

Implementasi Permainan *Playmate* Karpet Edukatif Jejak Kaki dan Tangan Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Sipa Lestari¹, Elnawati², Ibnu Hurri³

PG PAUD Universitas muhammadiyah sukabumi ,43166

e-mail: sifalestari3@gmail.com

Corresponding author: sifalestari3@gmail.com

ABSTRAK

Informasi Artikel:

Terima: 05-01-2025

Revisi: 15-01-2025

Disetujui: 25-01-2025

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi permainan *playmate* karpet edukatif jejak kaki dan tangan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun. Motorik kasar merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi otot-otot besar seperti tangan, kaki, dan tubuh secara keseluruhan, yang sangat penting untuk mendukung perkembangan fisik anak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di KB Al Mahmudin, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *playmate* karpet edukatif jejak kaki dan tangan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan pada aspek keseimbangan, koordinasi gerak, kelincahan, dan kekuatan otot. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena permainan ini memberikan pengalaman langsung yang melibatkan gerakan fisik anak secara aktif. Selain itu, guru dan orang tua memberikan tanggapan positif terhadap metode ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan *playmate* karpet edukatif jejak kaki dan tangan merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan permainan ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di lembaga pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Motorik Kasar, Anak Usia Dini, *Playmate* Karpet, Pembelajaran Aktif

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the foot-and-hand educational carpet playmate game in improving early childhood gross motor skills in the age group of 5-6 years. Gross motor skills are abilities that involve the coordination of large muscles such as hands, feet, and the body as a whole, which is very important to support the physical development of children. This research is motivated by the need for fun, interactive, and effective learning

strategies to develop early childhood gross motor skills. The research method used is Classroom Action Research with the Kemmis and McTaggart model which consists of planning, action, observation, and reflection. The subject of the study is 5-6 years old children at KB Al Mahmudin, with a total of 20 students. Data was collected through observation, interviews, documentation, and field notes. Data analysis techniques were carried out in a qualitative and quantitative descriptive manner to see the improvement of children's gross motor skills. The results of the study show that the implementation of the foot-and-hand educational carpet playmate game can significantly improve children's gross motor skills. Children showed improvements in aspects of balance, coordination of movements, agility, and muscle strength. The learning process becomes more interesting because this game provides a hands-on experience that involves active physical movements of the child. In addition, teachers and parents responded positively to this method because it was able to create a fun and interactive learning atmosphere. This study concludes that the foot-and-hand educational carpet playmate game is an effective learning medium to improve early childhood gross motor. This study recommends the use of this game in daily learning activities in early childhood education institutions.

Keywords: Educational Games, Gross Motor, Early Childhood, Carpet Playmates, Active Learning

PENDAHULUAN

Motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kemampuan ini melibatkan koordinasi otot besar dan gerakan tubuh secara keseluruhan yang memengaruhi aktivitas sehari-hari, seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, stimulasi motorik kasar perlu dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif untuk mendorong perkembangan optimal.

Permainan *playmate* karpet edukatif jejak kaki dan tangan merupakan salah satu media yang dirancang untuk merangsang motorik kasar anak. Media ini menggunakan pola-pola jejak kaki dan tangan pada karpet sebagai panduan gerakan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan tersebut dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Perkembangan motorik merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan gerak anak (Salsabila,2022). Perkembangan motorik anak yang lebih dulu berkembang adalah motorik kasar daripada perkembangan motorik halusnya .Hal tersebut dapat terlihat saat anak lebih dahulu dapat berjalan menggunakan otot besarnya sebelum anak mampu menggunakan jari-jari tangannya untuk mengguting atau merobek kertas. Dalam kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun terdapat 5 aspek perkembangan yaitu: berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan sambil berjinjit, berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus, berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh, berdiri di atas satu kaki. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Keterampilan fisik yang dibutuhkan anak untuk kegiatan serta aktifitas olahraga bisa dipelajari dan dilatih

di masa-masa awal perkembangan (Rahman,2022).

Dalam meningkatkan motorik kasar pada anak terdapat beberapa stimulus. Stimulus merupakan suatu rangsangan atau dorongan dari orang lain yang bersifat melatih kemampuan anak dalam berbagai aspek, seperti aspek perkembangan fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek sosial emosional (Aulia,2020). Pada perkembangan motorik kasar anak terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar diantaranya 1) Faktor Keluarga: Keluarga menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak, karena didalam keluarga terdapat seorang ibu atau orang tua yang berperan sebagai madrasah pertama bagi anaknya. Agar mereka memiliki perkembangan motorik kasar yang maksimal, maka orang tua terutama ibu dan ayah harus senantiasa menstimulus perkembangan motorik kasar anak. 2) Faktor Lingkungan: Lingkungan termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak, kebiasaan lingkungan sekitar yang baik akan mempengaruhi perkembangan anak dimasa mendatang dan begitupun sebaliknya, jika di lingkungan sekitar anak kurang baik maka perkembangan anak pun jadi kurang baik. Misalnya jika anak sering digendong oleh orang disekitar, maka anak akan mengalami perkembangan motorik kasar yang kurang optimal. 3) Faktor Guru: Pendidik atau guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak, seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran. Guru harus memiliki metode yang tepat dalam penyampaian pembelajaran bagi anak, khususnya anak usia dini, oleh karena itu guru harus mempunyai metode dan cara menarik perhatian anak dalam pembelajaran. 4) Faktor Media: Faktor media termasuk salah satu yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik kasar anak, media yang digunakan guru atau pendidik harus kreatif dan menarik perhatian anak dalam pembelajaran supaya anak tertarik dan fokus antusias dalam melakukan perkembangan motorik kasar misalnya dengan bahan- bahan yang ada disekitar seperti kardus, kertas dan lainnya yang bisa di jadikan untuk alat permainan edukatif. 5) Faktor Kesehatan: Anak yang memiliki badan sehat tentunya memiliki banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak yang sehat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energi. 6) Faktor Jenis Kelamin: Anak perempuan lebih sedikit dalam melakukan permainan yang dapat menguras banyak energi. Sedangkan anak laki-laki lebih cenderung melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi. Perbedaan tersebut bukan berarti anak perempuan kurang sehat dibandingkan dengan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan bertingkah lemah lembut dan halus sedangkan anak laki-laki kasar dalam bertindak. 7) Faktor Status Sosial Ekonomi: Anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan dilingkungan yang berstatus sosialnya lebih rendah. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa menstimulasi anak untuk melatih perkembangan motorik kasar anak sangat penting, salah satunya dengan beberapa cara yaitu peran orang tua yang sangat mendukung perkembangan anak, lingkungan sekitar harus sesuai dengan perkembangan anak agar perkembangan anak lebih optimal, peran guru dan media

