ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2106-2113
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Locomove Path Carpet Media: Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Azizah Nur Fitriana [a]✉, Afifah Rahmaningrum [b], Eka Cahya Maulidiyah [c], Yes Matheos Lasarus Malaikosa [d]
[a b c d] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia (1,2,3,4)
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

Abstrak

Keterampilan motorik kasar sangat penting dalam mendorong perkembangan anak usia dini. Namun, faktanya kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun masih tergolong rendah sehingga memerlukan stimulasi yang tepat. Strategi yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan media *locomove path carpet* dalam proses pembelajaran. Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *locomove path carpet* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian melibatkan 24 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan lembar observasi checklist. Data yang dikumpulkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar setelah diberikan *treatment*. Hal ini dibuktikan melalui uji Wilcoxon membuktikan bahwa nilai Z = -4.331 dan nilai p-value = < 0.001 yang menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* memiliki perbedaan yang siginifikan, serta seluruh anak mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa media *locomove path carpet* berpengaruh dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *anak usia dini, kemampuan motorik kasar, locomove path*

Abstract

Gross motor skills are crucial for promoting early childhood development. However, in reality, the gross motor skills of 4-5 year old are still relatively underdeveloped, necessitating appropriate stimulation. One strategy that can be implemented is the use of a locomove path carpet in the learning process. The objective of this scientific study is to analyze the effect of using a locomove path carpet on the gross motor skills of 4-5 year old children. The method used in this study was a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The study involved 24 children. Data collection was conducted through observation using a checklist. The collected data indicated an improvement in gross motor skilss following the intervention. This was confirmed by a Wilcoxon test, which yielded a Z-value of -4.331 and a p-value of < 0.001, indicating a significant difference between pretest and posttest result, with all children showing improvement. It can be concluded that the locomove path carpet is effective in learning to improve the gross motor skills of young children and can be used as an alternative learning medium to enhance the gross motor development of children aged 4-5 years.

Keywords: *early childhood education, gross motor skills, locomove path*

Copyright (c) tahun Nama Penulis1,2 dst.
✉ Corresponding author : Azizah Nur Fitriana
E-mail address : azizahnur.23221@mhs.unesa.ac.id
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

Pendahuluan

Aktivitas fisik pada tahun awal pertumbuhan anak menjadi sebuah fondasi penting yang dibutuhkan untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Keterlibatan anak pada aktivitas fisik memberikan anak kesempatan untuk melakukan eksplorasi lingkungan sekitarnya, melatih dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian aktivitas fisik secara rutin menjadi salah satu upaya untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak sehingga berpengaruh terhadap kematangan gerak anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan menumbuhkan rasa percaya diri sehingga dapat melakukan aktivitas geraknya dengan lebih baik (Rahman & Khadijah, 2023). Menurut Amerrican College of Sports Medicine dalam Qoyyimah & Maulidiyah (2019) aktivitas pengembangan motorik yang dilaksanakan secara rutin selama 3-5 kali per minggu selama lebih dari 20 menit pada tingkat sedang dapat mengoptimalkan kondisi tubuh. World Health Organization (WHO) merekomendasikan anak usia 3-4 tahun untuk melakukan aktivitas fisik 180 menit setiap hari, setidaknya 60 menit dengan aktivitas sedang hingga berat. Maka dari itu, kesempatan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan motorik anak harus sering diberikan mengingat keterampilan gerak dasar berkaitan dengan aktivitas fisik sejak dini. Hal ini penting karena perkembangan motorik berdampak pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional (Asmuddin et al., 2022).

Gerakan motorik kasar membutuhkan beberapa unsur yaitu kekuatan, kecepatan, kelincahan, koordinasi, ketahanan, keseimbangan (Mappapoleonro & Alsaudi, 2019). Unsur-unsur tersebut menjadi dasar untuk menguasai kemampuan motorik kasar sehingga anak mampu melakukan gerakan secara efektif. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat perlu diperlukan untuk membantu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak. Jika anak mendapatkan stimulasi perkembangan motorik kasar yang tepat akan membentuk keterampilan motorik kasar yang optimal untuk anak dan dapat mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan untuk masuk ke jenjang usia dan pendidikan selanjutnya (Abelia et al., 2026).

