

PENERAPAN APE SENSORY PATH DALAM MENINGKATKAN KETRAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA SIDOREJO 2 DESA SIDOREJO KECAMATAN GENENG KABUPATEN NGAWI

Anita Solihatul Wahidah, Anik Nurhayati

anitasolihatul0@gmail.com

anikdavin.new@gmail.com

Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia

Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia

ABSTRACT The crude motoric skills of a child are the process by which a person learns to skillfully move his limbs. The development of crude motor skills in TK Dharma Wanita Sidorejo is limited to the activity of streets, morning exercise, and ape limitations of the agency. Observed, researchers have found that children of group B (5-6 years of age) have not yet reached full levels according to standards of child attainments. The purpose of the study at TK Dharma Wanita Sidorejo 2 Geneng Ngawi is 1) to find out the application of ape sensory paths in TK Dharma Wanita Sidorejo 2, 2) to identify the improvement of a child's rough motor skills through the application of ape sensory path. The research method employed by researchers is to use a qualitative approach with a qualitative type of descriptive research. The study was carried out in group B (ages 5-6). Data collection techniques in this study use observation, interview and documentation. As for the data analysis techniques, the reduction of data, the presentation of data and the drawing of conclusions. Studies indicate that: 1) the application of ape sensory path at TK Dharma Wanita Sidorejo 2 successfully attracted children to the activities of crude motor skills. 2) by using ape sensory paths children successfully to achieve rough motor skills

Key Words: *APE, Sensory Path, The crude motoric*

ABSTRAK Ketrampilan motorik kasar anak adalah proses seseorang belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Pengembangan ketrampilan motorik kasar di TK Dharma Wanita Sidorejo terbatas berupa kegiatan jalan-jalan, senam pagi dan keterbatasan APE yang dimiliki lembaga tersebut. Berdasarkan observasi, peneliti mendapatkan hasil bahwa anak kelompok B (usia 5-6 tahun) belum sepenuhnya mencapai tingkat berdasarkan standar tingkat pencapaian anak. Tujuan penelitian di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 Geneng

Institut Agama Islam Ngawi

Ngawi adalah 1) untuk mengetahui penerapan APE *sensory path* di TK Dharma Wanita Sidorejo 2, 2) untuk mengetahui peningkatan ketrampilan motorik kasar anak melalui penerapan APE *sensory path*. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B (usia 5-6 tahun). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan APE *sensory path* di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 berhasil menarik minat anak-anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran ketrampilan motorik kasar. 2) dengan menggunakan APE *sensory path* anak-anak dalam berhasil mengalami peningkatan capaian ketrampilan motorik kasar.

Kata Kunci: APE, Sensory Path, Motorik Kasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan dasar kearah pertumbuhan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) maupun kecerdasan spiritual.¹ Upaya mengoptimalkan kemampuan anak berdasarkan prinsip PAUD, seharusnya setiap pendidikan anak usia dini memahami tahapan pertumbuhan dan perkembangannya karena, usaha yang dilakukannya harus berdasarkan tahapan tumbuh kembang anak supaya mencapai hasil optimal.²

Masa kecil atau masa kanak-kanak juga disebut sebagai masa ideal mempelajari ketrampilan motorik. Tubuh usia anak lentur jadi lebih mudah menerima rangsangan semua pelajaran. Anak belum banyak memiliki ketrampilan yang berbenturan dengan ketrampilan yang baru dipelajarinya, maka anak mempelajarinya lebih mudah. Apabila remaja dan orang dewasa bosan ada pengulangan, tetapi anak lebih menyukai. Anak-anak mau mengulang suatu tindakan.³ Motorik kasar ialah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau se-

1 Suryadi M.Pd, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam kajian Neourosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal 23.

2 Aisyahsiti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), hal 2.1.

3 Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Usia Dini*, disadur oleh Fitri Ayu Fatmawati (Yogyakarta: Divapress, 2003), hal. 156.

luruh anggota tubuh dipengaruhi kematangan anak.⁴ Pengembangan ketrampilan motorik pada anak usia dini berhubungan dengan kegiatan bermain yang aktivitas utama bagi anak. Tingkat capaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh terkoordinir yang melatih kelenturan, keseimbangan juga kelincahan, koordinasi mata, kaki, tangan, kepala ketika menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik, terampil tangan kanan dan kiri, dan kegiatan kebersihan diri.⁵