pembelajaran harus mendukung perkembangan motorik anak serta media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus menarik perhatian, begitu juga kesehatan jenis kelamin dan status sosial ekonomi.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 15 anak usia 5-6 tahun di KB Al Mahmudin

Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi kemampuan motorik kasar.
2. Wawancara dengan guru dan orang tua.
3. Dokumentasi dan catatan lapangan.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus, anak-anak diajak bermain menggunakan *playmate* karpet edukatif dengan berbagai variasi gerakan sesuai panduan pada media.

Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pada siklus pertama, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengikuti pola gerakan pada *playmate*. Namun, beberapa anak masih kesulitan menjaga keseimbangan.
2. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Anak-anak mampu mengikuti gerakan dengan lebih percaya diri.

Pembahasan

Permainan *playmate* karpet edukatif memberikan stimulasi motorik kasar melalui aktivitas fisik yang terarah. Anak-anak tidak hanya dilibatkan secara fisik tetapi juga secara kognitif, karena mereka harus mengikuti pola jejak kaki dan tangan. Media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga motivasi anak untuk bergerak meningkat.

KESIMPULAN

Implementasi permainan *playmate* karpet edukatif jejak kaki dan tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan fisik anak secara optimal. Guru disarankan untuk menggunakan permainan ini secara rutin sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas media ini pada kelompok usia yang berbeda atau dalam konteks yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga jurnal ini dengan judul **Implementasi Permainan *Playmate* Karpet Edukatif Jejak Kaki Dan Tangan Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun** dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepala Kober Al-Mahmudin, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini.
2. Para Guru dan Staf Kober Al-Mahmudin, yang dengan sabar dan antusias membantu pelaksanaan kegiatan penelitian, serta memberikan masukan yang sangat berarti.
3. Orang Tua Anak Didik, yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media flashcard.
4. Anak-anak Kober Al-Mahmudin, yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan belajar mengenal huruf hijaiyyah.
5. Pembimbing Akademik dan pihak-pihak lain yang telah memberikan arahan, motivasi, serta masukan dalam proses penulisan jurnal ini.
6. Keluarga dan Sahabat, yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral kepada penulis.

Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia dini. Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L., & Prasetyo, W. (2019). Pengaruh Bermain Aktif terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 6(2), 123-130.
- Amalia, F., & Ramadhani, N. (2020). Implementasi Media Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 201-209
- Ardiansyah, A., & Suryani, T. (2021). Aktivitas Bermain untuk Stimulasi Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 11(1), 45-53.
- Departemen Agama RI (2019) *Al-Quran Dan Terjemahnya*, Bandung: Syamil Cipta Media

- Fatmawati, N., & Setiyowati, N. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45-52.
- Hartini, N., & Putri, D. A. (2020). Media Edukatif Berbasis Gerak dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5(2), 102-110.
- Indrawati, A., & Rahmawati, S. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Aktivitas Bermain Edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini*, 10(2), 54-61.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Perkembangan Anak Usia Dini: Fokus pada Motorik Kasar. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/artikel/perkembangan-anak-usia-dini>
- Kurniawati, S., & Arifin, S. (2020). Efektivitas Media Bermain untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 31-38.
- Lestari, S., & Handayani, R. (2022). Penggunaan Media Karpas Edukatif untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 9(4), 250-258.
- Melati, R., & Fitriani, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Berbasis Gerak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Anak*, 12(2), 75-83.
- Nuraini, R., & Subiyanto, T. (2021). Peran Media Edukatif dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 143-150.
- Pratiwi, F., & Hidayah, S. (2020). Permainan Fisik Terstruktur dalam Stimulasi Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(3), 89-96.
- Rahmawati, A., & Putra, H. (2022). Permainan Kreatif untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 98-105. <https://doi.org/10.5678/jpua.2022.11.1.98>
- Saraswati, D., & Ningsih, E. (2019). Media Karpas Permainan dalam Mengembangkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(3), 220-228. <https://doi.org/10.5678/jppa.2019.8.3.220>
- Sari, R., & Putri, D. A. (2021). Aktivitas Bermain untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 254-260. <https://doi.org/10.5678/jppaud.2021.10.3.254>
- Sugiyanto. (2018). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga.
- Suyadi, & Hariyanto. (2019). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- UNICEF Indonesia. (2022). Pentingnya Bermain untuk Perkembangan Anak Usia Dini. Diakses dari <https://www.unicef.org/indonesia/bermain-anak-usia-dini>
- Wahyuni, N., & Saputro, D. (2020). Permainan Berbasis Aktivitas Fisik untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 70-78. <https://doi.org/10.1234/jppaud.2020.9.2.70>
- Widiastuti, I. (2020). *Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.