan	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
II. Fisik Motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menirukan Gerakan Binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb</li> <li>2. Melakukan Gerakan menggantung (bergelayut)</li> <li>3. Melakukan Gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</li> <li>4. Melempar sesuatu secara terarah</li> <li>5. Menangkap sesuatu secara tepat</li> <li>6. Melakukan Gerakan antisipasi</li> <li>7. Menendang sesuatu secara terarah</li> <li>8. Memanfaatkan alat permainan diluar kelas.</li> </ol>

Berdasarkan observasi awal, diketahui dalam pembelajaran pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak belum begitu maksimal. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan permainan sensory path yang mana terdapat beberapa anak yang belum bisa menjaga keseimbangan tubuhnya seperti

<sup>12</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137, “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,” 2014.

anak belum bisa berdiri dengan satu kaki selama 10 detik, anak belum bisa melompat dengan satu kaki, dan lain-lain.

Dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan Jember”.<sup>13</sup>

## B. Fokus Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.<sup>14</sup> Fokus Penulisan dalam penelitian ini adalah upaya guru dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui sensory path pada kelas A3 di Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan. Berdasarkan latar belakang di atas ada 2 fokus penelitian yang di bahas di antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember?

---

<sup>13</sup> Observasi, Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan Jember, 26 Oktober 2024.

<sup>14</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024).

2. Bagaimana proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember?
3. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian dari masalah-masalah tersebut adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.
2. Mendeskripsikan proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.
3. Mendeskripsikan perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang peningkatan motorik kasar pada anak usia dini, serta faktor-faktor yang mempengaruhi proses tersebut.
  - b. Penelitian ini dapat menjadi referensi dan menambah wawasan ilmiah di lembaga perguruan tinggi, khususnya di UIN Khas Jember.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan dalam menulis karya ilmiah yang berkualitas, serta menjadi modal awal untuk penelitian-penelitian lainnya di masa depan.

- b. Bagi Guru Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran atau masukan positif terkait peran guru dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, sehingga guru dapat lebih optimal dalam mengembangkan kemampuan tersebut pada anak didik. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih mendalam tentang tahapan-tahapan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, serta faktor-faktor yang mempengaruhi proses tersebut.

c. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai upaya apabila ingin mengembangkan kegiatan sensory path lebih lanjut.

**E. Definisi Istilah**

a. Upaya Guru

Upaya guru adalah segala usaha, tindakan, dan strategi yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, mendukung perkembangan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Upaya ini meliputi pemberian arahan, motivasi, bimbingan, dan pengawasan yang efektif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu, upaya guru juga mencakup penyesuaian metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, serta memberikan dukungan emosional untuk membangun rasa percaya diri dan semangat belajar siswa.

b. Motorik Kasar Anak

Motorik kasar adalah kemampuan tubuh untuk melakukan gerakan besar yang melibatkan kelompok otot besar, seperti otot kaki, tangan, dan tubuh bagian atas. Gerakan motorik kasar mencakup aktivitas-aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi dan kekuatan otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan melempar. Kemampuan motorik kasar berkembang seiring dengan pertumbuhan anak dan merupakan bagian penting dari perkembangan fisik serta

kebugaran tubuh. Melalui latihan motorik kasar, anak dapat meningkatkan keseimbangan, koordinasi, kekuatan tubuh, dan kepercayaan diri dalam bergerak.

c. Permainan Sensory path

Sensory path adalah jalur atau rute interaktif yang dirancang untuk memberikan rangsangan sensorik kepada anak-anak, biasanya melalui aktivitas fisik. Jalur ini sering digunakan di sekolah, pusat terapi, atau tempat bermain untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi, konsentrasi, dan regulasi emosi mereka. Sensory path biasanya terdiri dari berbagai elemen visual, tekstur, dan instruksi yang memandu anak-anak untuk melompat, melangkah, merangkak, atau melakukan gerakan tertentu. Contoh aktivitas di sensory path meliputi:

- 1) Melompat di atas bentuk tertentu (seperti lingkaran atau jejak kaki).
- 2) Meniti garis zigzag untuk melatih keseimbangan.
- 3) Berjalan Menyamping.
- 4) Berhitung sambil bergerak untuk melibatkan kemampuan kognitif.
- 5) Melakukan gerakan tertentu seperti melompat katak atau berlari pendek.

**F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan menjelaskan urutan alur pembahasan dalam skripsi, mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutupan. Penulisan

sistematika pembahasan disajikan secara deskriptif naratif, bukan dalam bentuk daftar isi.

Bab Pertama merupakan pendahuluan yang menjadi dasar utama penulisan skripsi, yang mencakup latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua berisi kajian pustaka, termasuk tinjauan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian.

Bab Ketiga juga membahas kajian pustaka, yakni tinjauan penelitian terdahulu serta teori yang dijadikan landasan untuk penelitian.

Bab Keempat memuat penyajian dan analisis data, yang meliputi deskripsi objek penelitian, penyajian data, serta analisis yang membahas hasil temuan di lapangan.

Bab Kelima adalah bab penutup yang mencakup kesimpulan dan saran-saran dari penulis atau peneliti.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Seperti yang disampaikan oleh Asfinolia dan Eka Sufartianingsih Jafar.<sup>15</sup>

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan sensory path untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, dari 23 anak yang diamati, sebanyak 3 anak menunjukkan perkembangan sangat baik (BSB), 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 13 anak berada pada tahap mulai berkembang (MB), dan 3 anak belum menunjukkan perkembangan (BB). Hasil observasi dari siklus I ke siklus II memperlihatkan adanya peningkatan dalam keterampilan motorik kasar anak. Tercatat bahwa terdapat peningkatan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dari 4 menjadi 8 anak. Sementara itu, jumlah anak yang mulai berkembang menurun dari 13 menjadi 11 anak, dan jumlah anak yang belum berkembang mengalami penurunan dari 3 menjadi 1 anak.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan, yaitu sama-sama menggunakan sensory path untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, perbedaannya yaitu tempat penelitian, model penelitian

---

<sup>15</sup> Asfinolia dan Eka Sufartianingsih Jafar, "Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun," *Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 2 (29 Mei 2023): 60–66, <https://doi.org/10.35914/jepkm.v1i2.10>.

pada Penelitian terdahulu menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. sedangkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

2. Disampaikan oleh Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Irawan Setyabudi, dan Neni Maemunah.<sup>16</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Irawan Setyabudi, dan Neni Maemunah membuktikan bahwa permainan yang berbasis stimulasi sensorik telah terbukti efektif dalam mendukung perkembangan motorik anak. Salah satu inovasi yang dinilai memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia pra-sekolah adalah Sensory Path.

Dengan memadukan unsur-unsur sensorik seperti warna, bentuk, dan tekstur, Sensory Path mampu mengaktifkan indera anak serta mendorong keterlibatan mereka dalam aktivitas fisik secara aktif. Oleh karena itu, penerapan Sensory Path sebagai strategi dalam menunjang perkembangan motorik anak usia dini dianggap sebagai langkah yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, dan mempersiapkan anak menghadapi tantangan perkembangan di masa mendatang.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan sensory path, perbedaannya yaitu tempat penelitian, dan

---

<sup>16</sup> Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Irawan Setyabudi, dan Neni Maemunah, "Penggunaan Sensory Path untuk Mengembangkan Motorik" 1, no. 2 (2023).

metode penelitian yang mana pada penelitian terdahulu menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat sebagai pendekatan utamanya. Sementara itu, penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif guna memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti

### 3. Penelitian Diyasika Ulinafiah dan Fauzi.<sup>17</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media alat peraga edukatif yang dikembangkan telah terbukti efektif guna untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, penelitian ini juga mengungkap bahwa alat peraga 'Planet Sensory Path' tidak hanya berfungsi untuk pengembangan motorik, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan angka, konsep berhitung, warna, bentuk, serta pengetahuan dasar mengenai luar angkasa. Dengan demikian, alat peraga edukatif ini memiliki fungsi ganda yang selaras dengan tujuan pengembangannya sebagai sarana stimulasi holistik bagi anak.

Persamaan dari Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan permainan Sensory Path, model penelitian sama-sama menggunakan kualitatif deskriptif. Perbedaan dari kedua penelitian adalah tempat penelitian.

---

<sup>17</sup> Diyasika Ulinafiah Diyasika, "Planet Sensory Path Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sensory Path Planets In Early Children's Gross Motor Development: Sensory, Planet Path, Motoric," *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (January 31, 2024): 221–29.

4. Skripsi Nurul Qomariyah.<sup>18</sup>

Dari Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Qomariyah mengungkapkan bahwa pengembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Al-Falah Dempo Barat melalui permainan injak kertas telah dirancang sejak awal, yaitu sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan mencakup perencanaan RPPH, tema, model, serta media yang sesuai. Implementasi kegiatan fisik untuk mengembangkan motorik kasar melalui permainan ini pun telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada fokus pembahasan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak serta menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. perbedaannya yaitu peneliti terdahulu melakukan penelitian mengenai anak usia 5-6 tahun sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk anak usia 4-5 tahun.

5. Skripsi Sella Safirah.<sup>19</sup>

Hasil penelitian dari Sella Safirah ditemukan bahwa guru memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan melalui kegiatan senam irama. Sebagai motivator, guru

<sup>18</sup> Nurul Qomariyah, "Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Injak Kertas Usia 5-6 Tahun Di TK AL-Falah Dempo Barat Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan Madura" (Jember, UIN KHAS Jember, 2022).

<sup>19</sup> Sella Safirah, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Senam Irama Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021/2022" (Jember, UIN KHAS Jember, 2022).

memberikan dorongan dan dukungan positif kepada setiap anak. Dalam perannya sebagai fasilitator, guru menyediakan berbagai sarana yang mendukung pelaksanaan senam irama. Sementara itu, sebagai evaluator, guru melakukan observasi, pencatatan, dan penilaian terhadap perkembangan motorik kasar serta kualitas gerak anak melalui instrumen penilaian berupa checklist.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama sama membahas peningkatan motorik kasar anak, meneliti pada kelas A dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. perbedaannya pada media yang digunakan yang mana pada penelitian terdahulu menggunakan senam irama dan peneliti menggunakan sensory path.

**Tabel 2. 1**  
**Persamaan Dan Perbedaan Peneliti Terdahulu Dengan Peneliti**

No	Nama Peneliti, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Asfinolia dan Eka Sufartianinsih Jafar, Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun	Penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan motorik kasar anak.	a. Menggunakan permainan sensory path untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.	a. penelitian menggunakan model penelitian Tindakan kelas (PTK) b. Tempat penelitian
2.	Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Irawan Setyabudi, dan Neni Maemunah, Penggunaan	Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan sensory telah terbukti efektif dalam mendukung perkembangan	a. menggunakan permainan sensory path	a. tempat penelitian b. metode penelitian pada penelitian terdahulu

	Sensory Path untuk Mengembangkan Motorik Anak Usia Pra Sekolah di Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu	motorik anak. Salah satu inovasi yang dinilai memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia pra-sekolah adalah Sensory Path.		menggunakan metode penelitian pengabdian Masyarakat
3.	Diyasika Ulinafiah dan Fauzi, Planet Sensory Path Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	Adapun hasil penelitian ini adalah Kemampuan motorik kasar anak usia dini telah berhasil ditingkatkan melalui penggunaan permainan Planet Sensory Path.	a. menggunakan permainan sensory path b. model penelitian sama-sama menggunakan kualitatif deskriptif	a. tempat penelitian
4.	Nurul Qomariyah, Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Injak Kertas Usia 5-6 Tahun Di TK AL-Falah Dempo Barat Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan Madura	Guru di TK AL-Falah Dempo Barat telah melaksanakan pengembangan motorik kasar melalui permainan injak kertas pada anak usia 5-6 tahun dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	a. sama sama membahas peningkatan motorik kasar anak b. menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif	a. peneliti terdahulu meneliti anak usia 5-6 tahun sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti anak usia 4-5 tahun
5.	Sella Safirah, Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Senam Irama Pada Anak	Adapun hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik kasar anak.	a. sama-sama membahas peningkatan motorik kasar. b. model penelitian menggunakan	a. media yang digunakan yang mana pada penelitian terdahulu menggunakan senam irama

Kelompok A Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021/2022		kualitatif deskriptif. c. sama-sama meneliti kelas A.	dan peneliti yang akan datang menggunakan sensory path.
---	--	---	---

Penelitian upaya guru dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path di kelas A3 pada RA Perwanida 04 Sempolan Jember memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan sensory path atau aktivitas fisik terstruktur efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui peran aktif guru, namun memiliki perbedaan dalam konteks pelaksanaan, yaitu terletak pada pendekatan yang lebih spesifik terhadap peran guru di kelas A3 serta desain sensory path yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lokal sekolah.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengertian Upaya Guru

Upaya menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, dan mencari jalan keluar.<sup>20</sup> Tim Penyusun dari Departemen Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa upaya merupakan usaha, akal, atau ikhtiar yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan masalah, atau menemukan solusi. Sementara itu, Putri Ratna Sari menyatakan bahwa upaya adalah tindakan atau kegiatan

<sup>20</sup> Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008).

yang dilakukan oleh guru dalam rangka mencapai tujuan yang telah dirancang dengan sepenuh tenaga dan pikirannya.<sup>21</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa Upaya adalah usaha, akal, atau ikhtiar yang dilakukan secara sadar dan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan masalah, atau menemukan solusi, baik dalam konteks umum maupun dalam pelaksanaan tugas tertentu seperti oleh seorang guru.

Guru adalah individu yang menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru juga seseorang yang menjalankan tugas dalam pendidikan formal dan informal.<sup>22</sup> Guru adalah salah satu elemen utama dalam proses pembelajaran. Guru berperan penting dalam membangun sumber daya manusia yang potensial untuk mendukung pembangunan. Menurut para ahli menyebutkan bahwa guru profesional merupakan individu yang memegang otoritas dan bertanggung jawab dalam membimbing peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Seorang guru memiliki tugas untuk membimbing dan mengarahkan siswa. Namun, latar belakang pendidikan setiap guru bisa berbeda, dan pengalaman pendidikan yang mereka jalani juga bervariasi dalam jangka waktu tertentu. Perbedaan latar belakang ini dapat memengaruhi

---

<sup>21</sup> Putri Ratna Sari, *Peran, Upaya dan Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik* (Guepedia, 2022).