Akan tetapi temuan peneliti pada ketrampilan motorik kasar kelompok B TK Dharma Wanita Sidorejo 2 belum sesuai tingkat capaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kelompok B TK Dharma Wanita Sidorejo 2 Geneng Ngawi terdiri 9 anak, yaitu 6 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Peneliti menduga sebagian besar peserta didik masuk langsung ke kelas TK tingkat A, sehingga pemberian stimulasi motorik yang seharusnya pada tingkat Kelompok Bermain kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti merasa perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan kemampuan ketrampilan motorik kasar anak. Peneliti akhirnya memilih menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), maka peneliti tertarik untuk penelitian tentang dalam meningkatkan ketrampilan aspek motorik kasar anak di kelompok B (usia 5-6 tahun). Penggunaan APE yang dipilih yaitu *Sensory Path*. Media ini dirasa lebih efektif karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir, sehingga melalui penelitian diharapkan mampu menstimulasi perkembangan kasar khususnya keseimbangan, kelincahan dan kekuatan serta membantu guru dalam pengelolaan strategi pembelajaran ketrampilan motorik kasar anak melalui APE *Sensory Path*. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan APE *Sensory Path* Dalam Meningkatkan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Sidorejo 2 Tahun Pelajaran 2021/ 2022”

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pende-

4 Mirror Fikriyanti. (*Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*, (Yogyakarta: Laras Media Prima, 2013), hal.22.

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

katan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian menggunakan latar alamiah untuk memahami fenomena apa yang dialami subjek penelitian secara utuh, dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dan memanfaatkan berbagai bentuk alamiah.⁶

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) bersifat deskriptif kualitatif, dimana prosedur penelitian yang digunakan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang yang diperlukan dan dapat diamati.⁷ Penelitian ini digunakan untuk meneliti tentang Penerapan APE *Sensory Path* dalam Meningkatkan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2.

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data yang diperoleh langsung dari lapangan disebut dengan sumber data primer. Sumber data ini diperoleh langsung dari kepala sekolah di TK Dharma Wanita Sidorejo 2. Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan secara umum.

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Penyusunan seluruh data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahapan berikutnya Mengumpulkan, memilah, melakukan klasifikasi, mensintesis, dan memberi indeks. menganalisis, mendeskripsikan dan terakhir menyimpulkan. Tahap terakhir penulisan hasil laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk pendidikan.⁸ Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan

6 Lexy J moelong, "Metode Penelitian Kualitatif", (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2005), Hlm 6

7 Ibid., 4

8 Badru Zaman, dkk. *Sumber dan Media Belajar TK*,(Jakarta:Universitas Terbuka,2011), hlm 6.3

anak.⁹ APE dapat berupa apa saja yang ada di sekeliling lingkungan misalnya sapu, piring, gelas, sendok plastik, tutup panci, bangku kecil dll. Secara umum, alat permainan edukatif merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar.

Pada dasarnya, proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, akan di rangkai dua istilah yang berbeda yaitu Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*) alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu, akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru. Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif.

Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Alat Permainan Edukatif (APE) juga dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku narasumber atau tempat. Alat permainan berguna untuk mengenal lingkungan dan bimbingan anak mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak akan aktif melakukan kegiatan permainan dan menggunakan seluruh panca indranya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otak mereka, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.¹⁰

Sensory path berasal dari *Sensory Path*. *Sensory path are exercises designed to stimulate specific senses in children and form neural pathways to help them learn and throughout life.*¹¹ Pendapat tersebut memiliki arti bahwa jalur sensorik adalah latihan yang dirancang untuk merangsang indera spesifik pada anak-anak dan membentuk jalur saraf untuk membantu mereka belajar dan berkembang sepanjang hidup. Perkembangan anak sepanjang hidupnya dalam membentuk jalur syaraf memerlukan latihan yang dapat merangsang indera seperti halnya latihan yang sesuai dengan

9 Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2021), hlm 9.

10 Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana,2021), hal 11

11 Todd Spring, *Sensory Path Can Help Kids With Learning Disabilities*,2022

(<https://fitandfunplayscapes.com/sensory-paths-can-help-kids-with-learning-disabilities/>), diunduh tanggal 1 maret 2021. h. 1

karakteristik anak yaitu bermain. Dengan begitu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan atau merangsang indera spesifik terhadap anak-anak dengan cara bermain dan mempraktikkan gerak motorik kasar anak agar dapat mengembangkan keseimbangan tubuh, kelincahan dan kekuatan dari setiap tubuh anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis *sensory path* ini diharapkan dapat mengeksplorasi gerak kemampuan motorik kasar siswa sehingga keseimbangan tubuh siswa dapat aktif saat proses pembelajaran dan kelincahan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan APE *sensory path* diharapkan siswa dapat bermain sambil belajar melatih berpikir cepat saat pembelajaran. Anak bisa merasa senang belajar dalam melatih motorik kasar, bermain dan terjun langsung melakukannya dan aktif. Melatih sistem saraf anak agar dapat berjalan dengan baik, memiliki kekuatan dalam melakukan aktifitas seperti melompat, dan mengembangkan kelincahan anak dengan mengeksplorasi gerak motorik kasar.