Meskipun demikian, perkembangan motorik kasar pada anak usia dini di Indonesia masih memerlukan perhatian. Survei yang telah dilakukan menggunakan Denver Development Screening Test (DDST) yang dilakukan pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 25% terdapat gangguan perkembangan motorik halus maupun motorik kasar yang terjadi pada anak di Indonesia (Wati et al., 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Rohayanti et al. (2023) menunjukkan dari 50 orang terdapat 15% anak perempuan dan 17% anak laki-laki usia 4-5 tahun memerlukan pemberian stimulasi dan pemantauan mengenai perkembangan motorik kasarnya agar mencapai tahapannya. Rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak usia dini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya stimulasi, penggunaan media untuk menstimulasi yang kurang bervariasi, serta pembelajaran di kelas yang masih monoton (Sahudi & Nurhayati, 2025). Selain itu, terdapat anak yang perkembangan motorik kasarnya kurang mendapatkan perhatian dari pendidik dikarenakan perkembangan bahasa, kognitif, atau motorik halus lebih difokuskan oleh pendidik (Rahmawati & Fitri, 2023). Hal ini akan berdampak pada keterampilan motorik kasar anak sehungga anak kaku dalam melakukan gerakan, memiliki keseimbangan yang rendah, kurang lincah dalam melakukan gerakan, serta berpengaruh terhadap rasa percaya diri anak dalam melakukan aktivitas gerak (Apriliani et al., 2019). Penggunaan gadget pada anak usia dini juga berdampak negative terhadap perkembangan motorik kasar sehingga mengurangi waktu anak untuk bergerak dan melakukan aktivitas fisik.

Keterampilan motorik kasar merujuk pada jenis aktivitas fisik yang mengandalkan otot-otot besar di bagian tubuh tertentu atau seluruh tubuh yang ditentukan oleh kesiapan sistem saraf otak anak seperti aktivitas berjalan, melompat, berlari, menaiki tangga (Utami et al., 2024). Aktivitas tersebut dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf otak yang berperan dalam menerima rangsangan, mengolah informasi, mengirimkan sinyal kepada otot tubuh untuk menghasilkan sebuah aktivitas. Sejalan dengan Hurlock (1978), perkembangan motorik dipengaruhi oleh kesiapan otot, sistem saraf serta didukung dengan latihan yang berulang dan kesempatan untuk bergerak. Hal ini menandakan bahwa keterampilan gerak anak berkembang secara bertahap sesuai dengan kesiapan fisik serta neurologisnya. Sementara itu, menurut Thelen melalui teori sistem dinamis menjelaskan bahwa keterampilan motorik merupakan hasil interaksi beberapa faktor, seperti perkembangan sistem saraf, kondisi fisik tubuh, peluang untuk bergerak, dan dukungan lingkungan (Smith & Thelen, 2003).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kelompok A di TK Labschool UNESA 1 pembiasaan motorik kasar sudah setiap hari dilakukan sebelum masuk kelas. Namun, masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan ketika melakukan gerakan motorik kasar secara optimal. Dari 24 anak, terdapat 7 anak yang belum mampu melaksanakan gerakan motorik kasar secara optimal terutama pada aspek keseimbangan, kekuatan, dan koordinasi. Kondisi ini terlihat pada saat anak kesulitan menjaga keseimbangan saat bergerak, belum mampu melompat dengan stabil, serta belum dapat mengoordinasikan gerakan tubuh dengan baik ketika melakukan aktivitas motorik.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