<sup>22</sup> Heriyansyah Heriyansyah, "Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah," *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 01 (March 15, 2018).

cara guru menjalankan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pentingnya keberadaan guru profesional dalam dunia pendidikan dan pengajaran tidak dapat disangkal.<sup>23</sup>

Upaya Guru adalah cara-cara atau metode yang dilakukan oleh seorang guru untuk membantu murid dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, upaya guru dapat mencakup berbagai strategi, pendekatan, dan tindakan yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman, meningkatkan keterampilan, dan membentuk karakter siswa. Upaya ini sangat penting karena peran guru bukan hanya sebagai pemberi ilmu, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator.

## 2. Guru sebagai fasilitator

Guru yang berperan sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab untuk menciptakan kemudahan dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kompetensi dan meraih tujuan secara maksimal. Dalam rangka memberdayakan peran guru sebagai fasilitator, kepala sekolah perlu memberikan kebebasan kepada guru untuk membimbing siswa, khususnya dalam mengembangkan potensi mereka melalui kegiatan seperti olahraga, perlombaan, dan lain-lain. Selain itu, guru juga perlu diberikan keleluasaan dalam memanfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia di sekolah guna mendukung kegiatan pembelajaran.<sup>24</sup> Adapun Peran Guru sebagai fasilitator meliputi:

<sup>23</sup> Abdul Hamid, "Guru Profesional," *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (September 1, 2017): 274–85, <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26>.

<sup>24</sup> Ahmad Susanto, *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Konsep, Strategi, dan Implementasinya* (Jakarta: Prenada Media, 2016). 45-46

a. Mendorong kemandirian belajar siswa

Sebagai fasilitator, guru diharapkan dapat membantu siswa dalam membangun kemampuan untuk belajar secara mandiri. Di era yang terus mengalami perubahan, keterampilan ini dianggap sebagai aset yang sangat berharga. Siswa yang telah dilatih untuk menemukan sumber belajar, mengatur waktu, dan mengatasi masalah secara mandiri akan lebih siap dalam menghadapi berbagai tantangan yang mungkin muncul di masa depan.

b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis

Sebagai fasilitator, guru berkontribusi memberi dorongan kepada siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Melalui pertanyaan yang merangsang pemikiran dan diskusi yang mendalam, siswa dibimbing untuk memahami materi dengan lebih komprehensif serta melihatnya dari beragam perspektif. Kemampuan semacam ini diperlukan guna membentuk individu yang memiliki nalar logis dan mampu membuat keputusan dengan bijak.

c. Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa

Saat siswa merasa dihargai serta dilibatkan dalam pembelajaran, motivasi mereka cenderung meningkat. Guru yang menjalankan peran sebagai fasilitator membangun suasana belajar yang inklusif, memungkinkan setiap siswa merasa aman

untuk mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi. Lingkungan seperti ini mendorong peningkatan partisipasi aktif serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pandangan mengenai peran guru sebagai fasilitator telah disampaikan oleh beberapa ahli, sebagai berikut:

a. Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, seorang psikolog asal Rusia, memperkenalkan konsep zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam pandangannya, guru bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka melalui pemberian dukungan atau scaffolding yang sesuai. Peran guru tidak terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga mencakup pembinaan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

b. Jean Piaget

Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss, menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran konstruktivis, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam perspektif Piaget, guru yang berperan sebagai fasilitator harus menciptakan lingkungan belajar yang kaya dan menstimulasi, serta memberikan peluang bagi siswa

untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan pengetahuan secara mandiri.

c. Jerome Bruner

Jerome Bruner, seorang psikolog asal Amerika, memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis penemuan. Ia berpendapat bahwa guru seharusnya mendorong siswa untuk secara mandiri menemukan konsep dan prinsip melalui eksplorasi serta penyelidikan. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab untuk membimbing siswa dengan memberikan pertanyaan yang menantang dan bahan yang relevan agar mereka dapat mengeksplorasi lebih lanjut.

d. Carl Rogers

Carl Rogers, seorang psikolog humanistik, menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pandangannya, guru yang berperan sebagai fasilitator harus menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, di mana siswa merasa dihargai dan suara mereka didengar. Guru harus bertindak sebagai pendamping yang membantu siswa untuk menemukan minat dan potensi mereka sendiri.

e. Howard Gardner

Howard Gardner, yang terkenal dengan teori kecerdasan majemuk, mengungkapkan bahwa setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Guru sebagai fasilitator perlu mengenali

dan menghargai perbedaan individu tersebut, serta menyediakan berbagai metode dan strategi pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa.<sup>25</sup>

### 3. Guru sebagai Motivator

Seorang motivator adalah individu yang profesinya memberikan dorongan dan motivasi kepada orang lain. Dalam KBBI, motivator didefinisikan sebagai orang yang menyebabkan timbulnya motivasi pada orang lain untuk melaksanakan suatu hal, serta berfungsi sebagai pendorong atau penggerak. Dalam konteks pendidikan, guru sebagai motivator berperan mendorong siswa agar lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan belajar. Seringkali, Siswa yang prestasinya kurang memadai bukan karena keterbatasan kemampuan, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar, sehingga mereka tidak memaksimalkan potensinya. Dalam situasi ini, guru sebagai motivator perlu memahami faktor-faktor semangat belajar siswa yang rendah dapat menyebabkan penurunan prestasi mereka. Guru perlu mampu memberikan stimulasi, dorongan, dan penguatan untuk menghidupkan kembali semangat belajar siswa.

Proses pembelajaran yang ideal adalah yang berpusat pada siswa dan bertujuan memunculkan motivasi intrinsik. Dengan kata lain, motivasi belajar seharusnya timbul secara alami tanpa terlalu banyak

---

<sup>25</sup> Noverly Makahanap Mangalo, "Peran Guru sebagai Fasilitator," *Balai Guru Penggerak*, 11 September 2024.

rangsangan dari luar, karena siswa memiliki dorongan internal untuk belajar.

Motivasi, dorongan, dan respons positif yang diberikan oleh guru memiliki peran yang sangat penting untuk mengembalikan semangat siswa yang menurun. Semangat siswa dibangkitkan kembali melalui peran guru sebagai pembangkit semangat (motivator). Dalam menjalankan peran tersebut, guru sebaiknya menunjukkan sikap-sikap berikut:

a. Bersikap terbuka

Guru perlu memberi dorongan untuk siswa agar lebih berani mengungkapkan pendapat mereka dan memberikan respons positif terhadap pendapat tersebut. Selain itu, guru perlu menerima kelebihan dan kekurangan masing-masing siswa. Guru juga diharapkan memahami adanya kemungkinan siswa menghadapi masalah pribadi dengan menunjukkan perhatian, keramahan, dan pengertian.

b. Membantu siswa mengenali dan mengembangkan potensi diri

Guru berperan membantu siswa untuk memahami dan memanfaatkan bakatnya secara optimal. Proses pengembangan bakat tidak selalu cepat dan membutuhkan penyesuaian dengan karakter setiap siswa. Potensi siswa ibarat tanaman yang perlu dirawat dengan kesabaran, perhatian, dan motivasi agar berkembang hingga membuahkkan prestasi. Hal ini juga penting

untuk membangun rasa percaya diri siswa serta keberanian dalam mengambil keputusan.

c. Menciptakan hubungan harmonis dalam pembelajaran

Hubungan yang harmonis dan penuh semangat antara guru dan siswa di kelas dapat diwujudkan dengan menangani perilaku siswa yang tidak diinginkan secara positif, menunjukkan antusiasme dalam mengajar, bersikap ramah, mengendalikan emosi, serta memisahkan masalah pribadi dari proses pembelajaran.

d. Memberikan tujuan dalam belajar

Guru perlu menanamkan pemahaman bahwa belajar memiliki berbagai tujuan yang bermanfaat, seperti meraih prestasi, mempermudah memperoleh pekerjaan, menyenangkan orang tua, atau bahkan sebagai bentuk ibadah. Hal ini penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

e. Mendorong sikap aktif siswa

Motivasi belajar seharusnya muncul dari dalam diri siswa, baik dengan atau tanpa bantuan orang lain. Guru dapat menekankan bahwa belajar membawa manfaat nyata bagi siswa, sehingga minat belajar mereka tumbuh secara alami. Agar siswa termotivasi, Lingkungan belajar yang mendukung perlu diciptakan oleh guru. Lingkungan belajar ini meliputi suasana yang santai dan nyaman, interaksi aktif dengan lingkungan sekitar, serta pengembangan sikap positif. Lingkungan yang menyenangkan akan membantu

siswa merasa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>26</sup>

#### 4. Guru Sebagai Evaluator

Guru sebagai evaluator yaitu mencakup tanggung jawab dalam menilai dan menganalisis proses serta hasil pembelajaran untuk memastikan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Evaluasi ini tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga melibatkan aspek-aspek lain seperti kepribadian, sikap, dan perkembangan karakter peserta didik. Melalui evaluasi yang objektif dan menyeluruh, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, serta merancang strategi perbaikan yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Imam Darso dalam jurnal "Peran Guru Dalam Evaluasi Pembelajaran", evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai dasar dalam pengambilan keputusan pendidikan, mengukur prestasi siswa, mengevaluasi kurikulum, dan memperbaiki materi serta program pendidikan. Evaluasi yang dilakukan oleh guru mencakup dua aspek utama, yaitu aspek manajerial dan aspek substansial, yang keduanya penting untuk pengembangan dan akreditasi program pembelajaran.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Elly Manizar, "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar," *Tadrib* 1 No.2 (4 Januari 2017): 178–80.

<sup>27</sup> Cendani Alfanizha Hidma dkk., "Peran Guru dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah," *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 2 (26 Mei 2023): 123–31, <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.375>.

Guru juga memiliki tanggung jawab untuk menjadi evaluator yang objektif. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya terbatas pada hasil belajar peserta didik, tetapi juga mencakup aspek kepribadian serta proses yang mereka Jalani selama pembelajaran. Selain menjalankan peran akademis, guru juga berperan penting dalam membentuk karakter bangsa melalui pembinaan kepribadian dan penanaman nilai-nilai moral kepada peserta didik.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, guru perlu melakukan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Evaluasi ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk menilai efektivitas guru dalam menyampaikan materi dan mengelola kegiatan belajar.<sup>28</sup>

##### 5. Peran Guru Dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini

Menurut Sujiono, peran guru sangat penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak di TK. Guru memiliki pengaruh besar dalam menentukan aktivitas fisik atau olahraga yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui arahan yang diberikan, guru juga dapat menumbuhkan minat anak terhadap olahraga (motorik kasar) serta kegiatan motorik halus. Selain itu, guru berperan dalam membiasakan anak di TK untuk mengonsumsi makanan bergizi. Selanjutnya untuk membantu

<sup>28</sup> Rahayu Anggraeni dan Anne Effane, “Peranan Guru Dalam Manajemen Peserta Didik,” *Karimah Tauhid* 1 Nomor 2 (2022).

meningkatkan Gerakan motorik anak maka yang dapat dilakukan guru adalah:<sup>29</sup>

- a. Guru harus menyediakan peralatan dan lingkungan yang mendukung anak dalam melatih keterampilan motorik mereka. Tempat dan alat yang digunakan harus aman, sehingga anak dapat berlari atau berguling dengan bebas.
- b. Guru harus memperlakukan semua anak dengan setara dan tidak membandingkan kemampuan mereka di depan teman-temannya, karena setiap anak memiliki keunikan masing-masing.
- c. Guru perlu memperkenalkan berbagai jenis keterampilan motorik kepada anak, termasuk berbagai jenis olahraga, agar mereka memiliki variasi dalam belajar.
- d. Guru perlu meningkatkan kesabaran karena setiap anak memiliki waktu yang berbeda untuk menguasai keterampilan tertentu.
- e. Guru harus memberikan aktivitas fisik yang bervariasi untuk anak, termasuk bermain dan bergerak tubuh agar mereka dapat menikmati prosesnya.
- f. Guru harus memberikan aktivitas fisik yang memungkinkan anak menikmati dan merasa berhasil, sehingga mereka lebih percaya pada kemampuan diri mereka.

---

<sup>29</sup> Achmad Afandi, *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

## 6. Perkembangan Motorik

Perkembangan menurut KBBI adalah hal berkembang. Jadi perkembangan tertuju pada proses atau hasil dari perubahan yang terjadi ke arah yang lebih maju, kompleks, atau lebih baik.<sup>30</sup>

Menurut Santrock dalam bukunya yang diterjemahkan oleh Retno Pangestuti, perkembangan adalah suatu proses perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan terus berlanjut sepanjang hidup. Perkembangan ini bersifat kompleks karena melibatkan berbagai proses, seperti biologis, kognitif, dan sosioemosional.

Pengertian perkembangan menurut F.J. Monks, dkk, merujuk pada proses menuju kesempurnaan yang tidak dapat diulang, yang didasari oleh pertumbuhan, pematangan, dan pembelajaran. Dalam pandangan psikologi, perkembangan dipandang sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu yang terjadi sepanjang rentang kehidupannya, dimulai dari masa konsepsi, bayi, kanak-kanak, masa remaja, hingga dewasa.

Chaplin mengemukakan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang dialami oleh organisme sejak lahir hingga meninggal, mencakup pertumbuhan, integrasi fungsi jasmani, serta munculnya kedewasaan dalam aspek-aspek fungsional.<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI VI Daring," 2023.

