



**PENGARUH MEDIA *ADVENTURE SENSORY PATH* TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Syanindita Sifa Syahrani¹, Gia Nikawanti², Ihsan Abdul Patah³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail: syanditasifa4@upi.edu¹, gyanikawanti@upi.edu², ihsanap@upi.edu³

Diterima: 20/06/2026; Direvisi: 27/06/2026; Diterbitkan: 03/07/2026

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang berperan penting dalam mendukung kemampuan fisik, koordinasi gerak, serta kesiapan anak untuk mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk mengoptimalkan stimulasi perkembangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Adventure Sensory Path* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Kartika XIX-39 Purwakarta, Jawa Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 22 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang mengukur lima indikator perkembangan motorik kasar, yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan fleksibilitas, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji Wilcoxon Signed Ranks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Adventure Sensory Path* mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak pada seluruh indikator yang diukur dan memberikan pengaruh yang signifikan setelah penerapan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Adventure Sensory Path* efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol agar efektivitas media dapat dibandingkan secara lebih komprehensif.

Kata Kunci: *Adventure Sensory Path, Motorik Kasar, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Gross motor development is an essential aspect of early childhood growth that supports children's physical abilities, coordination, and readiness to participate in various learning activities. Therefore, the use of engaging and developmentally appropriate learning media is needed to optimize gross motor stimulation. This study aimed to examine the effect of the *Adventure Sensory Path* as a learning medium on the gross motor development of children aged 5–6 years at TK Kartika XIX-39 Purwakarta, West Java. This study employed a quantitative approach using a *one-group pretest-posttest* experimental design involving 22 children aged 5–6 years. Data were collected through an observation checklist assessing five indicators of gross motor development, namely balance, strength, agility, coordination, and flexibility. The data were analyzed using the N-Gain test, Shapiro–Wilk normality test, and Wilcoxon Signed Ranks test. The findings revealed that the implementation of the *Adventure Sensory Path* improved children's gross motor development across all measured indicators and had a significant positive effect on their gross motor skills. These findings suggest that the *Adventure Sensory Path* is an effective alternative learning medium for stimulating gross motor development in early



childhood. Future studies are recommended to employ a quasi-experimental design with a control group and involve a larger sample to provide more comprehensive evidence.

Keywords: *Adventure Sensory Path, Gross Motor Development, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika seluruh aspek perkembangan berlangsung sangat pesat dan memerlukan stimulasi yang tepat. Pada masa ini, perkembangan anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang saling berkaitan serta memengaruhi keberhasilan perkembangan pada tahap berikutnya. Salah satu aspek yang memperoleh perhatian penting adalah perkembangan fisik motorik karena menjadi dasar bagi anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari secara mandiri. Kemampuan motorik yang berkembang dengan baik akan membantu anak mengendalikan gerakan tubuh, berinteraksi dengan lingkungan, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Husaen (2024), pemberian stimulasi yang tepat sejak usia dini merupakan faktor utama dalam mengoptimalkan perkembangan motorik anak sehingga setiap tahapan perkembangannya dapat tercapai sesuai usia.

Perkembangan motorik pada anak usia dini secara umum terbagi menjadi dua aspek, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk melakukan berbagai gerakan tubuh, sedangkan motorik halus berhubungan dengan koordinasi otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari, dalam melakukan aktivitas yang memerlukan ketelitian. Kedua aspek tersebut berkembang secara saling melengkapi dan memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan serta kesiapan anak mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, fokus kajian diarahkan pada perkembangan motorik kasar karena kemampuan tersebut berperan penting dalam mendukung kesiapan anak untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan motorik kasar tercermin melalui aktivitas seperti menjaga keseimbangan, berlari, melompat, melempar, menangkap, dan mengoordinasikan gerakan tubuh secara efektif. Allsabab dan Sugito (2025) menjelaskan bahwa keterampilan motorik dasar menjadi fondasi bagi perkembangan aktivitas fisik anak sehingga perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang terencana. Apabila kemampuan motorik kasar berkembang secara optimal, anak akan lebih percaya diri dalam mengikuti berbagai aktivitas bermain maupun pembelajaran di sekolah.