Kesulitan anak dalam menjaga keseimbangan tubuh saat bergerak, belum mampu melompat dengan stabil, serta belum dapat mengoordinasikan gerakan tubuh dengan baik menunjukkan perlunya upaya untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasarnya. Strategi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar anak adalah menerapkan media pembelajaran yang bersifat menarik, menantang, dan menyenangkan (HANDAYANI et al., 2023). Penggunaan media yang sesuai dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media pembelajaran yang relevan sesuai kebutuhan akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian telah dilakukan tentang media pembelajaran dan motorik kasar anak usia dini. Media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mengoptimalkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun salah satunya ialah aktivitas gerak yang dipadukan dengan jalur pijakan sebagai media yang berbentuk karpet motorik yang digunakan sebagai alas yang memuat instruksi gerak berupa pijakan berpola. Penelitian yang dilakukan Riska (2025) menujukkan bahwa stimulasi menggunakan Travel Playmat mempengaruhi motorik kasar anak usia 5 tahun di PAUD Bunga Harapan. Hasil penelitian yang dilakukan Anggraeni (2022) membuktikan bahwa permainan Maze Karpet Covid-19 dapat dijadikan sebagai strategi stimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang memperlihatkan adanya peningkatan dalam menjaga keseimbangan dan koordinasi gerakan tubuh anak setelah mengikuti kegiatan. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Fitri & Imansari, 2021) menunjukkan bahwa permainan karpet engkle memiliki reliabilitas sebesar 0,75 sehingga termasuk kategori kesepakatan kuat. Hal ini menunjukkan layak diterapkan dalam menilai keseimbangan dalam keadaan statis dan keadaan dinamis pada anak usia 4-5 tahun. Temuan-temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang berbasis jalur pijakan dapat mendukung perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

Namun media karpet motorik yang digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya masih berfokus menggunakan bahan banner ataupun karpet puzzle yang terdiri dari hanya satu gerakan atau gerakan tetap sehingga variasi gerak masih terbatas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, peneliti membuat inovasi media pembelajaran untuk membantu keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui media karpet motorik *locomove path*. *Locomove Path* merupakan media karpet motorik yang dirancang terdapat 3 jalur karpet dengan variasi gerakan berbeda setiap karpetnya dalam bentuk jalur gerakan yang terdapat instruksi pijakan sehingga anak melakukan aktivitas seperti berjalan, melompat, meloncat sesuai dengan instruksi dan pola pijakan pada karpet tersebut. Melalui penggunaan media ini diharapkan dapat membantu memberikan stimulasi keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan yang lebih optimal terhadap anak. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *Locomove Path* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode dari eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan yaitu pre-eksperimental dengan desain one group pre-test post-test, yaitu penelitian yang hanya mengandalkan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen tanpa disertai penggunaan kelompok kontrol, dengan pengukuran sebelum dan setelah pemberian *treatment* (Sugiyono, 2013). Desain ini dipilih karena terbatasnya jumlah subjek serta memperhatikan aspek etis dan praktis di mana seluruh anak memperoleh perlakuan sehingga tidak ada anak yang tidak memperoleh perlakuan. Penelitian ini dilakukan di TK LABSCHOOL UNESA1 Surabaya pada bulan April tahun 2026. Subjek penelitian ini yaitu terdiri dari seluruh anak kelompok TK A yang totalnya mencapai 24 anak dengan karakteristik usia 4-5 tahun. Prosedur penentuan sampel pada penelitian ini menerapkan total sampling sehingga keseluruhan anggota populasi digunakan sebagai sampel. Desain one group *pre-test post-test* dapat diilustrasikan sebagai berikut.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 1. ***One Group Pretest-Posttest Design***

Keterangan :
O_1 = Hasil sebelum diberikan perlakuan
X = Perlakuan
O_2 = Hasil setelah diberikan perlakuan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