<sup>31</sup> Umi Latifah, "Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya," *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 2 (31 Desember 2017): 185–96, <https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik merupakan proses penguasaan gerakan tubuh yang terjadi melalui koordinasi pusat saraf, urat saraf, dan otot. Sebelum perkembangan ini berlangsung, anak belum mampu mengendalikan tubuhnya. Namun, dalam 4 hingga 5 tahun pertama kehidupannya, perubahan berlangsung cepat. Anak mulai dapat melakukan gerakan motorik kasar seperti berjalan, melompat, berlari, berjinjit, atau berenang, yang melibatkan anggota tubuh besar. Setelah usia 5 tahun, terjadi kemajuan signifikan dalam koordinasi gerakan motorik halus, seperti menggenggam, melempar, menangkap bola, hingga menulis, yang melibatkan otot-otot kecil.<sup>32</sup>

Sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009, perkembangan fisik anak usia 4-5 tahun mencakup aspek motorik. Motorik merujuk pada kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuh melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang. Perkembangan motorik ini terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Kemampuan motorik berkaitan erat dengan proses pengendalian gerakan tubuh yang terjadi melalui koordinasi antara sistem saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang. Motorik kasar merujuk pada gerakan yang melibatkan otot-otot besar atau hampir seluruh bagian tubuh, dan perkembangannya dipengaruhi oleh tingkat

---

<sup>32</sup> Rohyana Fitriani dan Rabihatun Adawiyah, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (1 Juli 2018): 25, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>. 27.

kematangan anak.<sup>33</sup> Sedangkan Motorik halus bekerja dengan mengaitkan otot kecil pada bagian badan.<sup>34</sup>

Berikut adalah tabel daftar perkembangan motorik kasar anak usia dini, khususnya pada usia 3-4 tahun dan usia 5-6 tahun.<sup>35</sup>

**Tabel 2. 2**  
**Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Usia 3-4 tahun	Usia 5-6 tahun
1. Menangkap bola besar dengan tangan lurus di depan badan.	1. Berlari sambil menendang bola.
2. Berdiri dengan satu kaki selama 6 detik.	2. Melompat-lompat dengan kaki bergantian.
3. Mengendarai sepeda roda tiga.	3. Melemparkan bola keatas dan dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan.
4. Melompat dari posisi berdiri semula.	4. Berjalan pada garis yang sudah ditentukan.
5. Mengambil benda kecil di atas baki tanpa menjatuhkannya.	5. Berjinjit selama 15 detik
6. Menggunakan bahu dan siku pada saat melempar bola hingga tiga meter.	6. Menyentuh jari kaki dengan posisi kaki lurus kedepan.
7. Berjalan dengan satu kaki tanpa mengganti kaki	7. Mendayung sepeda roda dua.
8. Melompat dengan satu kaki.	
9. Berjinjit dengan tumit kaki.	

## 7. Prinsip Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik pada anak usia dini ditandai oleh kemampuan dalam mengoordinasikan gerakan, baik yang bersifat

<sup>33</sup> Maria Hidayanti, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak" 7 (2013). 196.

<sup>34</sup> Rachmi Marsheilla Aguss, "Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal," *Sport Science And Education Journal* 2, no. 1 (January 31, 2021), <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.998>.

<sup>35</sup> Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020).

kasar maupun halus. Malina dan Bouchard mengidentifikasi beberapa prinsip dasar perkembangan motorik anak, yaitu.<sup>36</sup>

a. Kematangan Saraf

Kemampuan anak dalam melakukan gerakan motorik sangat tergantung pada tingkat kematangan sistem saraf pusat. Ketika anak lahir, sistem saraf tersebut belum berkembang sempurna. Sekitar usia lima tahun, sistem ini telah matang dan mulai mengatur berbagai aktivitas motorik. Otot besar yang berperan dalam motorik kasar seperti berlari dan melompat mengalami perkembangan lebih cepat dibanding otot halus yang mengatur aktivitas seperti menulis, menggunting, Menyusun puzzle.

b. Urutan

Anak usia 5 tahun biasanya sudah dapat mengoordinasikan gerakan motorik secara seimbang, seperti saat mereka berlari sambil melompat atau mengendarai sepeda.

1) Pada tahap pertama, anak mulai mengembangkan kemampuan membedakan gerakan motorik kasar secara bertahap, dari yang belum terarah menjadi lebih terarah sesuai fungsinya.

---

<sup>36</sup> Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia Communication, 2020). 18-21.

2) Pada tahap kedua, anak menunjukkan kemampuan memadukan gerakan-gerakan motorik yang berlawanan dengan koordinasi yang baik, seperti saat mereka berlari lalu berhenti, melempar lalu menangkap, atau bergerak maju dan mundur.

c. Motivasi

Teori hedonisme menjelaskan bahwa motivasi muncul karena perasaan senang atau bahagia. Di samping itu, teori naluri menyatakan bahwa motivasi berasal dari dalam diri seseorang dan bersifat alami. Dorongan inilah yang menyebabkan individu melakukan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Semakin besar dorongan tersebut, semakin cepat seseorang mencapai tujuan dan merasakan kepuasan. Hal serupa terjadi pada anak-

anak; kematangan motorik mereka mendorong mereka untuk aktif dalam berbagai kegiatan fisik. Hal ini terlihat melalui berbagai aktivitas motorik yang dilakukan anak seperti:

- 1) Aktivitas fisik anak-anak meningkat secara signifikan.
- 2) Anak-anak tampak terus-menerus melakukan kegiatan fisik yang melibatkan otot-otot besar maupun kecil tanpa ingin berhenti.

d. Pengalaman

Perkembangan gerakan menjadi landasan untuk perkembangan berikutnya. Latihan dan pendidikan gerak pada

anak usia dini difokuskan pada pengayaan gerak serta pemberian pengalaman yang dapat menumbuhkan rasa senang dalam suasana yang ceria.

e. Praktik

Beberapa kebutuhan yang berkaitan dengan pengembangan motorik pada anak usia dini perlu dipraktikkan oleh anak-anak dengan bimbingan guru. Menurut Bucher dan Reade (1959), kebutuhan-kebutuhan tersebut antara lain:

- 1) Ekspresi melalui gerakan.
- 2) Bermain sebagai bagian dari perkembangan anak.
- 3) Kegiatan berbentuk drama.
- 4) Kegiatan berbentuk irama.
- 5) Latihan motorik kasar dan halus yang cukup.

8. Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Hurlock, motorik kasar berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Otot-otot besar tubuh dan mencakup fungsi lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, menendang, dan melempar bola yang dilibatkan dalam kegiatan motorik kasar. Motorik kasar dapat bergantung pada kekerasan dan kekuatan otot.<sup>37</sup>

<sup>37</sup> Isep Djuanda dan Putri Adipura, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola," *Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam* 19, no. 2 (25 Oktober 2020): 265–74, <https://doi.org/10.15408/kordinat.v19i2.18854>.

Motorik kasar merujuk pada gerakan tubuh yang melibatkan otot besar atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh kematangan individu. Selain itu, motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi, seperti dalam olahraga atau tugas-tugas sederhana seperti melompat, meloncat, dan berlari.<sup>38</sup>

Kemampuan gerak dasar adalah kemampuan yang sering dilakukan siswa untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Penguasaan gerak berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik, terutama pada masa awal dan saat pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar ini mencakup berjalan, berlari, melompat, dan meloncat. Jika kesalahan dalam gerak dasar tidak diperbaiki, hal tersebut dapat merugikan anak dan menjadi kebiasaan yang sulit diubah. Kerugian yang dapat terjadi meliputi:

- a. Gerakan menjadi kurang efisien.
- b. Mekanika gerakan yang buruk saat melakukan penampilan.
- c. Risiko cedera yang lebih tinggi.
- d. Pengeluaran energi yang lebih besar atau pemborosan energi.
- e. Hasil yang dicapai tidak optimal akibat menurunnya kualitas gerakan.

---

<sup>38</sup> Ardhana Reswari dkk., *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022). 18

Kemampuan gerak dasar terbagi menjadi tiga kategori: locomotor, non-locomotor, dan manipulatif. Pada tahap awal, perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh kematangan, yang selanjutnya dipengaruhi oleh proses belajar, pengetahuan, dan pengalaman. Pengalaman yang didapat selama masa kanak-kanak akan sangat berharga di masa dewasa, terutama dalam hal kemampuan menyelesaikan masalah, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks olahraga.

Tiga tingkat perkembangan dalam tahap praketerampilan dapat dikenali dengan mudah, yaitu tingkat refleksi, integrasi sensorik (penggabungan sensor), dan pola gerakan dasar. Pada masa anak usia 2-8 tahun, perkembangan pola gerakan dasar ditandai dengan peningkatan pesat dalam kemampuan gerak yang semakin kompleks. Gerakan-gerakan yang terpisah pada tahap integrasi sensorik secara perlahan digabungkan menjadi pola gerakan yang lebih terarah. Anak-anak mulai lebih aktif dalam mengeksplorasi lingkungannya, dan peningkatan gaya berjalan mereka menandai awal perkembangan pola gerakan dasar. Beberapa gerakan yang terlibat dalam tahap ini meliputi berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan melempar.

Menurut Hurlock, masa kanak-kanak dianggap sebagai waktu yang paling tepat untuk belajar keterampilan motorik karena tubuh anak lebih fleksibel dibandingkan dengan remaja atau orang

dewasa. Anak-anak cenderung lebih mudah mempelajari keterampilan baru tanpa adanya konflik dengan keterampilan yang sudah mereka kuasai. Selain itu, anak memiliki rasa keberanian yang lebih tinggi pada masa kecil dibandingkan saat mereka dewasa. Anak-anak juga tidak cepat merasa bosan saat melakukan pengulangan kegiatan dibandingkan orang dewasa, dan mereka belum dibebani dengan tanggung jawab yang besar seperti yang akan mereka hadapi di masa dewasa.

Keterampilan motorik kasar melibatkan penggunaan otot besar dalam berbagai kegiatan. Pengendalian otot tangan, bahu, dan pergelangan tangan berkembang pesat pada masa kanak-kanak. Anak-anak usia 12 tahun dapat mencapai tingkat keterampilan motorik yang setara dengan orang dewasa. Namun, pengendalian otot jari berkembang lebih lambat, seperti halnya kemampuan menulis atau memainkan alat musik yang baru tercapai setelah usia 12 tahun atau lebih. Pada usia 10 bulan, anak mulai mencoba memegang dot, gelas, atau sendok yang digunakan oleh ibunya untuk menyuapi makanan.<sup>39</sup>

#### 9. Manfaat Meningkatkan Motorik Kasar

Manfaat utama dari meningkatkan motorik kasar pada anak sejak usia dini:<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Nurul Arifiyanti, Rifka Fitriana, dan Rina Kusmiyati, "Motorik Kasar Anak Usia Dini" 2, no. 2 (2019). 40&41

<sup>40</sup> Annisaul Adibah, "Manfaat Mengasah Motorik Kasar pada Anak Sejak Dini," *Uswah Media*, 16 Juni 2024.

a. Peningkatan Keterampilan Motorik dan Koordinasi Tubuh

Mengasah motorik kasar memungkinkan anak-anak untuk membangun kekuatan otot dan koordinasi tubuh yang diperlukan dalam berbagai aktivitas fisik. Hal ini mencakup kemampuan berjalan, berlari, melompat, dan melempar bola dengan tepat.

b. Pembangunan Keseimbangan dan Postur yang Baik

Keseimbangan yang baik dan postur yang benar dikembangkan melalui latihan motorik kasar, yang berperan penting dalam pencegahan cedera dan pengurangan risiko masalah postur di masa mendatang.

c. Peningkatan Kemandirian

Anak-anak dengan keterampilan motorik kasar yang baik cenderung lebih mandiri, percaya diri, dan mampu melakukan aktivitas sehari-hari serta menjelajahi lingkungan sekitar tanpa bergantung pada bantuan orang dewasa.

d. Stimulasi Kognitif

Stimulasi kognitif yang penting diperoleh anak-anak melalui aktivitas motorik kasar, seperti bermain di luar atau berpartisipasi dalam olahraga. Fungsi otak mereka, termasuk keterampilan pemecahan masalah dan kreativitas, ditingkatkan melalui kegiatan tersebut.

e. Peningkatan Keterampilan Sosial

Bermain dalam aktivitas yang melibatkan motorik kasar sering kali melibatkan interaksi dengan anak-anak lain. Ini membantu anak-anak belajar keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan baik.

f. Pendukung Kesehatan Mental

Dampak positif terhadap kesehatan mental anak-anak dapat diperoleh melalui aktivitas fisik yang berkaitan dengan pengasahan motorik kasar. Stres dapat dikurangi, suasana hati dapat ditingkatkan, dan tingkat energi mereka pun meningkat melalui kegiatan ini.

g. Persiapan untuk Keterampilan Hidup

Dasar bagi banyak keterampilan hidup yang dibutuhkan di masa dewasa dibentuk oleh keterampilan motorik kasar yang dikuasai di masa kanak-kanak. Aktivitas fisik rutin, olahraga, dan keterampilan pekerjaan tertentu dapat diperoleh dari keterampilan ini.

10. Permainan Sensory Path

Permainan Sensory Path adalah permainan yang dimodifikasi menjadi lebih modern dimana memiliki ketentuan permainan untuk menstimulus sensory atau indra anak melalui aktivitas gerak seperti ketahanan, kelincahan, kekuatan, koordinasi dan keseimbangan. Permainan sensory path ini dirancang untuk

meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak, selain itu yang dapat ditingkatkan atau dikembangkan dari permainan ini yaitu aspek sosial emosional, bahasa dan kognitif pada diri anak. Sehingga permainan ini cocok digunakan untuk anak usia 5-6 tahun agar dapat bermain dan berkembang secara optimal. Permainan sensory path dirancang untuk membantu anak dalam mengeksplorasi gerakan motorik kasar mereka dengan cara yang menyenangkan. Agar permainan ini berjalan secara optimal, peran aktif guru sangat diperlukan, karena guru bertugas menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran yang aktif serta efisien. Hal ini bertujuan untuk merangsang perkembangan stimulasi pada anak.<sup>41</sup>

#### 11. Manfaat Permainan Sensory Path

Manfaat sensory path Bagi anak usia dini sebagai berikut:

- a. Memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan fisik motorik kasar yang dilakukan dengan bentuk permainan yang menyenangkan dan mudah dilakukan atau dipahami oleh anak.
- b. Permainan sensory path dapat membuat anak bergerak aktif
- c. Mengembangkan beberapa aspek lainnya seperti, aspek fisik motorik kasar, aspek sosial emosional, bahasa dan kognitif.
- d. Melatih kepercayaan diri anak dan melatih keberanian anak dalam melaksanakan permainan secara mandiri.