Sebaliknya, perkembangan motorik yang kurang optimal dapat memengaruhi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas fisik yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Permasalahan perkembangan motorik kasar masih menjadi perhatian dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Husaen (2024) mengemukakan bahwa masih terdapat anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik akibat kurangnya stimulasi, terbatasnya aktivitas fisik, serta rendahnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak belum memperoleh pengalaman belajar yang mampu merangsang perkembangannya secara optimal. Selain itu, Khadijah et al. (2025) menjelaskan bahwa deteksi dini terhadap gangguan perkembangan motorik kasar sangat diperlukan agar pendidik dapat memberikan stimulasi dan intervensi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan setiap anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini dituntut mampu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak.



Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak adalah melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran. Damayanti et al. (2022) menjelaskan bahwa APE mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif karena memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Selain mendukung perkembangan kognitif, penggunaan APE juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, melatih koordinasi gerak, serta meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Rakhmawati (2022) menambahkan bahwa penggunaan APE tidak hanya berdampak pada perkembangan kemampuan akademik, tetapi juga mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui aktivitas bermain yang kolaboratif. Sejalan dengan perkembangan inovasi media pembelajaran, berbagai bentuk permainan edukatif, termasuk kegiatan *finger painting*, menunjukkan bahwa media yang menarik mampu memberikan stimulasi perkembangan anak secara optimal meskipun implementasinya lebih banyak diarahkan pada pengembangan motorik halus daripada motorik kasar (Abellia & Loka, 2026).

Perkembangan media pembelajaran berbasis sensorik menjadi salah satu inovasi yang banyak dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini karena mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan stimulasi perkembangan fisik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *Sensory Path*, yaitu jalur aktivitas yang dirancang untuk memberikan pengalaman sensorik sekaligus melatih kemampuan gerak anak melalui berbagai aktivitas berjalan, melompat, menyeimbangkan tubuh, dan mengikuti pola tertentu. Hastutiningtas et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan *Sensory Path* mampu mendukung perkembangan motorik anak usia prasekolah karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Senada dengan itu, Susanti (2024) mengemukakan bahwa *Portable Sensory Path* merupakan alternatif media pembelajaran yang fleksibel dan efektif digunakan pada pendidikan anak usia dini karena mudah diterapkan pada berbagai kondisi pembelajaran. Selain berfungsi sebagai media stimulasi motorik, *Portable Sensory Path* juga dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran pada aspek lain, seperti pengenalan budaya Indonesia, sehingga menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi implementasi yang luas dalam pembelajaran anak usia dini (Nurjannah & Masitah, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media berbasis *Sensory Path* dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. Rusmania dan Jumiatin (2024) menemukan bahwa penggunaan *Playmate Sensory Path* mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas bermain yang melibatkan keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan secara terintegrasi. Sementara itu, Hastutiningtas et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Sensory Path* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan motorik anak usia prasekolah. Penelitian lain oleh Setyawati et al. (2026) menjelaskan bahwa penerapan permainan *Obstacle Course* secara efektif mampu mengembangkan keterampilan motorik kasar anak melalui aktivitas yang menuntut keseimbangan, koordinasi, kekuatan, dan ketepatan gerak. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur sensorik, permainan, dan tantangan fisik memiliki potensi besar dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penggunaan *Sensory Path* konvensional atau *Portable Sensory Path*, sedangkan pengembangan media yang mengintegrasikan konsep