Treatment yang diberikan kepada anak adalah penggunaan media karpet motorik *locomove path* untuk menstimulasi motorik kasar anak. Kegiatan dilakukan melalui aktivitas berjalan menyilang ke depan, lompat satu kaki, dan loncat katak yang bertujuan untuk melatih aspek keseimbangan, kekuatan, dan koordinasi anak. Perlakuan pada penelitian ini dilaksanakan selama 4 pertemuan secara bertahap dengan durasi 30 menit setiap pertemuannya. Pada perlakuan pertama difokuskan untuk memperkenalkan media pada anak dan meminta anak untuk mencoba seluruh gerakan. Pada perlakuan kedua hingga keempat difokuskan pada pelaksanaan menggunakan media locomove path. Pada setiap pertemuan, anak melakukan seluruh rangkaian gerakan sesuai instruksi pijakan pada ketiga jalur karpet dengan pendampingan peneliti dan guru.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebelum dilakukan *treatment* (pre-test) dan sesudah dilakukan *treatment* (posttest) menggunakan media karpet motorik *locomove path*. Alat yang digunakan yaitu lembar observasi checklist sebagai instrumen penilaian untuk menilai kemampuan motorik kasar anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah menjalani proses validasi oleh dosen ahli Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk menguji kelayakan serta kesesuaian indikator dengan aspek yang diukur. Berdasarkan hasil validasi, instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif guna menggambarkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, analisis data juga dilakukan secara inferensial untuk menguji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk melalui aplikasi SPSS guna mengetahui data menunjukkan distribusi normal atau tidak. Sedangkan untuk menguji hipotesis, apabila data menunjukkan distribusi normal, maka *paired sample t-test* dipilih untuk mengetahui perbandingan rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah diberi *treatment*. Namun, uji *Wilcoxon* Signed Rank Test akan digunakan apabila data menunjukkan distribusi tidak normal untuk melihat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah diberi *treatment*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan data mengenai kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah diberikan *treatment* media *locomove path.* Data tersebut didapatkan dari hasil pretest dan post-test yang kemudian peneliti melakukan analisis untuk melihat adanya perubahan antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil data *pre-test* dan *post-test* ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif Pre-test Post-test

Hasil	Motorik Kasar	
	Pre-test	Post-test
Jumlah Anak (N)	24	24
Nilai Maksimum	7	12
Nilai Minimum	6	9
Skor Rata-rata	6,547	10,625
Standar Deviasi	0,50898	1,13492

Sumber: Data Diolah SPSS. 32

Pada tabel 1, dari 24 anak yang mengikuti *pre-test*, nilai terendah yang didapat adalah 6,00 sementara nilai tertinggi mencapai 7.00 dengan rata-rata 6,5417 dan standar deviasi 0,50898. Sedangkan pada hasil *post-test* nilai terendah didapat 9,00 dan nilai tertinggi mencapai 12,00 dengan rata-rata 10,6250 dan standar deviasi 1,13492. Analisis data kuantitatif pada hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada penerapan media *locomove path*.

Hasil Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, sangat penting untuk melaksanakan uji normalitas terlebih dahulu guna memastikan data berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat ditentukan jenis uji statistik yang sesuai untuk dilakukan analisis selanjutnya. Pada penelitian ini, Shapiro-Wilk digunakan untuk melakukan uji normalitas dikarenakan sampel yang berjumlah kurang dari 100. Hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* ditampilkan pada tabel 2.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tahap	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.637	24	<.001
Post-test	.839	24	.001

Sumber: Data Diolah SPSS. 32

Pada tabel 2 hasil uji normalitas melalui Shapiro-Wilk bahwa nilai signifikansi pada tahap pre-test hanya < 0,001 dan nilai signifikansi pada tahap post-test hanya 0,001. Masing-masing berada di bawah dari 0,05 sehingga dapat diartikan hasil *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya menggunakan uji statistik nonparametric yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Hasil Uji Non-Parametrik Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Untuk melihat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan *treatment* media *locomove path*, maka dilakukan uji non parametrik uji *Wilcoxon*. Hasil uji Wilcoxon ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Non Parametrik Uji Wilcoxon

	Negative Ranks	Positive Ranks	Ties	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Post test-Pre test	0	24	0	-4.331	< 0.001

Sumber: Data Diolah SPSS. 32

Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) berdasarkan uji Wilcoxon Signed Rank Test adalah p < 0,001 yang menunjukkan lebih kecil dari 0,05, sehingga ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji Wilcoxon signed rank test menunjukkan nilai positive ranks sebanyak 24, negative ranks sebanyak 0, dan ties sebanyak 0. Hal ini menunjukkan bahwa skor semua anak mengalami peningkatan setelah diberikan treatment menggunakan media locomove path. Hasil tersebut diperkuat dengan nilai Z = -4.331 dan nilai p < 0,001. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media *locomove path* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK LABSCHOOL UNESA 1. Oleh karena itu, penerapan media *locomove path* terbukti memiliki pengaruh untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.