<sup>41</sup> Nabila Mutia Farhana Putri, *Buku Panduan Sensory Path* (Jawa Timur: Dingo sedaya, 2023).

- e. Dapat menstimulus kemampuan fisik motorik kasar anak dalam gerakan fisik seperti kekuatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi.
- f. Meningkatkan kecerdasan dalam hal melakukan gerak tubuh dan koordinasi tubuh.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi yang alamiah, bukan dalam kondisi eksperimen. Dalam metode ini, peneliti dijadikan sebagai instrumen utama. Data dikumpulkan dengan teknik triangulasi, dianalisis secara induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih difokuskan pada makna daripada generalisasi.<sup>42</sup>

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, gambar, dan bukan angka. Setiap data yang berhasil dihimpun memiliki potensi untuk dijadikan informasi penting yang mendukung hasil penelitian. Data tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai kunci untuk menjelaskan hasil penelitian.<sup>43</sup>

Selain itu, peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk melakukan kajian secara mendalam dan terperinci terkait upaya guru dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path di RA Perwanida 04.

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

<sup>43</sup> Ifit Novita Sari, et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Malang: UNISMA PRESS, 2022).

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian ini dilaksanakan, Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di Raudhatul Athfal Perwanida 04, yang beralamat di Dusun Krajan Sempolan Rt 001 Rw 002 Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Tempat tersebut dipilih oleh peneliti karena permasalahan pada anak ditemukan selama observasi awal, terutama terkait dengan perkembangan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan optimal, yang disebabkan oleh kesesuaian antara topik penelitian dan hasil observasi. Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah selama satu bulan.

## C. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan jenis dan sumber data yang digunakan. Penjelasan mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, pihak yang akan menjadi informan atau narasumber, serta metode yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data guna memastikan validitasnya.<sup>44</sup> Adapaun subjek atau informan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

1. Kepala RA Perwanida 04 ibu Sri Yulianingsih, S.Pd.I, M.Pd.
2. Guru Kelas A3 ibu Linda Sri Rahayu, S.Pd.
3. Peserta didik kelas A3 yang berjumlah 18 anak. yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

---

<sup>44</sup> Tim Penyusun, "Pedoman Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024," 2024.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Bagian ini menjelaskan teknik-teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap objek penelitian.. Setiap teknik harus dijabarkan secara rinci, termasuk jenis data yang akan diperoleh melalui masing-masing metode tersebut.<sup>45</sup>

### 1. Observasi

Nasution menyatakan bahwa observasi dianggap sebagai dasar dari segala ilmu pengetahuan. Penelitian dilakukan oleh para ilmuwan berdasarkan data, yaitu fakta-fakta tentang dunia nyata yang diperoleh melalui observasi.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode observasi non-partisipan adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati serta mencatat perilaku atau fenomena tanpa terlibat langsung atau ikut serta dalam aktivitas yang diamati. Data yang diperoleh dari observasi adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi objek penelitian.
- b. Lokasi geografis tempat penelitian dilakukan.
- c. Aktivitas dalam pengarahannya permainan sensory path.
- d. Proses pembelajaran yang berfokus pada peningkatan motorik kasar anak melalui permainan sensory path. yang mencakup

---

<sup>45</sup> Ibid. 48

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2022).

pengembangan aspek kecepatan, kelincahan, kekuatan, serta keseimbangan.

## 2. Wawancara

Wawancara menurut Denzin adalah percakapan face to face (tatap muka), di mana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara terstruktur, dengan panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dan diikuti secara sistematis oleh peneliti untuk menjaga konsistensi dalam pengumpulan data. Semua responden diberikan pertanyaan yang sama dalam urutan yang sama, dengan tujuan untuk memastikan konsistensi dan perbandingan yang lebih mudah antara jawaban dari berbagai individu.<sup>47</sup> Selama pelaksanaan wawancara, peneliti dituntut untuk mendengarkan dengan penuh perhatian serta mencatat informasi yang disampaikan oleh informan secara sistematis. Adapun jenis data yang ingin dikumpulkan melalui teknik ini adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.
- b. Proses dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 di Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.

---

<sup>47</sup> Fadhallah, *Wawancara* (Jakarta: Unj Press, 2021). 1-8.

- c. Perkembangan motorik kasar anak usia dini setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan perolehan informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang berhubungan dengan subjek, responden, maupun tempat di mana mereka melakukan aktivitas rutin sehari-hari.<sup>48</sup>

Dokumen mencatat peristiwa-peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Dalam penelitian ini, dokumen yang dihasilkan bisa berupa tulisan, gambar, maupun karya lainnya. Studi dokumen berfungsi sebagai pelengkap dalam penggunaan metode observasi dan wawancara pada penelitian kualitatif.<sup>49</sup>

Adapun dokumen yang dikumpulkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Profil RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.
- b. Data jumlah siswa dan siswi kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.
- c. Data guru di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.
- d. Perangkat kegiatan permainan Sensory Path.

---

<sup>48</sup> Mandarwani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020). 59.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*. 476.

- e. Foto-foto kegiatan penelitian di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember.

## E. Analisis Data

Dalam pendekatan analisis data kualitatif, informasi dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, bukan angka. Berbagai teknik seperti observasi, wawancara, kajian dokumen, atau rekaman audio digunakan untuk mengumpulkan data, yang kemudian diproses sebelum dipergunakan dalam analisis lebih lanjut. Meskipun demikian, analisis kualitatif tetap difokuskan pada kata-kata yang dirangkai dalam bentuk kalimat yang diperluas. Proses analisis ini dilakukan sesuai teori Miles, Huberman dan Johny Saldana yang mencakup kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.<sup>50</sup>

### 1. Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan salah satu tahap penting dalam proses analisis data kualitatif, yang melibatkan seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, serta transformasi data mentah ke dalam bentuk yang lebih terorganisir dan bermakna; hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan yang valid dan relevan dengan fokus penelitian, di mana proses ini tidak hanya terjadi setelah pengumpulan data, tetapi berlangsung secara terus-menerus selama penelitian berlangsung dari tahap awal hingga penarikan kesimpulan akhir sebagaimana dijelaskan oleh Miles, Huberman, dan Saldana. serta

<sup>50</sup> Dessy Aulia Eka Putri, "Senantiasa Di Sisi Anda Sebagai Branding Tagline Dalam Membentuk Citra Terpercaya Nasabah Bank Central Asia (BCA) Samarinda," *eJournal Ilmu Komunikasi* 4 no. 4 (2016).

dipertegas oleh Nurhadi dalam penelitiannya yang dipublikasikan di Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, bahwa kondensasi data bukan sekadar penyusutan informasi, melainkan proses analitik yang bertujuan untuk mempertajam fokus kajian serta memperjelas pola-pola dan makna yang terkandung dalam data kualitatif yang kompleks.<sup>51</sup>

## 2. Penyajian data

Setelah melalui proses reduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data adalah proses mengorganisasi, mengatur, dan menampilkan data yang telah dikumpulkan agar mudah dibaca, dipahami, dan dianalisis. Penyajian data bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti tabel, grafik, diagram, atau narasi, tergantung pada jenis data dan tujuan analisisnya. Tujuannya adalah untuk mempermudah penarikan kesimpulan serta pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang ada. Data dalam penelitian kualitatif dapat disajikan melalui berbagai media seperti uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sebagainya. Teks naratif, menurut Miles dan Huberman, adalah bentuk penyajian yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif.<sup>52</sup>

## 3. Penarikan Kesimpulan

Dalam proses penarikan kesimpulan, peneliti meninjau kembali hasil analisis data dan mengevaluasi makna yang muncul terkait dengan

---

<sup>51</sup> Nurhadi, "Analisis Data Kualitatif Model Miles, Huberman dan Saldaña dalam Penelitian Pendidikan. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran" 4 no. 2 (2020), <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26322>.

<sup>52</sup> Dila Erlianti dkk., *Metodologi Penelitian* (Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2024). 62.

pertanyaan penelitian. Verifikasi, yang berkaitan erat dengan proses ini, dilakukan dengan cara memeriksa ulang data sebanyak yang diperlukan untuk menguji kesimpulan sementara. Peneliti memberikan makna pada data (give meaning), memastikan ketepatan makna tersebut (confirming), dan kemudian memverifikasinya (verifying) dengan meninjau kembali data guna memastikan kesesuaian makna yang diberikan.<sup>53</sup>

#### **F. Keabsahan Data**

Menurut Bryman dan Bell, keabsahan data menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan tepat dan akurat.<sup>54</sup> Hal ini mencakup tingkat ketepatan dan keakuratan, yang berarti data harus sesuai dengan tujuan penelitian dan tidak terdistorsi oleh bias, kesalahan dalam pengukuran, atau interpretasi yang keliru. Dengan kata lain, keabsahan data menunjukkan bahwa data tersebut relevan, terpercaya, dan dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan valid.

Wiliam Wiersma mengungkap bahwa triangulasi adalah metode dalam penelitian kualitatif yang mengevaluasi kecukupan data dengan mengukur kesesuaian atau konsistensi informasi dari berbagai sumber data yang diperoleh melalui beragam prosedur pengumpulan data.

Triangulasi dalam uji kredibilitas diartikan sebagai proses memeriksa data dengan membandingkannya dari berbagai sumber,

<sup>53</sup> Erlianti dkk. 63.

<sup>54</sup> Alamsyah Agit dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023). 173.

menggunakan beragam teknik, serta dilakukan pada waktu yang berbeda. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.<sup>55</sup>

Keabsahan data dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber adalah Memeriksa validitas data dari berbagai sumber terpercaya, seperti observasi, wawancara, arsip, dan dokumen. Triangulasi Teknik adalah pendekatan dalam penelitian yang menggabungkan berbagai metode pengumpulan data untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan penelitian. Dalam triangulasi teknik, peneliti menggunakan lebih dari satu teknik atau alat pengumpulan data (misalnya, wawancara, observasi, dan dokumentasi) untuk mengeksplorasi fenomena yang sama dari berbagai sudut pandang.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahap yang meliputi penelitian pendahuluan, pengembangan desain penelitian, pelaksanaan penelitian utama, dan penulisan laporan, yang semuanya dijalankan dengan pendekatan yang terstruktur.<sup>56</sup>

Tahap-tahapan dalam penelitian kualitatif mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Muftahatus Saadah, Yoga Catur Prasetyo, dan Gismina Tri Rahmayati, "Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif," *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1 no. 2 (2022): 54–64, <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.

<sup>56</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah*. 49.

### 1. Tahap Pra lapangan

Tahap pra lapangan adalah langkah awal dalam penelitian yang bertujuan untuk mempersiapkan segala aspek sebelum penelitian dilakukan di lapangan. Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa proses penelitian berjalan lancar, sistematis, dan efektif. Persiapan penelitian meliputi beberapa tahap, di antaranya menyusun rancangan penelitian, memilih lokasi penelitian, mengurus perizinan, melakukan penjajakan serta penilaian terhadap kondisi lapangan, menentukan dan memanfaatkan informan, menyiapkan instrumen penelitian, serta memperhatikan berbagai aspek etika selama proses penelitian di lapangan.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan adalah proses inti dalam penelitian, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yang sesuai dan relevan dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Tahap ini berfokus pada interaksi peneliti dengan lingkungan atau subjek penelitian untuk memperoleh informasi mendalam dan komprehensif.

### 3. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan adalah proses menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah yang ditetapkan oleh Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tahap ini dilakukan setelah penelitian lapangan selesai



## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah singkat berdirinya RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember

RA PERWANIDA 04 berdiri Tahun 1978 di Dusun Krajan Rt.001 Rw.002 Desa Sempolan Kecamatan silo. Awal mula berdirinya sekolah ini ketika salah seorang tokoh masyarakat di Desa Sempolan tepatnya di dusun krajan Hj Supatmi selaku kepala MIN Sempolan melihat begitu banyaknya anak Usia BALITA yang hanya bermain tanpa arahan dipagi hari.

Setelah mendatangi POSYANDU terdekat ternyata jumlah sasaran mencapai kurang lebih 66 balita, dari jumlah tersebut dipisahkan menurut usia sekolah PAUD yang ternyata mencapai 30 siswa. Berdasarkan data tersebut dan meninjau lokasi dari Dusun krajan desa sempolan ke lembaga kami terdekat cukup jauh 500m maka tokoh masyarakat setempat melakukan musyawarah pembentukan RA PERWANIDA 04.

Pada tahun 1978 itu juga di RA PERWANIDA 04 ada kepala RA dipegang oleh Bu Supatmi selaku kepala MIN Sempolan. karena Hj Supatmi adalah kepala MIN Maka, Tahun 1978 pengurus MI Sempolan yang sekarang berubah Menjadi MIN 5 Jember memberikan 2 ruang

untuk tempat belajar RA dan alhamdulillah jumlah murid semakin banyak, dengan di bantu yayasan PERWANIDA Kabupaten.

Di tahun 2016 RA Perwanida 04 diakreditasi untuk yang kedua dan memperoleh nilai A Pada tahun 2015 pengurus menetapkan ibu Sri Yulianingsih,S.Pd.I untuk menjadi kepala RA. Dan Alhamdulillah atas kerja keras sampai saat ini RA PERWANIDA 04 telah memiliki Ruang kantor dan Alat permainan luar yang memadai.