Sensory path ini didesain untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran anak. Alat permainan edukatif ini di design dari bahan banner dengan ukuran 2 x 3 meter yang akan digunakan sebagai APE yang berfungsi untuk meingkatkan motorik kasar anak usia dini samapai usia sekolah dasar (4-12 tahun). Perkembangan motorik kasar anak adalah kemampuan tumbuh kembang pada gerak anak yang juga sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. *Sensory path* ini bisa digunakan di dalam kelas juga diluar kelas. Di design sesederhana mungkin agar mampu memiliki nilai jual yang relatif murah tapi tidak mengurangi substansi nilai yang akan ditransfer kepada peserta didik.

Motorik kasar adalah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar, seperti otot lengan, kaki dan leher. Ada tiga jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar yaitu gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerak manipulatif.¹²

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh.¹³ Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan ketrampilan motorik sangat diperlukan anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

12 Fitri Ayu F, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020), hlm,98

13 R. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm1.12

Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik anak misalnya aktivitas berjalan di atas papan, olahraga (lompat tali, renang, sepak bola, bulu tangkis, senam, bersepeda), menari atau bermain drama. Kegiatan-kegiatan tersebut selain untuk menyenangkan untuk anak-anak juga dapat melatih rasa percaya diri anak. Berikut ini adalah daftar perkembangan motorik anak usia TK usia 5-6 tahun.¹⁴ Perkembangan motorik kasar sebagai perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah anak-anak melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang selalu terkoordinasi dengan baik.¹⁵

1. Penerapan Alat Permainan Edukatif *Sensory Path* di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 Tahun Ajaran 2021/2022.

Hasil pengamatan perkembangan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) masih rendah, hal ini disebabkan media pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 masih kurang. Pada akhirnya guru mencoba membeli Alat Permainan Edukatif (APE) baru yaitu *sensory path*. Dengan harapan melalui penggunaan alat permainan edukatif ini anak lebih senang dan tertarik sehingga dapat meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak dengan maksimal.

Tahapan-tahapan penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) *sensory path* untuk meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) terdiri dari 2 siklus yang setiap siklus terdapat 1 pertemuan dalam penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) *sensory path* untuk meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2.

Sedangkan Observasi dilakukan dengan menyiapkan lembar observasi dalam penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) *sensory path* dalam meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 sesuai standar capaian tingkat perkembangan motorik kasar anak. Dan berdasarkan hasil observasi peneliti dapat menyimpulkan bahwa capaian perkembangan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) TK Dharma Wanita Sidorejo 2 menunjukkan sedikit peningkatan namun belum maksimal. Penyebabnya yaitu anak-anak masih salah dan takut untuk melangkah di jalur *sensory path*. Anak-anak juga kurang konsentrasi ketika guru menyampaikan materi dalam kegiatan pem-

14 Permendikud no 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD, STTPA PAUD Kurikulum 2013

15 Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1978)

belajaran.

Pada hasil pada observasi siklus 2, dapat dilihat bahwa anak lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, anak menjadi lebih bersemangat. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) *sensory path* dapat meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2, seperti yang diungkapkan oleh ibu guru sekaligus kepala sekolah sebagai berikut:

“Anak-anak lebih tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan ketrampilan motorik kasar. Mereka tidak sabar ingin mempraktekkan berjalan di jalur *sensory path*. Anak-anak mulai terbiasa berjalan hati-hati di jalur ini. Semangat mengurutkan angka, menghafal huruf abjad, mengenal posisi kanan dan kiri, menirukan gerak lompat katak dll.”¹⁶

Pengamatan yang dilakukan pada kedua siklus ini dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan pada ketrampilan motorik kasar anak.

2. Penerapan Alat Permainan Edukatif *Sensory Path* dalam meningkatkan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B (usia 5-6 tahun) melalui TK Dharma Wanita Sidorejo 2.