Gambar 2. Pelaksanaan treatment media *locomove path*



Gambar 3. Pelaksanaan treatment media *locomove path*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

Pembahasan

Media *locomove path* yang diterapkan pada penelitian ini merupakan media yang berbentuk seperti karpet yang terdapat lintasan pola pijakan dengan berbagai instruksi gerakan seperti berjalan menyilang ke depan, lompat satu kaki, dan loncat katak. Melalui penggunaan media ini, anak-anak memperoleh kesempatan untuk melakukan gerakan fisik secara langsung melalui kegiatan yang dirancang secara terstruktur dan dikemas dalam bentuk yang menyenangkan. Pada pembelajaran anak usia dini, kegiatan yang direncanakan dengan terstruktur dan dikemas dalam bentuk bermain yang menyenangkan menjadi pendekatan yang efektif karena sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini (Bodrova et al., 2013). Melalui aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan dikemas dalam bentuk bermain yang melibatkan gerak, anak tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar, tetapi mampu untuk mengembangkan kemampuan motoriknya secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun terdapat peningkatan setelah diberikan *treatment* berupa penerapan media *locomove path*. Hal tersebut terlihat pada perbandingan skor rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan, di mana rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *pre-test*. Selain itu, hasil uji hipotesis juga membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan media *locomove path* berpengaruh untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Peningkatan keterampilan motorik kasar tersebut tidak terlepas dari pemberian stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, salah satu diantaranya adalah pemberian stimulasi berupa penerapan media *locomove path.* Masing-masing anak mempunyai kemampuan yang berbeda, sehingga dibutuhkan adanya stimulasi yang sesuai agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal dan mampu bermanfaat untuk kehidupan anak di kehidupan yang akan datang. Pada penelitian ini, stimulasi diberikan melalui penerapan media yang berbentuk seperti karpet yang terdapat lintasan pola pijakan dengan kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur dan yang melibatkan aktivitas gerak secara langsung seperti berjalan menyilang ke depan, lompat satu kaki, loncat katak yang dilakukan secara berulang.

Gerakan berjalan menyilang ke depan membantu anak untuk melatih keseimbangan tubuh saat bergerak mengikuti pola pijakan. Aktivitas lompat satu kaki membantu anak dalam melatih kekuatan otot kaki serta mempertahankan keseimbangan tubuh. Sedangkan gerakan loncat katak membantu meningkatkan koordinasi gerakan tubuh serta kekuatan otot tubuh. Ketiga gerakan tersebut melibatkan otot-otot besar tubuh secara aktif dan dilakukan secara berulang. Melalui gerakan tersebut, anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya.

Temuan ini sejalan dengan teori sistem dinamis dari Smith & Thelen (2003) bahwa perkembangan motorik terbentuk melalui beberapa faktor, seperti perkembangan sistem saraf, kondisi fisik tubuh, peluang untuk bergerak, dan dukungan lingkungan. Media *locomove path* dalam penelitian ini menjadi bagian dari lingkungan belajar yang menyediakan kesempatan anak untuk bergerak sehingga memperkuat koordinasi, keseimbangan, kekuatan tubuh. Hal ini juga diperkuat dengan Hurlock (1978) bahwa gerakan tubuh yang melibatkan otot besar dipengaruhi oleh kematangan fisik dan berkembang seiring peningkatan usia anak. Selain itu, Hurlock (1978) menyatakan bahwa perkembangan motorik berkaitan dengan kesempatan yang didapatkan anak untuk melakukan aktivitas fisik secara langsung. Anak yang sering mendapatkan kesempatan untuk bergerak akan menunjukkan perkembangan motorik yang lebih optimal dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan kesempatan untuk bergerak. Kurangnya kesempatan bergerak dapat dikarenakan keterbatasan lingkungan untuk menyediakan kesempatan bergerak maupun kekhawatiran orang tua terhadap risiko yang dapat melukai anak. Dalam penelitian ini, penerapan media *locomove path* memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan bergerak secara langsung dan berulang, sehingga dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Hasil penelitian ini dapat diperkuat dengan prinsip John Dewey mengenai *learning by doing* bahwa proses belajar berjalan efektif apabila anak terlibat secara aktif melalui pengalaman secara langsung (Surahman & Fauziati, 2021). Dalam penelitian ini, penggunaan media *locomove path* membuat anak untuk mendapatkan pengalaman belajar secara nyata melalui keterlibatan langsung dalam melakukan aktivitas gerak, tidak hanya menerima instruksi secara lisan.