Sampai sekarang alhamdulillah perkembangan RA PERWANIDA 04 semakin baik, sehingga diminati masyarakat hal ini dapat dilihat dengan jumlah murid yang cukup banyak, kegiatan-kegiatan juga sangat banyak baik dalam peringatan HUT RI, karnafal, pentas seni, peringatan hari besar islam atau nasional RA PERWANIDA 04 selalu aktif ekstra kurikuler seperti, Tari,banjari, melukis serta kegiatan keagamaan ada sholat berjamaah, baca tulis Al-Quran. Ditunjang lagi prestasi-prestasi baik yang dapat diraih ditingkat kecamatan.

Meskipun jarak SD dan TK sangat dekat dengan MIN, namun keinginan Kepala MIN sangat besar untuk mendirikan Raudhatul Athfal (RA) dengan tujuan akan adanya kesinambungan yang sejalan di usia dini yang berakhlak , sehingga untuk melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi (MIN) sudah mempunyai dasar. Dengan kesadaran masyarakat yang sangat besar beserta kepala dan dewan guru generasi penerusnya hingga sampai saat ini RA Perwanida 04 dapat berjalan dengan baik.

## 2. Letak geografis RA PERWANIDA 04

RA PERWANIDA 04 terletak di Dusun Krajan Sempolan RT/RW 001/002 Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Letak RA PERWANIDA 04 secara geografis cukup strategis, berada di dekat lapangan sempolan kecamatan silo di tengah perkampungan yang padat penduduknya.

## 3. Profil Lembaga RA

Nama : RA PERWANIDA 04  
 Status : Swasta  
 Alamat : Dsn Krajan Sempolan kec.Silo kab.Jember  
 Jember : 68184  
 NSRA : 101235090160  
 NPSN : 69745235  
 Tahun Berdiri : 1978  
 HP : 085334056062  
 Penyelenggara : Yayasan Persatuan Wanita Kemenag  
 Nama Ketua : Kholilatul,S.Ag  
 Nama Kepala RA : Sri Yulianingsih, M.Pd

## 4. Visi Misi dan Tujuan RA PERWANIDA 04

### a. Visi

Mewujudkan generasi yang berakhlakul karimah cerdas dan terampil.

### b. Misi

- 1) Membiasakan kegiatan imtaq (sekumpulan nilai-nilai agama yang melandasi perilaku tradisi kebiasaan, seharian, dan symbol-simbol yang di praktikkan oleh warga sekolah dan Masyarakat)
- 2) Menerapkan pembelajaran saintifik.
- 3) Mengembangkan bakat potensi anak.

c. Tujuan

Terwujudnya generasi yang berakhlakul karimah cerdas dan terampil.

**5. Struktur Organisasi RA PERWANIDA 04**

Komite : Abdul Mu'is

Kepala RA PERWANIDA : Sri Yulianingsih, S.Pd.I,M.Pd

Sekretaris : Novita Sari

Bendahara : Riyenil Muthoharoh, S.Pd

Guru kelas A1 : Indah Evita Agustinah, S.Pd

Guru kelas A2 : Mardiana, S.Pd

Guru kelas A3 : Linda Sri Rahayu, S.Pd

Guru kelas A4 : Irma Yufita Sari, S.Pd

Guru kelas B1 : Lilik uswatun, S.Pd

Guru Pendamping B1 : Dinda Damayanti

Guru kelas B2 : Riyenil Muthoharoh, S.Pd

Guru Pendamping B2 : Nur Imamah

**6. Data Guru dan Siswa Kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan  
Kabupaten Jember**

Data guru RA PERWANIDA 04 Sempolan kabupaten Jember.<sup>57</sup>

**Tabel 4. 1  
Data Guru RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember**

No	Nama	L/P	Jabatan
1.	Sri Yulianingsih, M.Pd	P	Kepala RA
2.	Indah Evita Agustinah, S.Pd	P	Guru
3.	Mardiana, S.Pd	P	Guru
4.	Linda Sri Rahayu, S.Pd	P	Guru
5.	Irma Yufita Sari, S.Pd	P	Guru
6.	Riyenil Muthoharoh, S.Pd	P	Guru
7.	Lilik uswatun, S.Pd	P	Guru
8.	Novita Sari	P	Guru Pendamping
9.	Nur Imamah	P	Guru Pendamping
10.	Dinda Damayanti	P	Guru Pendamping

<sup>57</sup> Dokumentasi, Jember, 14 Januari 2025

Data Siswa Kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan kabupaten  
Jember.<sup>58</sup>

**Tabel 4. 2**

**Data Siswa Kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember**

No	Nama	L/P
1.	Abizar Dwi Cakra Ningrat	L
2.	Adila Rosa Andani Putri Wafi	P
3.	Alif Hafizh Alfariski	L
4.	Ayunda Vinka Risky Pratama	P
5.	Devano Bagort Ramadhani	L
6.	Fellin Azzahra Alfatunnisa	P
7.	Hanifah	P
8.	Iskandar Fadlan Almubarok	L
9.	Karisma Aisyah Bella Felasyifa	P
10.	Kun Hubby Alquds	L
11.	Muhammad Adhyasta Cetta Oktarian Bintang	L
12.	Muhammad Daniswara Al Raskha	L
13.	Qisa Alifah Irfan	P
14.	Raja Mahardika Putra Prasetyo	L
15.	Safira Dzykra Aulia Ramadhani	P
16.	Sekar Sundara Maheswari	P
17.	Sendra Meirio Handeva	L
18.	Zahra Alya Nur Afifah	P

<sup>58</sup> Dokumentasi, Jember, 14 Januari 2025

## B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data adalah proses mengorganisasi, menyusun, dan menampilkan data dalam bentuk yang mudah dipahami dan dianalisis oleh pihak yang memerlukan informasi tersebut. Tujuan dari penyajian data adalah agar informasi yang terkandung dalam data bisa lebih mudah diakses, dipahami, dan digunakan untuk mengambil keputusan atau membuat kesimpulan. Jadi, penyajian data bukan hanya tentang menampilkan angka atau informasi secara mentah, tetapi lebih kepada menyampaikan data dalam format yang bisa dipahami dan dimanfaatkan secara optimal oleh pengguna atau audiens.

Pada penelitian ini dapat dipaparkan oleh peneliti tentang guru kelas A3 dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui sensory path di RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember.<sup>59</sup>

### 1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Permainan Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember

Pada proses awal peneliti dan guru menyusun rencana untuk mengetahui tingkat kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Jember.

Hal ini diungkapkan oleh guru kelas A3 Linda Sri Rahayu S.Pd., ia menyatakan bahwa:

<sup>59</sup> Observasi RA PERWANIDA 04, 15 Januari 2025

“Di kelas A3 anaknya sangat aktif dan juga semangat sekali tetapi ada juga beberapa anak yang memang kemampuan motorik kasarnya masih sangat kurang dari kata baik apalagi di kelompok A masih beradaptasi, mereka melakukan motorik kasar masih asal saja sedangkan kalau di sekolah ada kemampuan motorik yang sesuai dengan STPPA. Maka dari itu kalau di sekolah membutuhkan permainan yang bisa mengembangkan motorik kasarnya salah satunya menggunakan permainan sensory path ini”.<sup>60</sup>

Sebagaimana juga disampaikan oleh Sri Yulianingsih S.Pd., M.Pd.

selaku kepala sekolah RA Perwanida 04 Sempolan Jember:

“Kalau saya perhatikan, memang kemampuan motorik kasar anak-anak di kelas A3 masih cukup beragam. Ada beberapa anak yang sudah bisa berlari dan melompat dengan baik, tapi banyak juga yang masih kurang seimbang saat berjalan atau melompat. Jadi, secara umum kemampuan motorik kasarnya masih dalam tahap berkembang. Ada juga Kendalanya itu biasanya karena anak-anak kurang mendapatkan stimulasi yang cukup di rumah. Beberapa anak terlalu sering bermain gadget, jadi aktivitas fisik mereka kurang. Selain itu, ada juga anak-anak yang terlihat kurang percaya diri saat diminta melakukan gerakan motorik, seperti melompat atau berlari. Perkembangan motorik kasar sangat penting karena itu berkaitan dengan kesiapan anak untuk kegiatan belajar selanjutnya, termasuk duduk dengan tenang, fokus, dan koordinasi tubuh. Kalau motoriknya tidak berkembang dengan baik, anak juga bisa kesulitan dalam kegiatan lainnya seperti menulis atau mengikuti instruksi”.<sup>61</sup>

Adapun hasil kemampuan motorik kasar anak kelas A3 sebelum

menggunakan permainan sensory path adalah sebagai berikut:

<sup>60</sup> Bu Linda Sri Rahayu, Di Wawancara Penulis, 20 Januari 2025

<sup>61</sup> Bu Sri Yulianingsih, Di Wawancara Penulis, 20 Januari 2025

**Tabel 4. 3**  
**Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelas A3 Sebelum**  
**Menggunakan Permainan Sensory Path**

No.	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Cakra	BSH	BSH	BSH	BSH	MB
2.	Adila	MB	MB	BB	BSH	BB
3.	Alif	BB	BB	BB	BB	BB
4.	Vinka	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5.	Devano	BSH	BSH	BB	BSH	BSH
6.	Fellin	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	Ifa	BSH	BSH	BB	BSH	MB
8.	Fadlan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9.	Aisyah	BSB	BSH	MB	BSH	MB
10.	Hubby	BSH	MB	BB	BSH	MB
11.	Bintang	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12.	Rashka	BSH	BSH	BB	BSB	MB
13.	Qisa	MB	BSH	BB	BSH	BB
14.	Raja	BSB	BSH	BSH	BSH	BB
15.	Fira	BSH	BSH	MB	MB	MB
16.	Sekar	BSH	BSH	MB	BSH	MB
17.	Sendra	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
18.	Zahra	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Keterangan Indikator:

- 1) Menirukan Gerakan Binatang Katak
- 2) Melompat Dari Tempat Berdiri
- 3) Melompat Dengan Satu Kaki
- 4) Berjalan Dengan Seimbang Sesuai Dengan Garis Yang Ditetapkan
- 5) Berjinjit Selama 15 Detik

Terlihat dari hasil capaian motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan sensory path di kelas A3 masih belum berkembang dengan baik terutama pada indikator melompat dengan satu kaki, berjinjit selama 15 detik, menirukan Gerakan Binatang katak, masih banyak anak yang motorik kasarnya belum berkembang dan masih kesulitan dalam hal keseimbangan, serta masih kurang semangat hal ini dapat ditingkatkan dengan stimulasi motorik kasar yang baik salah satu contohnya menggunakan permainan sensory path.

## **2. Proses Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember**

Proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini menggunakan permainan sensory path, sebelum dilaksanakan permainan ini peneliti dan guru juga menyusun rencana pembelajaran melalui RPPH agar menjadi pedoman pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berdasarkan

wawancara dengan Ibu Sri Yulianingsih, M.Pd., Kepala Sekolah RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember, diperoleh penjelasan mengenai pentingnya pengembangan motorik kasar pada anak usia dini melalui media permainan sensory path. Ibu Sri mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya, permainan sensory path sangat bermanfaat untuk mengembangkan motorik kasar anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat melakukan berbagai gerakan fisik seperti melompat, berjalan di atas lintasan dengan berbagai tekstur, dan keseimbangan, yang semuanya membantu meningkatkan koordinasi dan kekuatan otot mereka”.<sup>62</sup>

Lebih lanjut, Ibu Sri menegaskan bahwa implementasi permainan sensory path di lingkungan RA PERWANIDA 04 Sempolan menjadi salah satu strategi pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan motorik kasar secara menyeluruh. Selain meningkatkan aspek fisik, permainan ini juga memberikan dampak positif terhadap konsentrasi dan keberanian anak dalam beraktivitas.

Langkah awal dimulai dengan melakukan observasi terhadap kondisi dan kemampuan motorik kasar anak-anak di kelas A3. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam hal keseimbangan, koordinasi tubuh, dan keberanian dalam melakukan gerakan fisik seperti melompat, atau berjalan berjinjit. Setelah melihat beberapa kemampuan motorik kasar anak di kelas A3 masih kurang berkembang, mulailah guru merancang aktivitas mengembangkan motorik kasar menggunakan permainan sensory path ini. Sensory Path adalah sebuah permainan yang dirancang dalam

---

<sup>62</sup> Bu Sri Yulianingsih, Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025

bentuk lintasan dengan berbagai elemen sensorik, seperti variasi warna, bentuk, dan tekstur, yang bertujuan untuk merangsang indra anak. Adapun proses yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan sensory path diungkapkan oleh bu Sri Yulianingsih,

“Proses dalam meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan sensory path ini yang pertama guru sebagai fasilitator yang menyiapkan permainan sensory path untuk anak, guru sebagai motivator memberikan semangat dan motivasi agar anak senang dalam pembelajaran, dan guru sebagai evaluator yang menilai dan tau bagaimana peningkatan kemampuan anak”.<sup>63</sup> Sesuai dengan yang telah diungkapkan oleh kepala sekolah maka

proses dalam meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan sensory path sebagai berikut:

a. Guru sebagai Fasilitator

Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam menyiapkan desain Sensory Path yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak usia 4-5 tahun. Perencanaan ini harus mempertimbangkan tahapan perkembangan motorik kasar anak agar kegiatan dapat terlaksana secara optimal dan aman. Lintasan yang dirancang mencakup beberapa elemen gerak motorik kasar yang bervariasi, diantaranya Jejak kaki untuk lompat satu kaki dapat melatih keseimbangan dan kekuatan otot kaki, Lingkaran kecil berbentuk zig-zag untuk lompatan dua kaki yang mana dapat

---

<sup>63</sup> Bu Sri Yulianingsih, Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025



permainan guru mengumpulkan anak-anak dengan instruksi duduk melingkar posisi permainan sensory path berada di Tengah. Kemudian guru Memberikan instruksi secara jelas, sederhana, dan dengan bahasa yang mudah dipahami anak. Seperti yang diungkapkan oleh Hanifah salah satu murid kelas A3:

“Aku suka main jalan-jalan diatas karpet ini bu, terus ada yang harus lompat juga, itu namanya sensory path”.<sup>64</sup>

Kemudian guru Mencontohkan Gerakan yang sesuai pada permainan sensory path terlebih dahulu sebelum anak mencobanya.