petualangan (*adventure*) dengan berbagai rintangan (*obstacle*) masih sangat terbatas. Selain itu, sebagian penelitian hanya mengukur satu atau dua indikator perkembangan motorik kasar sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kemampuan motorik anak. Padahal, perkembangan motorik kasar mencakup berbagai indikator yang saling berkaitan, seperti keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan fleksibilitas yang perlu dikembangkan secara terpadu. Di sisi lain, pembelajaran berbasis *adventure* telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, keberanian, motivasi, dan pengalaman belajar anak melalui aktivitas yang lebih menantang dan bermakna, sehingga pendekatan ini memiliki peluang untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran motorik anak usia dini (Adhi et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa penerapan media *Adventure Sensory Path*, yaitu pengembangan media *Sensory Path* yang dipadukan dengan konsep *adventure-based learning* melalui berbagai lintasan, rintangan, dan aktivitas gerak yang dirancang secara sistematis sesuai karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung hanya menggunakan jalur sensorik sederhana atau berfokus pada sebagian indikator motorik, penelitian ini mengintegrasikan lima indikator perkembangan motorik kasar, yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan fleksibilitas dalam satu rangkaian aktivitas pembelajaran yang utuh. Pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, menantang, dan bermakna sehingga anak terdorong untuk berpartisipasi secara optimal selama proses pembelajaran. Selain memberikan kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media berbasis sensorik dan *adventure* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Adventure Sensory Path* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Kartika XIX-39 Purwakarta, Jawa Barat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengetahui pengaruh media *Adventure Sensory Path* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Kartika XIX-34 Purwakarta selama tiga minggu pada tahun 2026. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memperoleh izin dari sekolah dan *informed consent* dari orang tua atau wali sebagai persetujuan keikutsertaan anak dalam penelitian. Populasi penelitian berjumlah 22 anak Kelompok B, yaitu kelompok belajar PAUD yang terdiri atas anak usia 5–6 tahun. Seluruh populasi dijadikan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh karena jumlah populasi kurang dari 30 peserta didik (Sugiyono, 2023). Penelitian diawali dengan *pretest*, dilanjutkan pemberian perlakuan menggunakan media *Adventure Sensory Path* sebanyak empat kali pertemuan, kemudian diakhiri dengan *posttest*. Selama perlakuan, anak melakukan aktivitas berjalan pada lintasan, menjaga keseimbangan, melompat, merangkak melewati rintangan, dan mengikuti pola gerak yang telah dirancang sesuai tahap perkembangannya. Rangkaian kegiatan tersebut bertujuan memberikan stimulasi motorik kasar melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi yang disusun peneliti berdasarkan lima indikator perkembangan motorik kasar, yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan fleksibilitas. Instrumen tersebut telah divalidasi melalui *expert judgment* oleh ahli sebelum digunakan dalam penelitian. Dokumentasi selama proses

pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, standar deviasi, dan skor *N-Gain*. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada taraf signifikansi 0,05. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Adventure Sensory Path*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah seluruh tahapan penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk menjawab tujuan penelitian. Analisis dilakukan secara bertahap guna memberikan gambaran mengenai kondisi perkembangan motorik kasar anak sebelum dan sesudah penerapan media *Adventure Sensory Path*, sekaligus menguji efektivitas media tersebut terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Hasil analisis selanjutnya disajikan secara sistematis dan diinterpretasikan berdasarkan teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai temuan penelitian. Oleh karena itu, bagian berikut memaparkan hasil penelitian yang dilanjutkan dengan pembahasan untuk menjelaskan makna setiap temuan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah penerapan media *Adventure Sensory Path*. Penyajian hasil dilakukan secara bertahap, dimulai dari deskripsi kemampuan awal (*pretest*), kemampuan akhir (*posttest*), hingga hasil analisis statistik untuk mengetahui efektivitas perlakuan. Data disajikan dalam bentuk tabel dan didukung dengan uraian singkat agar memudahkan pembaca memahami temuan penelitian. Penyajian hasil difokuskan pada informasi yang relevan tanpa mengulang seluruh data yang telah tersaji pada tabel. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan perkembangan motorik kasar setelah penerapan media *Adventure Sensory Path*.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Perkembangan Motorik Kasar Anak

	Pengukuran	N	Min	Max	Mean	SD
Pretest	22	1,40	2,80	2,07	0,393	
Posttest	22	3,00	4,00	3,41	0,425	

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan motorik kasar anak menunjukkan adanya perubahan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Adventure Sensory Path*. Kondisi awal menggambarkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori perkembangan yang belum optimal, sedangkan setelah perlakuan kemampuan motorik kasar meningkat ke kategori yang lebih baik. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis petualangan dan aktivitas sensorik memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif bagi anak. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar setelah proses pembelajaran menggunakan media yang diterapkan. Untuk memperoleh gambaran yang lebih

renci, perkembangan motorik kasar dianalisis berdasarkan lima indikator yang meliputi keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan kelenturan. Penyajian setiap indikator bertujuan untuk mengetahui aspek perkembangan yang mengalami perubahan setelah perlakuan. Hasil analisis berdasarkan indikator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Perkembangan Motorik Kasar Berdasarkan Indikator

Indikator	Pretest	Posttest
Keseimbangan	1,94	3,40
Kekuatan	2,23	3,33
Kelincahan	1,86	3,33
Koordinasi	2,32	3,55
Kelenturan	2,00	3,34