Penelitian ini menghasilkan temuan yang serupa dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa melalui media pembelajaran berbasis gerak yang dilaksanakan melalui media berbentuk karpet alas pijakan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini (Anggraeni & Na'imah, 2022; Fitri & Imansari, 2021; Lestari & Hurri, 2025; Natasya et al., 2024; Rahmawati & Fitri, 2023; Riska, 2025; Rusmania & Jumiatin, 2024; Sumiati et al., 2023). Temuan serupa juga ditemukan pada penelitian yang menggunakan aktivitas sirkuit halang rintang dan sirkuit pos geometri yang menunjukkan bahwa melalui

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

aktivitas dengan gerak terstruktur mampu meningkatkan motorik kasar anak usia dini (Alfainy, 2022; Nilamsari & Komalasari, 2023). Kesamaan dari hasil penelitian tersebut berada pada memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan aktivitas fisik secara langsung dan dilakukan secara berulang, yang menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Penelitian terdahulu hanya menggunakan satu jenis gerakan atau variasi gerakan yang terbatas saja dalam media pembelajaran. Sedangkan pada media *locomove path* pada penelitian ini terdiri atas tiga gerakan dan tiga jalur karpet dengan variasi gerakan yang berbeda. Dengan adanya variasi gerakan tersebut memungkinkan stimulasi pada aspek keseimbangan, kekuatan, dan koordinasi berjalan secara bersamaan. Hasil temuan pada penelitian ini menandakan bahwa media ini mempunyai kontribusi dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar. Di sisi lain, penelitian ini menunjukkan adanya unsur kebaruan media *locomove path* yang terdiri dari tiga karpet berbeda dengan variasi gerakan yang berbeda, di mana setiap karpet dirancang untuk melatih satu jenis gerakan motorik kasar.

Penerapan media *locomove path* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini guna menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Media ini juga mendukung pengalaman belajar anak melalui kegiatan yang melibatkan gerak tubuh secara aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media locomove path layak digunakan untuk membantu perkembangan motorik kasar.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan media *locomove path* dalam pembelajaran motorik kasar terbukti memberi pengaruh positif terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media locomove path. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas fisik efektif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak. Dengan demikian, media *locomove path* dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media locomove path dengan menguji efektivitasnya terhadap unsur motorik kasar secara menyeluruh. Selain itu, diharapkan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan penggunaan kelompok kontrol dapat dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada anak-anak kelompok TK A dan para guru TK LABSCHOOL UNESA 1 atas bantuan dan kerja sama yang telah diberikan selama penelitian ini berlangsung. Terimakasih juga kepada Ibu Afifah Rahmaningrum selaku dosen pembimbing dalam penulisan artikel ini. Tidak lupa terimakasih juga kepada kedua orangtua atas segala dukungan yang diberikan baik secara moral dan material. Terakhir terimakasih kepada Tim editor Jurnal Obsesi sehingga artikel ini dapat memungkinkan untuk diterbitkan.

Daftar Pustaka

Abelia, A., Nabila, I., Nst, P. H., Lubis, S. H., & Hasibuan, R. H. (2026). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Bola di TK MONICA Binjai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2)*, 1–8. https://doi.org/10.47134/paud.v3i2.2280.

Alfainy, N. (2022). Upaya meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan permainan tradisional engklek pada media karpet ajaib di RA Perwanida 01 Cepiring Kendal [Skripsi, Universitas Negeri Semarang] https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487

Anggraeni, D., & Na'imah. (2022). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4)*, 2553–2563. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2103.

Apriliani, A. M., Yasbiati, & Elan. (2019). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan. *Jurnal PAUD Agapedia, 3(2)*, 178–190. https://doi.org/10.17509/jpa.v3i2.26680.

Asmuddin, Salwiah, & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4)*, 3429–3438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068.

Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). Play and Self-Regulation , Essons From 6ygotsky s. *American Journal of Play, 6(1)*, 111–123 https://doi.org/10.1002/9781394260607.ch20

Fitri, R., & Imansari, M. L. (2021). Permainan Karpet Engkle : Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2)*, 1187–

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8439

1198. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754.

Handayani, Y. L., Malaikosa, Y. M. L., Suharti, & Rahman, B. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Media Papan Titian. PAUD Teratai, 12(1) https://doi.org/10.33853/jm2pi.v3i1.513

Indar Rahman, K., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1)*, 429–437. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.238.

Lestari, S., & Hurri, I. (2025). Implementasi Permanan Playmate Karpet Edukatif Jejak Kaki dan Tangan Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Alahyan Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin. 1, 142–147. https://doi.org/10.61492/ecos-preneurs.v3i1.278.

Mappapoleonro, A. M., & Alsaudi, A. T. B. D. (2019). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Alat Permainan Edukatif Outdoor. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 1–8 https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.493

Natasya, D. A., Syahdila, R. A., Aprilia, P., Dwi, L., Pagarwati, A., Sriwijaya, U., Syahdila, R. A., Aprilia, P., Dwi, L., & Pagarwati, A. (2024). Motorik Kasar Anak Menggunakan Media Karpet Puzzle Ditaman Kanak-Kanak Sit. 8(1), 165–172. https://doi.org/10.29313/ga.

Nilamsari, U., & Komalasari, D. (2023). Pengaruh Permainan Halang Rintang Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sumengko Gresik. *PAUD Teratai, 12(1)*, 1–8 https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i2.877

Qoyyimah, A. N., & Maulidiyah, E. C. (2019). Penerapan Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Viii Kebalandono Babat Lamongan. *Jurnal PAUD Teratai, 8*, 1–6 https://doi.org/10.24903/jw.v3i2.265

Rahmawati, N., & Fitri, R. (2023). Permainan Basketball Circuit sebagai Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Journal of Education Research, 4(2)*, 633–643. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.227.

Riska, F. R. (2025). Pengaruh Stimulasi Travel Playmat Terhadap Motorik Kasar Anak Di PAUD Bunga Harapan. *Jurnal Kesehatan Dan Kebidanan Nusantara, 3(2022)*, 30–35. https://doi.org/10.69688/jkn.v3i2.133.

Rohayanti, Astuti, F. P., & Madyawati, L. (2023). Motorik Kasar , Motorik Halus , dan IMT pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood, 6(3)*, 322–328. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.516.

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)*, 481–490 https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5873

Sahudi, U., & Nurhayati, M. (2025). Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal : Strategi Pengembangan Gerak Dasar Motorik. *Jambura Early Childhood Education Journal, 7(2)*. https://doi.org/10.37411/jecej.v7i2.4047.

Smith, L. B., & Thelen, E. (2003). Development as a dynamic system. *TRENDS in Cognitive Sciences, 7(8)*, 343–348. https://doi.org/10.1016/S1364-6613(03)00156-6.

Sumiati, U., Fatimah Zahro, I., & Khalif Alam, S. (2023). Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media Travel Playmat. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 6(3)*, 258–266. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17033. https://doi.org/10.22460/ceria.v6i3.17033.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106

Surahman, Y. T., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey. *Jurnal Papeda, 3(2)*, 137–144 https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1209

Utami, I. F., Widarti, R., & Ramadhani, A. N. (2024). Pengaruh Gerakan Senam Irama Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tkit 'Aisyiyah Laban Mojolaban Sukoharjo. *PHYSIO JOURNAL, 4(2)*. https://doi.org/10.30787/phy.jou.v4i2.986.

Wati, L., Amran, A., Monarisa, & Putri, A. E. (2025). Pengaruh Baby Gym Terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Bayi Usia 6-12 Bulan Di Kota Padang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia, 4(2)*, 43–48. https://doi.org/10.70570/jikmc.v4i2.1611.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education, 05(02)*, 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.