Seperti yang diungkapkan oleh Linda Sri Rahayu S.Pd guru kelas A3:

“kemampuan anak-anak tidak sama ada yang langsung paham dan masih bingung Ketika dipraktekkan pun ada yang sudah paham jadi Sebelum anak-anak mulai, saya selalu memberikan contoh dulu. Misalnya kalau bagian jalur yang ada gambar 2 telapak kaki menandakan harus lompat dua kaki, saya tunjukkan dulu caranya mulai dari posisi berdiri, terus lompat ke depan di lingkaran. Baru setelah itu saya ajak anak-anak mengikuti. Anak-anak usia segini masih perlu dicontohkan, jadi kalau hanya diberi instruksi saja kadang mereka bingung atau takut salah”<sup>65</sup>

Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memberikan contoh gerakan secara langsung sebelum anak mempraktikkannya.

Hal ini dilakukan karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang langsung memahami instruksi, namun ada juga yang masih bingung dan memerlukan bantuan. guru perlu mencontohkan gerakan secara bertahap, seperti lompat dua kaki dari

<sup>64</sup> Hanifah, Di Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025

<sup>65</sup> Bu Linda Sri Rahayu, Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025

posisi berdiri hingga mendarat di lingkaran, agar anak bisa memahami urutan gerakan dengan jelas. Anak usia dini cenderung membutuhkan praktik langsung karena mereka belum mampu menangkap instruksi secara cepat. Selain itu, guru juga perlu menjadi motivator dengan mengajak anak melakukan kegiatan sesuai kemampuan masing-masing serta terus mendorong dan memotivasi anak untuk mencoba, walaupun gerakan yang dilakukan belum sempurna. Sikap sabar dan suportif dari guru membantu anak merasa percaya diri dan berani mengeksplorasi gerakan motorik kasar, yang sangat penting dalam tahap perkembangan usia dini. Terlihat anak-anak sangat antusias sekali dalam melakukan permainan sensory path ini. Beberapa anak bahkan ingin mengulang jalurnya lebih dari satu kali. Seperti yang diungkapkan oleh Hubby, dia berkata dengan wajah penuh semangat:

“Aku suka banget loncat-loncat kayak katak! Seru banget, Bu Guru, besok mau main lagi ya!”<sup>66</sup>

Ucapan tersebut menunjukkan bahwa permainan ini berhasil menarik minat anak serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Respon dari anak sesuai dengan yang diungkapkan oleh wali kelas A3 bu linda sri Rahayu:

“Anak-anak sangat antusias dan menunjukkan respons yang positif terhadap permainan sensory path. Mereka tampak senang dan termotivasi ketika mengikuti lintasan permainan tersebut. Banyak dari mereka yang terlihat lebih aktif bergerak

<sup>66</sup> Kun Hubby Alquds , Wawancara, 21 Januari 2025

dan bersemangat dalam mencoba berbagai tantangan yang ada di lintasan sensory path".<sup>67</sup>



**Gambar 4. 3** Persiapan sebelum melakukan permainan sensory path



**Gambar 4. 2** Guru Memberikan Contoh Permainan Sensory Path

<sup>67</sup> Bu Linda Sri Rahayu, Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025

b. Guru sebagai Motivator

Guru memberikan motivasi kepada anak-anak agar mereka semangat mengikuti jalur sensory path. Guru juga Memberikan pujian saat anak berhasil melakukan Gerakan, Mengapresiasi usaha anak yang mencoba walaupun belum maksimal, Menghindari kata-kata negatif dan menggantinya dengan dorongan positif seperti yang diungkapkan Linda Sri Rahayu S.Pd:

“wah, hebat sekali sudah bisa dan berani mempraktekkan, adek dirumah belajar berjinjit, berjalan dengan 1 kaki, biar bisa menjaga keseimbangan badan dan biar tambah sehat ya”.<sup>68</sup>

Perkembangan motorik kasar anak tidak hanya didukung melalui kegiatan yang dilakukan di sekolah, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan di rumah. Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak aktif, seperti mengajak anak bermain di luar rumah, berlari, melompat, atau bersepeda bersama. Kegiatan sederhana seperti membantu orang tua menyapu, menaiki tangga, atau bermain bola juga merupakan bentuk latihan motorik kasar yang bermanfaat. Dukungan dan keterlibatan keluarga dalam aktivitas fisik anak membantu memperkuat koordinasi tubuh, keseimbangan, serta kepercayaan diri anak dalam bergerak dan bereksplorasi.

---

<sup>68</sup> Bu Linda Sri Rahayu, Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025

c. Guru sebagai Evaluator

Pada tahap evaluasi, dilakukan observasi dan penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti serangkaian kegiatan dengan sensory path. Guru terlebih dahulu menetapkan fokus evaluasi, kemudian merancang desain evaluasi, dengan menggunakan skala capaian perkembangan anak yang mencakup BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), dan BSB (berkembang sangat baik). Setiap kali anak melakukan aktivitas di sensory path, guru mengamati kemampuan mereka dalam mengkoordinasikan gerakan, kekuatan tubuh, dan ketangkasan. Setiap aspek tersebut dinilai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan. Setiap kali kegiatan sensory path dilakukan, guru memperhatikan perkembangan masing-masing anak, baik dari segi keterampilan motorik kasar maupun respons mereka terhadap aktivitas yang diberikan. Guru mencatat perkembangan dan menentukan apakah anak sudah mencapai target yang diharapkan atau masih membutuhkan perhatian lebih, dengan menggunakan catatan anekdot. Catatan Anekdot adalah metode pencatatan yang digunakan untuk mendokumentasikan perilaku atau kejadian tertentu yang terjadi selama proses pembelajaran atau kegiatan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, catatan anekdot digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian spesifik yang terjadi

selama interaksi anak dengan lingkungan atau dalam kegiatan tertentu, yang relevan dengan tujuan pembelajaran atau perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan wawancara guru kelas A3 Linda Sri Rahayu, S.Pd. menyatakan bahwa:

“ saya selalu membawa buku warna kuning untuk catatan anekdot yang di khususkkan untuk kelas A3, hal ini dapat mempermudah saya mengingat bagaimana perkembangan anak-anak”.<sup>69</sup>

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan dalam aspek keseimbangan, koordinasi gerak, dan kelincahan. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan dalam melompat, berjalan pada garis lurus, atau berjinjit, mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dan percaya diri dalam melakukan aktivitas motorik kasar. Selain itu, keterlibatan anak dalam kegiatan juga meningkat, ditandai dengan antusiasme dan partisipasi aktif selama proses berlangsung.

### **3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Setelah Penggunaan Permainan Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember**

Setelah proses Upaya guru memberikan permainan sensory path pada anak kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember. anak sangat antusias, senang, semangat dan mengerti dengan penjelasan guru hal ini diungkapkan oleh Bintang:

---

<sup>69</sup> Bu Linda Sri Rahayu, Di Wawancarai Penulis, 21 Januari 2025

“Aku ngerti cara mainnya. Kita harus jalan di atas lintasan yang ada gambarnya, terus ada bagian yang harus kita loncat dan jalan dengan hati-hati supaya tidak jatuh”.<sup>70</sup>

Perkembangan motorik kasar anak perlu di stimulasi dengan berbagai permainan, salah satunya Ketika berada di sekolah guru memberikan permainan sensory path. Pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember penerapan permainan sensory path sudah membuahkan hasil sebagai berikut.

Capaian perkembangan motorik kasar anak sesudah penggunaan permainan sensory path:

**Tabel 4. 4**  
**Perkembangan Motorik Kasar Anak Sesudah Penggunaan Permainan Sensory Path**

No.	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Cakra	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Adila	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH
3.	Alif	MB	BSH	MB	BSB	MB
4.	Vinka	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5.	Devano	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
6.	Fellin	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	Ifa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
8.	Fadlan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9.	Aisyah	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH
10.	Hubby	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH
11.	Bintang	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12.	Rashka	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH
13.	Qisa	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH

<sup>70</sup> Muhammad Adhyasta Cetta Oktarian Bintang, Di Wawancarai Penulis, 30 Januari 2025

14.	Raja	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
15.	Fira	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
16.	Sekar	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
17.	Sendra	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
18.	Zahra	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Keterangan Indikator:

- 1) Menirukan Gerakan Binatang Katak
- 2) Melompat Dari Tempat Berdiri
- 3) Melompat Dengan Satu Kaki
- 4) Berjalan Dengan Seimbang Sesuai Dengan Garis Yang  
Ditentukan
- 5) Berjinjit Selama 15 Detik

Setelah diterapkannya permainan sensory path di kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan kabupaten Jember, Terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak, yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak dalam melakukan lompatan dengan satu kaki, berjalan seimbang pada garis lurus, melakukan lompatan dengan 1 kaki secara berurutan, hingga melakukan lompatan seperti katak. Dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada indikator pertama 17 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 1 anak Mulai Berkembang (MB), indikator kedua 17 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 1 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), indikator ketiga 11 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak Mulai

Berkembang (MB), indikator keempat 18 anak Berkembang Sangat Baik (BSB), indikator kelima 12 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak Mulai Berkembang (MB).

Dengan menggunakan permainan sensory path anak-anak menjadi lebih percaya diri saat melakukan aktivitas fisik, menunjukkan keseimbangan tubuh yang lebih stabil, serta koordinasi antara Gerak tubuh dan konsentrasi yang semakin baik. Permainan ini juga mendorong anak untuk lebih aktif bergerak dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Dengan pemanfaatan lintasan yang dirancang secara kreatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun, kegiatan ini terbukti efektif sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang mendukung tumbuh kembang anak secara holistik. Hal ini juga didukung dengan wawancara guru kelas A3 Linda Sri Rahayu S.Pd mengungkapkan bahwa:

“ alhamdulillah setelah anak mengetahui cara bermain permainan sensory path ini anak banyak sekali perkembangannya dan mereka sangat bersemangat bermain sambil belajar, mereka juga sangat antusias sekali dengan permainan ini serta anak-anak saling peduli dan bekerja sama dengan temannya jika ada yang belum paham atau tidak tahu. Permainan ini saya berikan juga untuk memotivasi anak seperti yang hari ini belajarnya semangat nanti kita bermain lagi seperti kemarin dan mereka sangat antusias dan semangat sekali untuk belajar, namun juga ada beberapa yang masih kurang mandiri seperti alif karena faktor dirumah yang masih kurang mendukung”.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Bu Linda Sri Rahayu, Di Wawancarai Penulis, 30 Januari 2025

### C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan merupakan gagasan peneliti, keterkaitan antara kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan dengan temuan-temuan sebelumnya, serta penafsiran dari temuan yang diungkap dari lapangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Lembaga RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember terdapat pembahasan temuan sebagai berikut.

#### 1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Permainan Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember

Sebelum menggunakan permainan Sensory Path, kemampuan motorik kasar anak di kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember masih tergolong kurang optimal, terlihat dari beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan seperti melompat, berjinjit, dan menjaga keseimbangan tubuh. Kegiatan fisik yang tersedia sebelumnya masih terbatas pada aktivitas rutin yang kurang bervariasi dan tidak secara khusus dirancang untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam memberikan stimulasi motorik turut memengaruhi rendahnya keterampilan fisik dasar anak. Hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan guna mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Elizabeth B. Hurlock, perkembangan motorik pada anak usia dini merupakan bagian penting dari perkembangan fisik yang dipengaruhi oleh latihan, pengalaman, dan stimulasi lingkungan. Hurlock menekankan bahwa anak-anak belajar melalui aktivitas langsung dengan lingkungan sekitarnya, dan bahwa perkembangan motorik tidak terjadi secara otomatis, melainkan memerlukan rangsangan yang tepat, menarik, dan berkelanjutan. kurangnya stimulasi yang memadai dapat menghambat kemajuan perkembangan motorik anak. Dalam hal ini, aktivitas rutin yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik tidak mampu memenuhi kebutuhan eksplorasi fisik anak usia dini. lingkungan yang mendukung dan aktivitas yang menyenangkan sangat berperan dalam mempercepat perkembangan kemampuan dasar seperti melompat, menjaga keseimbangan, dan berjinjit. semua itu merupakan indikator perkembangan motorik kasar.<sup>72</sup>

Guru memiliki peran penting dalam mengamati dan menilai perkembangan motorik kasar anak pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember. Hal ini didukung oleh teori Sujiono yang mengungkapkan bahwa “untuk membantu meningkatkan Gerakan motorik anak guru dapat menyediakan peralatan atau lingkungan yang memungkinkan anak melatih keterampilan motoriknya, memperlakukan anak dengan sama, aktivitas fisik yang diberikan ke anak harus

---

<sup>72</sup> Fitriani dan Adawiyah, “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.”

bervariasi, dan meningkatkan kesabaran guru.<sup>73</sup> Jika ditemukan keterlambatan atau kurang optimalnya perkembangan motorik kasar, maka guru bisa merancang permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak salah satunya permainan sensory path.

## **2. Proses Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember**

Berdasarkan data dan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi di RA PERWANIDA 04 bahwa proses yang dilakukan guru selama pelaksanaan kegiatan permainan sensory path untuk meningkatkan motorik kasar anak yaitu:

- a. Guru Sebagai Fasilitator
- b. Guru Sebagai Motivator
- c. Guru Sebagai Evaluator

Tahap awal guru sebagai fasilitator adalah menyusun perencanaan kegiatan sensory path dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan motorik kasar anak. Guru merancang jalur permainan yang terdiri dari berbagai rintangan sederhana seperti melompat, berjalan di garis, menyeimbangkan tubuh, serta gerakan motorik lainnya yang dapat merangsang koordinasi otot besar anak. Perencanaan ini disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak di kelas A3 agar kegiatan dapat berlangsung secara efektif.

<sup>73</sup> Afandi, *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*.