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator perkembangan motorik kasar mengalami peningkatan setelah penerapan media *Adventure Sensory Path*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu memberikan stimulasi terhadap berbagai kemampuan gerak anak secara menyeluruh, tidak hanya pada satu aspek tertentu. Aspek koordinasi menunjukkan capaian paling tinggi, sedangkan aspek keseimbangan dan kelincahan yang sebelumnya relatif rendah juga mengalami perkembangan yang baik. Temuan ini memperlihatkan bahwa aktivitas yang dirancang dalam media *Adventure Sensory Path* mampu melatih berbagai komponen motorik kasar secara terpadu melalui kegiatan bermain yang menarik. Untuk mengetahui signifikansi perubahan yang terjadi, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data tidak seluruhnya berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Selain itu, efektivitas perlakuan dianalisis menggunakan uji N-Gain. Ringkasan hasil analisis inferensial disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Statistik

Analisis	Hasil
Uji Normalitas (Posttest)	Sig. = 0,008 (tidak normal)
Uji Wilcoxon	Sig. = 0,000
N-Gain	0,73 (kategori tinggi/efektif)

Hasil analisis statistik pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah penerapan media *Adventure Sensory Path*. Nilai signifikansi pada uji Wilcoxon mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Sementara itu, hasil uji N-Gain memperlihatkan bahwa tingkat efektivitas media berada pada kategori tinggi sehingga mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar secara optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Adventure Sensory Path* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum penerapan media *Adventure Sensory Path* masih berada pada kategori berkembang sesuai harapan menuju berkembang sangat baik. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anak telah memiliki kemampuan dasar motorik kasar, tetapi belum mampu menampilkan gerakan secara optimal pada setiap indikator yang diukur. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar memerlukan stimulasi yang terencana, berkelanjutan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Menurut Sumaryanti et al. (2024), perkembangan motorik kasar tidak hanya dipengaruhi oleh pertumbuhan fisik anak, tetapi juga oleh intensitas stimulasi yang diberikan melalui aktivitas gerak yang bervariasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Waskita et al. (2022) menjelaskan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif mampu meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motoriknya secara bertahap.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa aspek keseimbangan merupakan indikator yang masih memerlukan perhatian lebih dibandingkan indikator lainnya pada saat pelaksanaan *pretest*. Kondisi ini dapat dipahami karena kemampuan menjaga keseimbangan memerlukan koordinasi antara sistem saraf, otot, dan pengalaman gerak yang diperoleh anak melalui aktivitas fisik secara berulang. Anisykurli dan Haque (2025) menjelaskan bahwa latihan motorik kasar yang dilakukan secara sistematis mampu memperbaiki kemampuan integrasi sensorik sehingga anak menjadi lebih mudah mengontrol gerakan tubuhnya. Penjelasan tersebut didukung oleh penelitian Mof et al. (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas motorik yang dirancang secara bertahap memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan koordinasi dan kontrol gerakan melalui pengalaman belajar yang berulang. Dengan demikian, rendahnya kemampuan awal anak pada beberapa indikator motorik merupakan kondisi yang wajar karena anak belum memperoleh stimulasi yang optimal melalui media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas sensorik dengan aktivitas gerak.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Adventure Sensory Path*, kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan pada seluruh indikator yang diamati. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas sensorik, permainan, dan tantangan fisik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak usia dini. Nurhasanah et al. (2024) menjelaskan bahwa pendekatan *learning through play* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kabanga et al. (2025) yang menyatakan bahwa aktivitas edukatif berbasis bermain mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sekaligus mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan komunikasi secara bersamaan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan motorik kasar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas gerak yang dilakukan anak, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, memecahkan tantangan, dan belajar melalui pengalaman bermain secara langsung.

Peningkatan perkembangan motorik kasar pada penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui karakteristik media *Adventure Sensory Path* yang mengintegrasikan aktivitas sensorik dengan tantangan gerak secara bertahap. Anak tidak hanya melakukan aktivitas berjalan atau melompat, tetapi juga dituntut untuk menjaga keseimbangan, mengatur koordinasi tubuh, menentukan arah gerakan, dan menyelesaikan setiap lintasan permainan. Rangkaian aktivitas



tersebut memberikan stimulasi multisensori yang mendorong anak menggunakan berbagai fungsi tubuh secara bersamaan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Han et al. (2025) menjelaskan bahwa stimulasi melalui berbagai jalur sensorik (*multi-path sensory*) mampu meningkatkan respons terhadap rangsangan serta memperkuat koordinasi dalam melakukan suatu aktivitas. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada konteks yang berbeda, prinsip integrasi berbagai rangsangan sensorik memberikan landasan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas sensorik secara terpadu dapat membantu meningkatkan kemampuan koordinasi dan kontrol gerak, sebagaimana terlihat pada penerapan media *Adventure Sensory Path* dalam penelitian ini.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan kesesuaian dengan berbagai hasil penelitian terdahulu yang mengembangkan media berbasis petualangan (*adventure*) untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Janah et al. (2026) melaporkan bahwa media karpet interaktif “Langkah Ceria” mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif melalui berbagai pola lintasan yang menarik. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Yuliana et al. yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *adventure education* mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik melalui aktivitas yang menantang, kolaboratif, dan berorientasi pada pengalaman langsung. Selain itu, Khatimah (2026) menjelaskan bahwa penerapan *Green Adventure Learning* efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun karena aktivitas luar ruang memberikan pengalaman belajar yang lebih eksploratif dan menyenangkan. Persamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis petualangan memiliki karakteristik yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbanyak kesempatan anak melakukan aktivitas fisik, sehingga perkembangan motorik kasar berlangsung secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada instruksi guru.

Hasil uji Wilcoxon dan nilai **N-Gain** yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa penerapan media *Adventure Sensory Path* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan motorik tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif. Aliriad et al. (2023) menjelaskan bahwa aktivitas luar ruangan yang dipadukan dengan berbagai tantangan gerak mampu memberikan stimulasi yang lebih optimal terhadap perkembangan motorik anak karena anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekaligus mengembangkan kemampuan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan tubuh. Selain itu, Septika et al. (2025) mengemukakan bahwa aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur pada anak usia dini tidak hanya berkontribusi terhadap kesehatan fisik, tetapi juga mendukung konsentrasi, rasa percaya diri, dan kesiapan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas media *Adventure Sensory Path* pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain, aktivitas fisik, dan pengalaman sensorik mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa media *Adventure Sensory Path* memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan media pembelajaran motorik yang telah banyak dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian konsep *sensory path* dengan pendekatan *adventure learning* melalui rangkaian lintasan yang dirancang untuk melatih keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan kelenturan secara terpadu dalam satu kegiatan pembelajaran. Pendekatan



tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena setiap aktivitas dirancang dalam bentuk permainan yang menantang sekaligus menyenangkan. Temuan ini memberikan implikasi bahwa guru pendidikan anak usia dini dapat memanfaatkan media *Adventure Sensory Path* sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar tanpa mengurangi unsur bermain yang menjadi karakteristik utama pembelajaran pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai efektivitas pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan sensorik, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur petualangan, stimulasi sensorik, dan aktivitas gerak sebagai strategi untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Adventure Sensory Path* berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Kartika XIX-34 Purwakarta. Penerapan media yang mengintegrasikan aktivitas sensorik dengan permainan berbasis petualangan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan kelenturan secara terpadu. Temuan penelitian membuktikan bahwa kemampuan motorik kasar anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Adventure Sensory Path* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui aktivitas bermain yang terstruktur lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Temuan ini sekaligus menjawab tujuan penelitian bahwa media *Adventure Sensory Path* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengombinasikan konsep *sensory path* dengan pendekatan *adventure learning*, sehingga anak tidak hanya memperoleh stimulasi sensorik, tetapi juga pengalaman belajar yang mendorong aktivitas fisik, eksplorasi, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru pendidikan anak usia dini untuk memanfaatkan media *Adventure Sensory Path* sebagai salah satu inovasi pembelajaran dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen atau eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta menguji efektivitas media pada berbagai satuan pendidikan dan karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abellia, N., & Loka, N. (2026). Implementasi *finger painting* pada perkembangan motorik halus anak usia dini. *Generasi*, 4(1), 1–17. <https://doi.org/10.59784/generasi.v4i1.241>
- Adhi, S., Fauziah, P. Y., & Charungkaittikul, S. (2025). Evaluation of adventure-based learning to grow national insight in children. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 29(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/pep.v29i2.66555>
- Aliriad, H., Da'i, M., & Apriyanto, R. (2023). Strategi peningkatan motorik untuk menstimulus motorik anak usia dini melalui pendekatan aktivitas luar ruangan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4609–4623.



<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4827/>

- Allsabab, M. A. H., & Sugito, S. (2025). Gambaran keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar: Analisis empiris dari hasil pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6(1), 40–49. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i1.3985>
- Anisykurli, M. I., & Haque, S. A. U. (2025). Efektivitas latihan motorik kasar terhadap permasalahan sensori integrasi pada anak sekolah dasar. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(6), 10955–10969. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i6.2883>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/1780>
- Han, Z., Li, S., Wang, X., Hu, X., Higashita, R., & Liu, J. (2025). Multi-path sensory substitution device navigates the blind and visually impaired individuals. *Displays*, 87, 103200. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0141938225002379>
- Hastutiningtas, W. R., Setyabudi, I., & Maemunah, N. (2023). Penggunaan *sensory path* untuk mendukung perkembangan motorik anak usia prasekolah di Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 1(2), 63–69. <https://doi.org/10.61105/jise.v1i2.31>
- Husaen, R. R. (2024). Peran stimulasi dini terhadap perkembangan motorik kasar dan halus anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1128–1137. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12050>
- Janah, R. N., Patilima, H., & Yuliantina, I. (2026). Development of the “Langkah Ceria” interactive carpet media to improve gross motor skills of early childhood. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 5(1), 879–896. <https://doi.org/10.58526/jsret.v5i1.1067>
- Kabanga, T., Tulak, T., Linggi, L. R. A., Maharani, Y., & Leke, R. B. (2025). Bermain dan belajar: Program peningkatan keterampilan sosial anak SD melalui aktivitas edukatif. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(1), 410–417. <https://doi.org/10.46306/jabb.v6i1.1596>
- Khadijah, K., Nasution, H., Hasibuan, A. N., Pitriana, E. R., Lubis, K. A. B., & Hasibuan, Y. A. (2025). Deteksi dini gangguan perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia dini. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 157–163. <https://doi.org/10.59086/jkip.v4i3.1166>
- Khatimah, K. (2026). The implementation of green adventure learning to enhance gross motor skills in children aged 5–6 years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 5(1), 36–46. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v5i1.16662>
- Mof, Y., Amin, B., Ramadan, W., & Pranajaya, S. A. (2023). Terapi motorik anak: Studi awal terapi pada anak autisme di Pusat Layanan Disabilitas dan Pendidikan Inklusi Kassel. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 8328–8338. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5003>
- Nurhasanah, N., Yarmi, G., & Apriliana, A. C. (2024). Program pendampingan penerapan *learning through play* di sekolah dasar wilayah Pekalongan Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4489–4497. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.3922>
- Nurjannah, S., & Masitah, W. (2025). Pengaruh alat permainan edukatif portable *sensory path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 602–615. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5824>



- Rakhmawati, R. (2022). Alat permainan edukatif (APE) untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Rusmania, A., & Jumiatin, D. (2024). *Playmate sensory path* sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5).
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/25108>
- Septika, N., Kurniawan, N., & Barata, M. A. S. (2025). Hubungan antara aktivitas fisik dan kesehatan mental anak usia dini di era digital. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1662–1672. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.6500>
- Setyawati, S. I., Fatimah, N., & Kiromi, I. H. (2026). Implementation of obstacle course games as a strategy for developing gross motor skills in early childhood education at Ar Rahmah PKK Kindergarten. *Community: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 323–337. <https://doi.org/10.61166/community.v5i1.152>
- Sumaryanti, S., Suhartini, B., & Budiyanti, E. S. (2024). Stimulasi perkembangan motorik kasar terhadap pembelajaran jasmani anak. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 437–444. <https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1644>
- Susanti, U. V. (2024). Portable *sensory path*: Alternatif pembelajaran pada pendidikan anak usia dini masa Covid-19. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 122–132. <https://doi.org/10.12928/waladuna.v7i2.1288>
- Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan motorik kasar melalui teknik permainan lari estafet pada anak usia 3–4 tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62. <https://ojs.iai-rakeyansantang.ac.id/index.php/tahsinia/article/view/312>
- Yuliana, T., Prastiwi, B. K., & Hutomo, P. (n.d.). Implementation of adventure education-based physical education learning on the kinesthetic intelligence class X students of SMAN 9 Semarang. *PHEDHERAL*, 21(2), 84–90. <https://jurnal.uns.ac.id/phedheral/article/view/91927>