Perkembangan motorik kasar merupakan proses seorang anak belajar untuk menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak-anak lebih suka kegiatan yang menyenangkan yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan konsentrasi. Stimulus juga tak kalah penting supaya anak dapat berkembang dengan baik.

Penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 tentang penerapan APE dalam meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel pengamatan yang dilakukan banyak anak yang belum mampu dalam mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan indikator capaian tingkat perkembangan anak. Berdasarkan penga-

16 Wawancara dengan ibu kepala TK Dharma Wanita Sidorejo 2, 18 Mei 2021

matan yang dilakukan oleh peneliti dari 9 anak, tidak ada anak yang berkembang sangat baik (BSB), 1 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak mulai berkembang (MB), dan 5 anak belum berkembang (BB). Beberapa anak belum tepat berjalan sesuai pola yang berisikan angka 1-10, dan abjad a-z. Ketepatan kaki dan tangan ketika berjalan, kelincahan dan keseimbangan menggunakan kaki kanan dan kiri. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak masih membutuhkan bimbingan karena juga keterbatasan media dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat menjadi stimulus perkembangan anak.

Dari hasil penelitian pada siklus I menunjukkan dari 9 anak memperoleh data ketrampilan motorik kasar yang diperoleh dari indikator standar capaian tingkat perkembangan yaitu dari 1 anak menjadi 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dari 3 anak menjadi 5 anak mulai berkembang (MB), dari 5 anak menjadi 0 anak belum berkembang (BB). Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 dengan penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) sensory path yang dapat dilihat pada tabel perbandingan siklus observasi, siklus I dan siklus II.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Penerapan APE *sensory path* dalam Meningkatkan Ketrampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B (usia 5-6 tahun) TK Dharma Wanita Sidorejo 2, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan APE *sensory path* dalam meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 melalui 2 siklus yang terdiri dari satu pertemuan di setiap siklus. Tahapan-tahapan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, sebelum melakukan penelitian, tahap awal yang dilakukan adalah perencanaan yang meliputi menentukan jadwal penelitian, sebelum melakukan penelitian, menyiapkan APE *sensory path* dan lembar penilaian, selanjutnya yaitu penelitian di lapangan sesuai dengan RPPH. Tahap yang terakhir yaitu observasi yang menjadi pertimbangan untuk melakukan siklus II.

Sebelum penerapan APE *sensory path* kondisi ketrampilan motorik kasar anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Dharma Wanita Sidorejo 2 sangat rendah, hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang monoton kurang menarik serta penerapan APE yang

tidak menarik minat anak, sehingga menyebabkan anak-anak kurang konsentrasi dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah menggunakan APE *sensory path* ketrampilan motorik kasar anak-anak menunjukkan peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian sesuai dengan indikator pencapaian tingkat perkembangan pada anak meningkat.

2. Saran

Berkaitan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kegiatan pengembangan ketrampilan motorik kasar sebaiknya diprioritaskan. Hal ini supaya waktu anak mengembangkan ketrampilan motorik kasar anak lebih maksimal. Kemudian para guru sebaiknya memberikan waktu lebih untuk kegiatan pengembangan ketrampilan motorik kasar. Ketelitian guru dalam mendampingi kegiatan motorik kasar anak harus diperhatikan. Keudin, guru sebaiknya lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran baik metode, media, APE sehingga bisa menunjang proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

Untuk peneliti pribadi menerima segalam macam kritik dan saran yang membangun dari semua kalangan guna perbaikan karya ilmiah ini dan kebaikan bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyahsiti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013)
- Badru Zaman, dkk. *Sumber dan Media Belajar TK*,(Jakarta:Universitas Terbuka,2011)
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1978)
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Usia Dini*,disadur oleh Fitri Ayu Fatmawati (Yogyakarta: Divapress,2003)
- Fitri Ayu F, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020)
- Lexy J moelong, “Metode Penelitian Kualitatif”, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2005)
- Mirror Fikriyanti.(*Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*, (Yogyakarta: Laras Media Prima,2013)

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

Permendikud no 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD, STTPA PAUD Kurikulum 2013

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

Suryadi M.Pd, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam kajian Neourosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiana, *Pengembangan Pembelajaran APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021)

Todd Spring, *Sensory Path Can Help Kids With Learning Disabilities*, 2022

(<https://fitandfunplaysapes.com/sensory-paths-can-help-kids-with-learning-disabilities/>), diunduh tanggal 1 maret 2021.

Wawancara dengan ibu kepala TK Dharma Wanita Sidorejo 2, 18 Mei 2021