Selanjutnya setelah perencanaan tersusun, guru melaksanakan kegiatan sensory path sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Guru memberikan contoh terlebih dahulu mengenai cara melakukan aktivitas pada setiap titik jalur sensory path. Anak-anak kemudian didorong untuk mengikuti jalur tersebut secara bergiliran, dengan tetap dalam pengawasan guru untuk memastikan keselamatan dan efektivitas gerakan. Pelaksanaan ini dilakukan secara rutin sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran motorik kasar. Guru sebagai motivator dengan memberikan pujian, dukungan verbal, dan ekspresi positif saat anak menyelesaikan tantangan pada sensory path.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Setelah kegiatan selesai, guru sebagai evaluator melakukan evaluasi terhadap perkembangan motorik kasar anak. Evaluasi ini dilakukan melalui pengamatan langsung dan pencatatan terhadap kemampuan anak dalam menyelesaikan jalur sensory path. Guru juga mencatat peningkatan keterampilan yang ditunjukkan oleh anak dari waktu ke waktu.

Hal ini didukung oleh teori Jean Piaget seorang ahli psikologi perkembangan dari Swiss yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan cara membangun sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Menurutnya, belajar bukan hanya menerima informasi dari orang lain, tetapi melibatkan anak secara aktif untuk memahami sesuatu berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Piaget juga memperkenalkan istilah

skema, yaitu cara berpikir atau pola yang digunakan anak untuk memahami dunia. Anak akan menyesuaikan atau menambah skema ini melalui dua proses, yaitu asimilasi (memasukkan informasi baru ke dalam cara berpikir yang sudah ada) dan akomodasi (mengubah cara berpikir agar cocok dengan informasi baru). Dengan cara ini, pemahaman anak akan terus berkembang menjadi lebih dalam dan luas.<sup>74</sup>

Guru sebagai Fasilitator menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan berbagai rintangan fisik yang dirancang untuk merangsang perkembangan motorik kasar. Dengan menyediakan pengalaman langsung, guru membantu anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri tentang gerakan dan koordinasi tubuh. Guru sebagai Motivator memberikan dukungan emosional dan dorongan positif yang mendorong anak-anak untuk mencoba tantangan baru dan mengatasi hambatan dalam sensory path. Hal ini sejalan dengan pandangan Piaget bahwa motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu adalah kunci dalam proses konstruksi pengetahuan. Guru sebagai Evaluator mengamati dan menilai proses belajar anak-anak, bukan hanya hasil akhirnya. Dengan memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan lingkungan belajar dan bagaimana mereka membangun pemahaman mereka, guru

<sup>74</sup> Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, dan Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2 Juli 2022): 2070–80, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.

dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan individu.

### **3. Perkembangan Motorik Kasar Anak Setelah Penggunaan Permainan Sensory Path Pada Kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember**

Perkembangan motorik kasar mengacu pada kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tubuh besar yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, dan menjaga keseimbangan. Setelah menggunakan permainan sensory path perkembangan motorik kasar anak mengalami peningkatan karena kegiatan ini dapat menstimulasi gerakan fisik yang terarah dan menyenangkan. Permainan sensory path adalah lintasan atau jalur permainan yang dirancang dengan berbagai aktivitas motorik seperti melompat, menapaki jejak kaki, berjalan zig-zag, atau menyeimbangkan tubuh.

Kegiatan ini secara tidak langsung melatih kemampuan koordinasi, kekuatan otot, dan kelincahan anak. Dengan melibatkan tubuh secara aktif, anak-anak menjadi lebih terampil dalam mengendalikan gerakan tubuh mereka, memahami arah, dan memperkuat hubungan antara otak dan sistem saraf motoriknya. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan konsentrasi dan kepercayaan diri anak dalam melakukan aktivitas fisik.

Hal ini terbukti pada penerapan permainan sensory path di kelas A3 RA Perwanida 04 Sempolan, Kabupaten Jember, terjadi peningkatan signifikan dalam perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih mampu melakukan gerakan seperti melompat, berjinjit, berjalan di atas garis, dan menyeimbangkan tubuh dengan koordinasi yang lebih baik. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kelincahan, kekuatan otot, dan koordinasi antar anggota tubuh.

Temuan ini sejalan dengan teori Hurlock, perkembangan motorik kasar merupakan bagian penting dalam pertumbuhan fisik anak yang mencakup kemampuan menggerakkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menyeimbangkan tubuh. Penggunaan sensory path, yaitu jalur yang dirancang untuk merangsang indera dan gerakan tubuh anak, dapat mempercepat perkembangan motorik kasar karena anak terdorong untuk melakukan aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan. Hurlock menekankan bahwa stimulasi lingkungan yang tepat dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, serta kontrol otot anak secara signifikan. Dengan demikian, sensory path menyediakan rangsangan yang optimal bagi anak untuk mengeksplorasi kemampuan fisiknya, sehingga memperkuat keterampilan motorik kasar melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyeluruh.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> Anita Solihatul Wahidah dan Anik Nurhayati, 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, Jurnal Pendidikan Vol 6, No 1, 2021.

Dalam buku panduan yang ditulis oleh nabila Permainan Sensory Path adalah permainan yang dimodifikasi menjadi lebih modern dimana memiliki ketentuan permainan untuk menstimulus sensory atau indra anak melalui aktivitas gerak seperti ketahanan, kelincahan, kekuatan, koordinasi dan keseimbangan. Permainan sensory path ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak. Permainan sensory path juga dirancang untuk membantu anak dalam mengeksplorasi gerakan motorik kasar mereka dengan cara yang menyenangkan. Agar permainan ini berjalan secara optimal, peran aktif guru sangat diperlukan, karena guru bertugas menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pembelajaran yang aktif serta efisien. Hal ini bertujuan untuk merangsang perkembangan stimulasi pada anak.<sup>76</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>76</sup> Nabila Mutia Farhana Putri, *Buku Panduan Sensory Path*.

**Tabel 4. 5**  
**Matrik Pembahasan Temuan**

No.	Fokus Penelitian	Pembahasan Temuan
1.	Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Permainan Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember	Hasil Temuan Sebelum menggunakan permainan Sensory Path, kemampuan motorik kasar anak di kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember masih tergolong kurang optimal, terlihat dari beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan seperti melompat, berjinjit, dan menjaga keseimbangan tubuh.
2.	Proses Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember	<p>proses yang dilakukan guru selama pelaksanaan kegiatan permainan sensory path untuk meningkatkan motorik kasar anak yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru Sebagai Fasilitator</li> <li>2. Guru Sebagai Motivator</li> <li>3. Guru Sebagai Evaluator</li> </ol> <p>Dengan Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan sensory path peneliti memberikan Kesimpulan bahwa guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan efektif, sehingga kegiatan sensory path dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motorik kasar anak usia dini.</p>

3.	Perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember	Hasil temuan perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motorik kasar anak saat melakukan gerakan seperti melompat, berjinjit, berjalan di atas garis, dan menyeimbangkan tubuh dengan koordinasi yang lebih baik. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kelincahan, kekuatan otot, dan koordinasi antar anggota tubuh.
----	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Permainan Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember masih belum berkembang dengan baik hal ini terlihat dari anak-anak yang masih kesulitan dalam melakukan lompatan satu kaki, berjinjit, dan keseimbangan. maka diperlukan permainan untuk menstimulasi motorik kasarnya seperti permainan sensory path.
2. Proses Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember dengan Upaya guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi anak didiknya, guru sebagai motivator yang memotivasi semangat dan motoriknya serta guru sebagai evaluator yang mengevaluasi dan menilai perkembangan motorik anak pada kelas A3 menggunakan permainan sensory path ini yang merupakan permainan stimulasi untuk meningkatkan motorik kasar anak.
3. Perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember berkembang sangat baik karena anak yang termasuk BB berjumlah 0 anak, MB berjumlah 1 anak, BSH sebanyak 6 anak, dan BSB sebanyak 11 anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan

penggunaan permainan sensory path untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak ini berhasil serta terjadi perubahan yang signifikan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan teori dan Kesimpulan Upaya guru Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember, diharapkan bisa mendukung kegiatan yang membantu perkembangan motorik kasar anak dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, termasuk area atau alat permainan.
2. Bagi guru RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember, diharapkan terus mencoba ide-ide baru dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Guru juga bisa memperhatikan perkembangan anak secara rutin dan menyesuaikan permainan yang diberikan agar sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.
3. Bagi pembaca, penelitian ini bisa dijadikan tambahan untuk yang tertarik mengembangkan pembelajaran motorik kasar anak usia dini. Peneliti berikutnya bisa melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas, baik dari segi jumlah anak yang akan diteliti, waktu pelaksanaan, maupun variasi media dan metode yang digunakan agar memperoleh hasil yang lebih lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

Adibah, Annisaul. “Manfaat Mengasah Motorik Kasar pada Anak Sejak Dini.”

*Uswah Media*, 16 Juni 2024.

Afandi, Achmad. *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Ponorogo:

Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.

Agit, Alamsyah, Luluk Nur Aini, Febryandhie Ananda, Meifida Ilyas, Tita Hasanah,

Christina Bagenda, Nour Sriyanah, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2023.

Agus, Rachmi Marsheilla. “Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun

Pada Era New Normal.” *Sport Science And Education Journal* 2, no. 1 (31 Januari 2021). <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.998>.

Aminah, Mushaf. “Al-Qur’an dan Terjemahannya.” *PT. Insan Media Pustaka*, Juli

2012.

Anggraeni, Rahayu, dan Anne Effane. “Peranan Guru Dalam Manajemen Peserta

Didik.” *Karimah Tauhid* 1 Nomor 2 (2022).

Anita, Yus. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

Arifiyanti, Nurul, Rifka Fitriana, dan Rina Kusmiyati. “Motorik Kasar Anak Usia

Dini” 2, no. 2 (2019).

Asfinolia, dan Eka Sufartianinsih Jafar. “Penerapan Sensory Path dalam

Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun.” *Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat* 1, no. 2 (29 Mei 2023): 60–66. <https://doi.org/10.35914/jepkm.v1i2.10>.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. “KBBI VI Daring,” 2023.

Badan pusat statistik. “Generasi Z dan Alpha dominasi kelas menengah Indonesia.,” 2024.

Cendani Alfanizha Hidma, Laudy Livinti, Salisa Afany, Zoe Zarka Syafiq, Muhammad Kurniawan Lubis, dan Inom Nasution. “Peran Guru dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah.” *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 2 (26 Mei 2023): 123–31. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.375>.

Dessy Aulia Eka Putri. “Senantiasa Di Sisi Anda Sebagai Branding Tagline Dalam Membentuk Citra Terpercaya Nasabah Bank Central Asia (BCA) Samarinda.” *eJournal lmu Komunikasi* 4, no. 4 (2016).

Djuanda, Isep, dan Putri Adipura. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola.” *Kordinat: Jurnal Komunikasi antar Perguruan Tinggi Agama Islam* 19, no. 2 (25 Oktober 2020): 265–74. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v19i2.18854>.

Erlianti, Dila, Maznah Hjeriah, Lilis Suryani, Lilis Wahyuni, Nurmala Sari, dan Dwi Hartutik. *Metodologi Penelitian*. Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta: Unj Press, 2021.

Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020.

Fitriani, Rohyana, dan Rabihatun Adawiyah. “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (1 Juli 2018): 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.

- Hamid, Abdul. "Guru Profesional." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (1 September 2017): 274–85. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26>.
- Hastutiningtyas, Wahidyanti Rahayu, Irawan Setyabudi, dan Neni Maemunah. "Penggunaan Sensory Path untuk Mengembangkan Motorik" 1, no. 2 (2023).
- Heriyansyah. "Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah." *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 01 (15 Maret 2018). <https://doi.org/10.30868/im.v1i01.218>.
- Hidayanti, Maria. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak" 7 (2013).
- Hidayati, Anita Salsa Bella, dan Yuli Salis Hijriyani. "Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini," 2022.
- Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, Siti Mafulah, Diah Puji Nali Brata, Karwanto, Supriyono, Jauhara Dian Nurul Iffah, Asri Widiatsih, Edy Setiyo Utomo, Ifdlolul Maghfur, Marinda Sari Sofiyana, Devita Sulistiana. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UNISMA PRESS, 2022.
- Indri Ariani, Raisya Nafilah Lubis, Salsabila Henrita Sari, Yohana Fransisca, Fauziah Nasution. "Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini." *jurnal pendidikan dan konseling* 4 nomor 6 (2022).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan," 2024.

- Khadijah, dan Nurul Amelia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Latifah, Umi. “Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya.” *Academica : Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 2 (31 Desember 2017): 185–96. <https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>.
- Maghfiroh, Shofia, dan Dadan Suryana. “Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini” 5 (2021).
- Mandarwani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Mangalo, Noverly Makahanap. “Peran Guru sebagai Fasilitator.” *Balai Guru Penggerak*, 11 September 2024.
- Manizar, Elly. “Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar.” *Tadrib* 1 No.2 (4 Januari 2017): 178–80.
- Mudarlis, Yusri. “A. Pengertian Anak Usia Dini.” *Academia.edu*, 2024.
- Nabila Mutia Farhana Putri. *Buku Panduan Sensory Path*. Jawa Timur: Dinggo sedaya, 2023.
- Nurhadi. “Analisis Data Kualitatif Model Miles, Huberman dan Saldaña dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*” 4 no. 2 (2020). <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26322>.
- Observasi. Raudhatul Athfal Perwanida 04 Sempolan Jember, 0ktober 2024.
- Penyusun, Tim. “Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024,” 2024.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137. “Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini,” 2014.

Putri Ratna Sari. *Peran, Upaya dan Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik*. Guepedia, 2022.

Qomariyah, Nurul. “Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Injak Kertas Usia 5-6 Tahun Di TK AL-Falah Dempo Barat Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan Madura.” UIN KHAS Jember, 2022.

Republik Indonesia, Undang-undang. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Reswari, Ardhana, Anik Lestarinigrum, Selfi Lailiyatul Iftitah, dan Ratna Pangastuti. *Perkembangan Fisik dan Motorik Anak*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022.

Saadah, Muftahatus, Yoga Catur Prasetyo, dan Gismina Tri Rahmayati. “Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif.” *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika* 1 NO 2 (desember 2022): 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>.

Safirah, Sella. “Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Senam Irama Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal Weru Paciran Lamongan Tahun Ajaran 2021/2022.” UIN KHAS Jember, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.

Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, dan Kasinyo Harto. “Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2 Juli 2022): 2070–80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.

Susanto, Ahmad. *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Jakarta: Prenada Media, 2016.

Tim Penyusun. *Pedoman Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.

Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.

Trivina, Renie Tri, Herdiani, Raisa Viententia, Mulyani, Suriswo, Nike Haryani, Sri Adi Nurhayati, Nora Lelyana, Desni Yuniarni, Sitti Hartinah, Fadhilah Syam Nasution, Sulaiman, Iratna Dewi. *Bimbingan Konseling Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2024.

Ulinafiah, Diyasika dan Fauzi. “Planet Sensory Path Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sensory Path Planets In Early Children’s Gross Motor Development: Sensory, Planet Path, Motoric.” *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (31 Januari 2024): 221–29. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5873>.

## Lampiran 1

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khosyia`tul Magfiroh

Nim : 211101050004

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil dari penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 29 April 2025



Khosyiatul Magfiroh

Nim.211101050004

## Lampiran 2

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember	Meningkatkan motorik kasar melalui permainan sensory path	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menirukan Gerakan Binatang Katak</li> <li>2. Melompat Dari Tempat Berdiri</li> <li>3. Melompat Dengan Satu Kaki</li> <li>4. Berjalan Dengan Seimbang Sesuai Dengan Garis Yang Ditentukan</li> <li>5. Berjinjit Selama 15 Detik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepala sekolah RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember</li> <li>2. Guru Kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember</li> <li>3. Siswa Kelas A3 RA PERWANIDA 04 Sempolan Jember</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan dan Jenis penelitian: kualitatif deskriptif</li> <li>2. Lokasi penelitian: RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember</li> <li>3. Teknik pengumpulan data               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> </ol> </li> <li>4. Analisis data               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Reduksi data</li> <li>b. Penyajian data</li> <li>c. Penarikan kesimpulan</li> </ol> </li> <li>5. Keabsahan data               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Triangulasi Teknik</li> <li>b. Triangulasi sumber</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember?</li> <li>2. Bagaimana proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember?</li> <li>3. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Kabupaten Jember?</li> </ol>

### Lampiran 3

#### PEDOMAN PENELITIAN

##### A. Pedoman Observasi

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.
2. Untuk mengetahui proses dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui sensory path pada kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.
3. Untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak setelah penggunaan permainan sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.

##### B. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.
2. Bagaimana proses meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan sensory path.
3. Bagaimana anak-anak biasanya merespons kegiatan permainan sensory path.
4. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak setelah menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.

##### C. Pedoman dokumentasi

1. Profil Lembaga RA PERWANIDA 04
2. Visi Misi Lembaga RA PERWANIDA 04
3. Struktur Organisasi RA PERWANIDA 04
4. Data Guru RA PERWANIDA 04
5. Data peserta didik di kelas A3
6. Kegiatan permainan sensory path
7. Foto-foto hasil kegiatan permainan sensory path

## Lampiran 4

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

## JURNAL PENELITIAN

## UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR

## ANAK USIA DINI MELALUI SENSORY PATH

## PADA KELAS A3 DI RA PERWANIDA 04 SEMPOLAN JEMBER

NO.	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan	Informan	TTD
1.	14 Januari 2025	Penyerahan surat izin penelitian dan wawancara dengan kepala sekolah RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Sri Yulianingsih,M.Pd	
2.	14 Januari 2025	Konsultasi dengan wali kelas A3 RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Linda Sri Rahayu,S.Pd	
3.	20 Januari 2025	Observasi dan wawancara kondisi motorik kasar anak sebelum menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Linda Sri Rahayu,S.Pd	
4.	21 Januari 2025	Observasi dan dokumentasi kegiatan permainan sensory path pada kelas A3 RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Linda Sri Rahayu,S.Pd	
5.	30 Januari 2025	Observasi dan wawancara kondisi motorik kasar anak setelah menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Linda Sri Rahayu,S.Pd	
6.	31 Januari 2025	Observasi dan dokumentasi kegiatan permainan sensory path pada kelas A3 RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Linda Sri Rahayu,S.Pd	
7.	14 Februari 2025	Meminta surat selesai penelitian di RA Perwanida 04 Sempolan Jember	Riyenil Muthoharoh,S.Pd	

Jember, 14 februari 2025

Kepala Sekolah



Sri Yulianingsih,M.Pd

## Lampiran 5

## SURAT SELESAI PENELITIAN



**YAYASAN PERSATUAN WANITA KEMENTERIAN AGAMA  
RA PERWANIDA 04 SEMPOLAN**

**NSRA 101235090160 NPSN 69745235**

Jl. Olah Raga No 20 Dusun Krajan RT 002 RW 001 Sempolan Kec. Silo Kab Jember  
Email: perwanida04sempolan@gmail.com /085 334 056 662

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sri Yulianingsih, M.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Nama Lembaga : RA PERWANIDA 04  
Alamat Lembaga : Dusun Krajan Sempolan RT/RW 001/002 Kecamatan  
Silo Kabupaten Jember

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini

Nama : Khosyia'tul Magfiroh  
NIM : 211101050004  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Semester : Delapan

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di Ra Peryanida 04 Sempolan Jember" dengan baik dan lancar serta telah membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 februari 2025

Kepala Sekolah  
  
 Sri Yulianingsih, S.Pd.I, M.Pd

## Lampiran 6

## SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10102/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA PERWANIDA 04

Dusun Krajan Sempolan RT/RW 001/002 Kecamatan Silo Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101050004  
 Nama : KHOSYIA'TUL MAGFIROH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 di RA Perwanida 04 Sempolan Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sri Yulianingsih, M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Januari 2025

Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

Lampiran 7

**DOKUMENTASI**  
**KEGIATAN PERMAINAN SENSORY PATH**



PER  
A  
S  
J E M B E R



## WAWANCARA



## FORMAT WAWANCARA

- a. Kepala Sekolah
  1. Gambaran umum tentang RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember?
  2. Bagaimana tanggapan ibu terkait motorik kasar anak yang digunakan dalam permainan sensory path?
  3. Bagaimana proses meningkatkan motorik kasar anak menggunakan permainan sensory path?
- b. Guru
  1. Bagaimana kemampuan motorik kasar anak pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember?
  2. Bagaimana Upaya guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator?
  3. Bagaimana anak-anak biasanya merespons kegiatan permainan sensory path?
  4. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak setelah menggunakan permainan sensory path pada kelas A3 di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember?
- c. Peserta Didik
  1. Permainan apa yang diajarkan oleh guru?
  2. Bagaimana respon anda ketika bermain sensory path?
  3. Apakah anda memahami yang sudah diajarkan oleh guru?

## Lampiran 8

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

#### A. IDENTITAS UMUM

- Topik : Bermain dan Bekerjasama  
 Sub Topik : Rumahku Yang Indah  
 Sub2 Topik : Bagian-bagian Rumah, ruang tamu, ruang keluarga, kamar tidur, dapur, kamar mandi  
 Semester : II  
 Kelompok : A (4-5 Tahun)

#### B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

##### Nilai Agama dan Moral

- Membiasakan untuk berakhlakul karimah

##### Jati Diri

- Mengenal dan memiliki prilaku positif terhadap diri sendiri dan lingkungan

##### LITERASI

- Menunjukkan, rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar sebagai media

#### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- **Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa** dan berakhlakul mulia, mendengarkan cerita keagamaan, berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan, mengenalkan nilai-nilai kebaikan seperti kejujuran dan kesabaran.
- **Kebinekaan Global** Mengenalkan berbagai budaya tradisi yang ada di Indonesia serta di dunia, mengajar toleransi dan menghargai perbedaan
- **Gotong Royong** mengajarkan pentingnya Kerjasama dan saling membantu, bermain permainan kelompok yang memerlukan kerja sama.
- **Mandiri** mengajarkan kemandirian dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti makan sendiri, memakai pakaian dan membereskan mainan.
- **Bernalar kritis** mengajarkan anak-anak untuk bertanya, berfikir kritis, memberikan tantangan yang merangsang pemikiran kritis
- **Kreatif** mendorong anak-anak untuk berimajinasi dan mengekspresikan diri melalui seni permainan dan cerita.

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

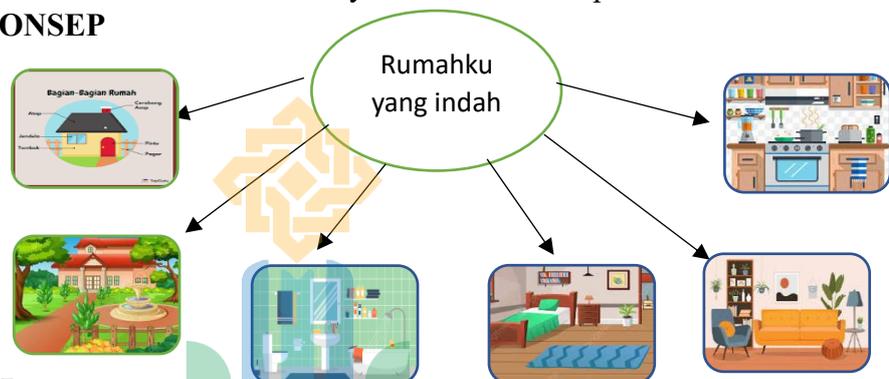
- Membaca Do'a Masuk Rumah dan Keluar Rumah
- Anak berpartisipasi aktif untuk merawat diri sendiri dan lingkungan rumah
- Anak memiliki rasa sosial yang tinggi terhadap lingkungan sekitar
- Mengembangkan Kemampuan motorik
- Mengetahui peraturan yang ada di rumah
- Mengembangkan kemampuan berhitung dan pra menulis

## E. CURAHAN KEGIATAN

Variasi kegiatan yang dikembangkan dari peta konsep

1. Mengenal keaksaraan pra membaca dan menulis
2. Mengenal penjumlahan sederhana
3. Bermain peran
4. Menggunting, menempel, merobek, memotong
5. Bernyanyi
6. Membuat Permainan / Hasil Karya dari bahan loostpart

## F. PETA KONSEP



## G. MATERI

### - PEMBUKAAN

- SOP Penyambutan
- Berbaris di halaman
- Membaca ikrar, asmaul Husna sholawat Senam, menyanyi lagu wajib nasional,
- Memeriksa kebersihan kuku dan gigi
- Sholat dhuha berjamaah
- Berdoa sebelum kegiatan belajar, tepuk-tepuk, bernyanyi, absensi muroja'ah surat surat pendek, menganal hadist hadist sederhana,
- Menyiapkan property kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main

### - INTI

- SENIN (bagian bagian rumah dan fungsi rumah)
  - Membuat bentuk rumah menggunakan stik eskrim
  - Menyusun kartu huruf menjadi kata rumah
  - Menghitung bentuk geometri dan menulis angkanya
  - Bercerita tentang bagian-bagian rumah
- SELASA (ruang tamu)
  - Menghubungkan benda sesuai pasangannya
  - Membuat miniatur kursi dan meja
  - Menghitung banyak kursi sesuai warna
  - Meniru atau menulis huruf menjadi kata meja
- RABU (kamar tidur)

- Menjait sarung bantal dengan Membuat bantal dari bahan loose parts
- Membuat pola tempat tidur dari bahan loose parts
- Menulis kata bantal
- Mewarnai gambar tempat tidur sesuai petunjuk warna
- KAMIS (Ruang Keluarga)
  - Menulis huruf hijaiyah
  - Melingkari gambar benda yang ada di ruang keluarga
  - Menggambar karpet
  - Membuat gambar televisi dari kertas origami
- JUM'AT (Dapur)
  - Meniru atau menulis angka arab
  - Membuat alat dapur dari kardus
  - Menyusun kata dapur dengan biji-bijian
  - Mewarnai alat dapur
- SABTU (Kamar Mandi)
  - Senam bersama
  - Menghubungkan benda sesuai ruangnya
  - Membuat sikat gigi dari kertas origami
  - Bermain diluar atau out class
- PENUTUPAN
  - Bermain Sensory Path
  - Menanyakan Kembali kegiatan hari ini yang telah di lakukan anak
  - Ice breaking
  - Memberikan informasi untuk kegiatan esok hari
  - Membaca doa dan hadist sederhana
  - Salam lalu pulang

Mengetahui,

Kepala RA perwanida 04



**Sri Yulianingsih, S.Pd.I, M.Pd**

Guru Kelas A3



**Linda Sri Rahayu, S.Pd**

## Lampiran 9

## LULUS CEK PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136  
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id  
 Website: www.uinkhas.ac.id

## SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Khosyia'tul Magfiroh  
 NIM : 211101050004  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul Karya Ilmiah : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Sensory Path Pada Kelas A3 Di RA PERWANIDA 04 Sempolan Kabupaten Jember.

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar (19,6%)

1. BAB I : 29%
2. BAB II : 26%
3. BAB III : 21%
4. BAB IV : 17%
5. BAB V : 5%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 5 Mei 2025

Penanggung Jawab Turnitin

FTIK UIN KHAS Jember



**(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd.)**

NIP: 198308112023212019

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

## BIODATA PENULIS



### Identitas Diri

Nama : Khosyia'tul Magfiroh  
 Nim : 211101050004  
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 28 November 2002  
 Alamat : Dusun Krajan 1, Desa Bago Kecamatan Pasirian  
 Kabupaten Lumajang  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Email : [khosyiatulmagfiroh28@gmail.com](mailto:khosyiatulmagfiroh28@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. TK Dharma Wanita Bago
2. SDN Bago 03
3. MTS Nurul Islam Bades
4. MA Nurul Islam Bades
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember