

Penerapan Aktivitas *Playground* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus

Neiliya Rahmy, Fina Ulfiana, Aulia Ulfah, Miftahul Aula Sa'adah*, Ivana Agustin, Psikologi Islam, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia.

*Corresponding Author: miftahulaula@uin-antasari.ac.id

ABSTRACT

ARTICLE INFO
Received
31 Agustus 2025
Revised
11 Januari 2026
Accepted
14 Januari 2026
Published
14 Januari 2026

Gross motor development is an important aspect of child development, including children with special needs (ABK) who often experience delays in mastering motor skills. This study was motivated by the importance of gross motor stimulation for children with special needs (CWSN), especially children with autism, who often experience difficulties with balance, coordination, and physical courage. The purpose of this study was to describe the application of playground activities in improving gross motor skills and to analyze teachers' strategies in overcoming the challenges of inclusive learning. This study used a descriptive qualitative approach with two teachers and three children with special needs at Sukacita School as subjects. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed using a thematic analysis model. The results showed that playground activities, such as walking on a balance beam, jumping, and movement-based games, were able to improve children's balance, coordination, obedience, and courage. Teachers implemented strategies such as warm-ups, scaffolding (step-by-step support), and peer tutoring (peer support), which proved effective in motivating children to try new physical activities. However, teachers faced challenges such as limited facilities, variations in children's abilities, and minimal parental involvement in follow-up exercises at home. The implication of this study is the need for schools and teachers to consistently design playground-based play activities as an effective inclusive learning strategy, while also involving parents to reinforce stimulation outside of school.

Key Words: Children with Special Needs, Gross Motor Skills, Playground

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak, termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yang sering mengalami keterlambatan dalam penguasaan keterampilan gerak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya stimulasi motorik kasar bagi anak berkebutuhan khusus (ABK), khususnya anak dengan autisme, yang seringkali mengalami hambatan dalam keseimbangan, koordinasi, dan keberanian fisik. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penerapan aktivitas *playground* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar serta menganalisis strategi guru dalam mengatasi tantangan pembelajaran inklusif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek dua guru dan tiga anak ABK di Sekolah Sukacita. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas *playground*, seperti berjalan di papan titian, melompat, dan permainan berbasis gerak, mampu meningkatkan keseimbangan, koordinasi, kepatuhan, serta keberanian anak. Guru menerapkan strategi berupa pemanasan, *scaffolding* (dukungan bertahap), dan *peer tutoring* (dukungan teman sebaya) yang terbukti efektif dalam memotivasi anak untuk mencoba aktivitas fisik baru. Meskipun demikian, guru menghadapi tantangan berupa keterbatasan fasilitas, variasi kemampuan anak, dan minimnya keterlibatan orang tua dalam latihan lanjutan di rumah. Implikasi dari penelitian ini

adalah perlunya sekolah dan guru secara konsisten merancang aktivitas bermain berbasis playground sebagai strategi pembelajaran inklusif yang efektif, sekaligus melibatkan orang tua untuk memperkuat stimulasi di luar sekolah.

Kata Kunci: Anak Berkebutuhan Khusus, Motorik Kasar, *Playground*

To cite this article: Rahmy. N., Ulfiana. F., Ulfah. A., Sa'adah. M.A, Agustin. I. (2025). Penerapan Aktivitas *Playground* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Al Washliyah: Jurnal Penelitian Sosial Humaniora*. 3 (2), 71-77.

This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



Pendahuluan

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak, termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Motorik kasar berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tubuh besar, seperti berlari, melompat, memanjat, dan melempar. Keterampilan ini tidak hanya mendukung aktivitas fisik sehari-hari, tetapi juga memengaruhi kemandirian, rasa percaya diri, serta interaksi sosial anak (Adriana, 2011). Anak yang memiliki hambatan perkembangan, khususnya ABK, cenderung mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam menguasai keterampilan motorik kasar, sehingga memerlukan pendekatan dan intervensi khusus.

Motorik kasar merupakan keterampilan menggerakkan berbagai bagian tubuh sesuai instruksi dari otak serta mengendalikan gerakan tubuh terhadap beragam rangsangan yang berasal dari luar maupun dari dalam diri. Keterampilan ini memiliki hubungan erat dengan perkembangan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh melalui aktivitas yang teratur dan terkoordinasi antara sistem saraf, otot, otak, serta sumsum tulang belakang (Fikriyati, 2013). Motorik kasar melibatkan gerakan tubuh yang memanfaatkan otot-otot besar, seperti duduk, menendang, berlari, melompat, berjalan, menaiki dan menuruni tangga (Mahmud, 2018). Gallahue dalam Mahmud (2018) mengklasifikasikan keterampilan motorik menjadi tiga kategori: lokomotor (memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain), non-lokomotor (gerakan di tempat), dan manipulatif (menguasai objek dengan tangan atau kaki). Ketiga jenis keterampilan ini sangat penting bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) yang sering mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam menguasainya (Hidayanti, 2013)..

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), khususnya dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD), menghadapi tantangan signifikan dalam perkembangan motorik kasar. Xing & Wu (2025) melaporkan bahwa 59-80% anak dengan ASD menunjukkan keterlambatan dalam keterampilan motorik kasar, termasuk berjalan, berlari, melompat, dan koordinasi keseimbangan. Secara neurologis, anak autis sering mengalami gangguan perencanaan motorik (*dyspraxia*), postural control yang lemah, hipotonia, serta gangguan keseimbangan (Nordin et al., 2021). Sensitivitas sensorik yang berlebihan atau kurang dapat membatasi keberanian anak untuk menjelajahi aktivitas fisik yang menantang (Hannant et al., 2016).

Salah satu media yang potensial untuk mendukung perkembangan motorik kasar adalah aktivitas *playground*. *Playground* atau arena bermain menyediakan fasilitas berupa ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, dan permainan fisik lainnya yang dirancang untuk melatih kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan tubuh anak (Sujiono, 2013). Melalui aktivitas *playground*, anak dapat berlatih secara menyenangkan, interaktif, dan berulang sehingga mendukung proses belajar keterampilan motorik kasar. Bagi anak berkebutuhan khusus, aktivitas ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar, melatih kesabaran, serta mengembangkan interaksi sosial dengan teman sebaya. *Playground* edukatif dengan berbagai fasilitas seperti ayunan, perosotan, jembatan keseimbangan, tangga tali, dan jalur sensorik berperan penting sebagai media stimulasi motorik kasar. Aktivitas bermain fisik memungkinkan anak melatih keseimbangan, kekuatan, koordinasi, dan kelincahan melalui cara yang menyenangkan dan alami (Salsabila & Pratama, 2025). Jalur sensorik dapat melibatkan aktivitas berjalan zigzag, melompat, berjinjit, dan merasakan tekstur berbeda, sehingga efektif meningkatkan koordinasi dan daya tahan fisik anak (Hurriyati & Safitri, 2022).

Meskipun berbagai penelitian di Indonesia telah membuktikan efektivitas aktivitas bermain dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan. Sebagian besar studi masih berfokus pada anak reguler di lembaga PAUD atau TK dengan pendekatan eksperimental kuantitatif (Widayanti, 2023). Penelitian mengenai penerapan aktivitas *playground* sebagai media stimulasi motorik kasar khusus untuk ABK sangat terbatas, baik dari segi desain fasilitas yang inklusif maupun strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individual anak. Keterbatasan penelitian terdahulu terletak pada fokus utama pada anak reguler tanpa mempertimbangkan kebutuhan khusus ABK dan minimnya eksplorasi strategi guru dalam mengatasi tantangan pembelajaran inklusif; serta kurangnya pemahaman mendalam tentang pengalaman subjektif pendidik dalam menerapkan aktivitas *playground* untuk ABK. Padahal, keterampilan motorik kasar merupakan aspek perkembangan yang sangat berpengaruh pada kemandirian, interaksi sosial, dan kesiapan

akademik anak, termasuk ABK.

Sekolah Sukacita sebagai lembaga pendidikan inklusi memiliki komitmen dalam memberikan layanan pendidikan terbaik bagi anak berkebutuhan khusus. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan tantangan terkait pengembangan motorik kasar anak, misalnya keterbatasan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada kegiatan kelas atau terapi individual. Padahal, pembelajaran yang bersifat kontekstual dan menyenangkan, seperti melalui aktivitas *playground*, diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif (Hurlock, 2012).

Penerapan aktivitas *playground* di Sekolah Sukacita diharapkan tidak hanya memberikan stimulasi fisik, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial anak. Permainan kelompok yang dilakukan di *playground* mendorong anak untuk bekerja sama, menunggu giliran, serta memahami aturan sederhana. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan inklusif yang menekankan pada pengembangan kemampuan anak secara holistik, baik dari aspek fisik, sosial, maupun emosional (Depdiknas, 2004).

Penelitian ini penting dilakukan mengingat *playground* yang dirancang inklusif dapat menjadi media terapi yang menyenangkan, efektif, dan sesuai kebutuhan anak. Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang penerapan aktivitas *playground* dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak berkebutuhan khusus di Sekolah Sukacita menjadi penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, serta menjadi referensi bagi guru, terapis, dan orang tua dalam mendukung tumbuh kembang anak berkebutuhan khusus. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi implementasi yang efektif, desain *playground* yang ramah ABK, serta rekomendasi bagi lembaga pendidikan inklusi di Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam pengalaman subjektif guru dalam melatih motorik kasar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di sekolah. Fokus penelitian diarahkan pada upaya menggali makna yang dibangun oleh guru berdasarkan pengalaman langsung mereka, tanpa dipengaruhi oleh asumsi atau pengetahuan peneliti sebelumnya. Fenomena yang diteliti mencakup strategi pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta hasil yang diperoleh dalam kegiatan motorik kasar di *playground* sekolah.

Subjek penelitian melibatkan dua orang guru khusus kelas motorik kasar dan tiga anak ABK di Sekolah Sukacita Banjarmasin. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria guru terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan motorik kasar dan anak mengikuti kegiatan tersebut secara rutin.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai keterampilan motorik kasar anak sebelum dan sesudah intervensi *playground*. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan terapis untuk mengetahui perkembangan anak secara lebih mendalam, sedangkan dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan digunakan sebagai data pendukung. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1992), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, meliputi persetujuan dari pihak sekolah, menjaga kerahasiaan identitas partisipan dengan menggunakan inisial, memastikan kenyamanan partisipan selama proses pengumpulan data, dan menegaskan bahwa partisipasi bersifat sukarela.

Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dengan pendidik, aktivitas bermain di *playground* untuk anak berkebutuhan khusus (ABK), khususnya anak dengan autisme, menunjukkan bahwa adanya perencanaan kegiatan bermain dilakukan melalui identifikasi profil anak yang mencakup kebutuhan, modalitas belajar, serta kemampuan keterampilan dasar yang telah dimiliki. Salah

satu fokus utama kegiatan adalah pelatihan keterampilan motorik kasar yang mencakup keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kepatuhan. Guru menekankan pentingnya penggunaan alat yang aman, murah, dan mudah diakses, termasuk pemanfaatan perabot rumah tangga sebagai media latihan.

Guru juga menekankan pentingnya panduan di awal kegiatan yang diikuti dengan ruang eksplorasi mandiri. Pendampingan yang seimbang antara arahan dan kebebasan diyakini dapat mengoptimalkan pembelajaran motorik sekaligus melatih regulasi diri anak. Hasil wawancara dengan kedua guru yang menjadi subjek penelitian, ditemukan sejumlah kesamaan dan perbedaan dalam strategi, tantangan, dan persepsi mereka terhadap kegiatan bermain di *playground* untuk anak berkebutuhan khusus (ABK), khususnya anak dengan autisme.

Menurut guru subjek 1, perencanaan kegiatan bermain dimulai dengan melihat profil anak, meliputi kebutuhan, modalitas, dan keterampilan yang sudah dikuasai. Fokus utama kegiatan adalah pelatihan motorik kasar seperti keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kepatuhan. Guru subjek 1 banyak memanfaatkan alat sederhana dan aman, bahkan perabot rumah tangga, untuk menyesuaikan keterbatasan fasilitas. Tantangan yang dihadapi adalah keragaman kemampuan anak, waktu interaksi yang terbatas di sekolah dibandingkan di rumah, serta keterlibatan orang tua yang belum selalu konsisten. Strategi yang digunakan meliputi pemanasan (*warming up*) untuk mempersiapkan anak secara fisik, *scaffolding* untuk kemandirian, serta pemanfaatan peer tutoring agar anak lebih termotivasi. Guru subjek 1 menilai perubahan positif anak meliputi peningkatan fokus, koordinasi tubuh, keberanian mencoba, dan kepatuhan terhadap instruksi.

Sedangkan menurut guru subjek 2, kegiatan di *playground* dirancang fleksibel dan sederhana, dengan mempertimbangkan kebutuhan unik setiap anak dan durasi aktivitas agar tidak menimbulkan kelelahan atau overstimulasi. Fasilitas yang dipilih adalah alat yang aman, dapat digunakan bersama, dan mendukung keterampilan sosial seperti bergiliran. Tantangan yang dirasakan adalah menyeimbangkan kebutuhan anak yang sangat aktif dengan anak yang sensitif, serta keterbatasan alat yang sesuai. Dalam pelaksanaan, guru subjek 2 membangun rasa kebersamaan di awal, memberikan waktu adaptasi sesuai kebutuhan anak, dan mendampingi secara fisik tanpa membatasi kemandirian. Instruksi diberikan secara singkat, jelas, disertai contoh gerakan, bahasa tubuh, dan penguatan positif. Permainan yang dianggap efektif antara lain papan titian untuk melatih keseimbangan dan fokus, serta lompat-lompatan untuk kekuatan kaki dan koordinasi. Menurut guru subjek 2, perubahan positif yang menonjol mencakup peningkatan kepercayaan diri, keberanian, keterampilan kerjasama, dan kelancaran gerak tubuh, terutama pada anak yang awalnya pasif.

Kedua guru sama-sama menekankan pentingnya keseimbangan antara pendampingan guru dan kebebasan eksplorasi anak. Guru subjek 1 lebih menonjolkan latihan motorik untuk kesiapan belajar di kelas dan regulasi fisik, sedangkan guru subjek 2 menekankan pada kombinasi pengembangan motorik dan keterampilan sosial emosional melalui permainan bersama teman sebaya. Keduanya sepakat bahwa kolaborasi dengan orang tua dan penyesuaian alat bermain menjadi kunci keberhasilan program.

Hasil wawancara menyatakan bahwa kegiatan bermain di *playground* memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak berkebutuhan khusus. Anak-anak yang semula pasif mulai menunjukkan keberanian, kepatuhan terhadap instruksi, serta peningkatan kemampuan fisik seperti keseimbangan dan koordinasi tubuh. Strategi guru yang menekankan pemanasan, *scaffolding* (dukungan bertahap), dan *peer tutoring* (dukungan teman sebaya) dapat membantu anak lebih siap secara fisik maupun emosional dalam mencoba aktivitas baru.

Strategi yang digunakan guru dalam kegiatan *playground* menunjukkan kombinasi antara kreativitas, fleksibilitas, dan pemahaman mendalam terhadap kondisi anak berkebutuhan khusus. Guru tidak hanya berfokus pada keterampilan motorik kasar, tetapi juga memberikan dukungan emosional yang konsisten. Pemanasan sebelum kegiatan menjadi langkah penting karena membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar dan mempersiapkan kondisi fisik mereka. Setelah itu, guru menggunakan strategi *scaffolding*, yaitu memberikan bantuan penuh di awal, seperti memegang tangan anak saat

berjalan di papan titian, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut hingga anak berani mencoba secara mandiri (Qori, 2023). Strategi ini membuat anak merasa lebih aman sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri.

Tantangan yang dihadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan meliputi keragaman kemampuan anak, keterbatasan waktu interaksi di sekolah dibandingkan di rumah, serta keterlibatan orang tua yang belum konsisten, sedangkan keberhasilan intervensi pada anak autisme sangat dipengaruhi oleh kesinambungan latihan antara sekolah dan rumah. Strategi yang digunakan guru untuk mengatasi anak yang pasif atau takut adalah dengan memberikan aktivitas pemanasan (*warming up*) guna memicu kesiapan fisik dan emosional sebelum menghadapi tantangan baru. Pendekatan bertahap (*scaffolding*) juga digunakan, di mana anak awalnya mendapat bantuan penuh, kemudian bantuan dikurangi hingga anak dapat mandiri. Strategi ini konsisten dengan teori *zone of proximal development* Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya dukungan bertahap hingga anak mampu melakukan tugas secara mandiri.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan perkembangan yang positif, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala. Perbedaan kemampuan tiap anak menuntut guru untuk melakukan penyesuaian strategi, sementara keterbatasan fasilitas permainan dan keterlibatan orang tua yang belum konsisten juga menjadi faktor penghambat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adhitama (2016) yang menekankan pentingnya keberadaan area motorik kasar dalam sekolah terapi autisme, namun sering terkendala oleh keterbatasan desain ruang. Hal serupa disampaikan oleh Arief & Ihsan (2018) yang menegaskan perlunya integrasi taman bermain dengan fungsi terapi agar stimulasi motorik anak dapat tercapai secara alami.

Selain memberikan dampak pada aspek fisik, penelitian ini juga menemukan bahwa stimulasi motorik kasar berdampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Temuan ini didukung oleh penelitian Suryadi (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan area bermain di TK Pertiwi mampu meningkatkan kemampuan motorik sekaligus keterampilan sensori anak. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Izdihar & Anwar (2020) di TK Jombang menunjukkan bahwa kegiatan bersepeda inklusif dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar sekaligus mendorong interaksi sosial di antara anak. Namun demikian, penggunaan *playground* sebagai sarana stimulasi motorik juga perlu memperhatikan aspek keamanan. Fitriani et al (2025) mengemukakan konsep *Safetyplay* yang dirancang untuk mencegah risiko kecelakaan, sehingga anak tetap memperoleh manfaat motorik tanpa mengorbankan keselamatan. Hal ini menegaskan bahwa *playground* yang ideal bukan hanya menyediakan sarana bermain, melainkan juga harus aman, ramah anak, dan mampu mengakomodasi kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

Guru juga menyoroti peran teman sebaya (*peer tutoring*) sebagai faktor pendukung keterlibatan anak. Interaksi dengan teman yang mendorong atau memberi contoh dapat memotivasi anak untuk mencoba aktivitas baru. Perubahan positif yang diamati setelah mengikuti kegiatan *playground* antara lain peningkatan kemampuan fisik (keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot), kepatuhan terhadap instruksi, dan keberanian mencoba aktivitas baru. Namun, guru menekankan bahwa perubahan signifikan membutuhkan waktu dan konsistensi, umumnya memerlukan periode latihan mingguan untuk membentuk kebiasaan baru. Pelaksanaan kegiatan bermain di *playground* untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) menggunakan fasilitas dan media alat yang aman, merangsang gerak, serta dapat digunakan secara bersama untuk mengembangkan kemampuan motorik sekaligus keterampilan sosial, seperti bergiliran dan bekerjasama. Guru juga menekankan pentingnya pengawasan yang memadai dan pengaturan area bermain agar anak tidak mengalami overstimulasi.

Interaksi dengan teman sebaya dalam konteks aktivitas *playground* dapat dijelaskan melalui teori Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Menurut Vygotsky (1978), anak akan lebih mudah menguasai keterampilan baru apabila mendapatkan bantuan atau dukungan dari orang lain yang lebih kompeten, termasuk teman sebaya. Dalam hal ini, *peer tutoring* berfungsi sebagai bentuk *scaffolding*, di mana anak belajar meniru, mengikuti arahan, dan secara bertahap mampu melakukan aktivitas secara mandiri. Dukungan sosial dari teman sebaya juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan motivasi, serta

memperluas pengalaman sosial anak berkebutuhan khusus dalam lingkungan belajar yang inklusif.

Selain itu, penerapan aktivitas *playground* dapat dikaitkan dengan teori Psikomotor Domain dari Bloom (dalam Krathwohl, 2002) yang menekankan bahwa pembelajaran keterampilan motorik memerlukan latihan berulang dan bertahap, mulai dari persepsi, kesiapan gerak, hingga otomatisasi keterampilan. Aktivitas *playground* yang dilakukan secara konsisten akan melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot anak melalui pengalaman langsung. Lebih lanjut, teori Belajar Sosial Bandura (1986) juga relevan, karena anak belajar melalui observasi dan imitasi perilaku teman sebaya. Dengan melihat teman yang berhasil melakukan aktivitas tertentu, anak termotivasi untuk mencoba, yang pada akhirnya mempercepat perkembangan keterampilan motorik sekaligus kemampuan sosial seperti bekerja sama dan menunggu giliran.

Tantangan lain yang dihadapi adalah menyeimbangkan kebutuhan yang beragam antara anak yang sangat aktif dan anak yang sensitif atau cepat lelah, serta keterbatasan fasilitas yang terkadang tidak sepenuhnya aman atau sesuai. Hal ini mengharuskan pendidik untuk memiliki fleksibilitas, menyediakan beberapa rencana alternatif, dan melakukan penyesuaian dan kreasi spontan di lapangan. Dalam memulai kegiatan, guru membangun rasa kebersamaan dengan mengajak anak naik bersama ke area bermain, lalu memberikan waktu adaptasi yang berbeda bagi setiap anak. Strategi *gradual participation* ini memungkinkan anak yang ragu-ragu untuk mengamati terlebih dahulu sebelum mencoba, yang terbukti efektif dalam meningkatkan rasa aman dan keterlibatan.

Pendampingan dilakukan dengan memberikan dukungan fisik yang dekat namun tidak membatasi kemandirian anak, serta mendorong kepercayaan diri melalui pujian verbal dan instruksi singkat yang jelas. Guru juga mempraktikkan langsung gerakan yang diinstruksikan, menggunakan bahasa tubuh, dan memastikan kontak mata untuk meningkatkan pemahaman. Permainan yang dianggap paling efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik adalah papan titian untuk melatih keseimbangan dan fokus, serta lompat-lompatan untuk meningkatkan kekuatan kaki dan koordinasi. Keduanya dinilai sederhana namun fleksibel untuk disesuaikan dengan kemampuan anak. Dampak positif yang diamati mencakup peningkatan kepercayaan diri, keberanian mencoba aktivitas baru, kesabaran menunggu giliran, keterampilan kerjasama, dan kelancaran gerakan tubuh. Anak yang awalnya pasif dan ragu-ragu menunjukkan perubahan signifikan setelah berulang kali mengikuti kegiatan, sesuai dengan prinsip pembentukan kebiasaan melalui paparan. Selain itu, peran teman sebaya menjadi pendorong motivasi yang kuat, di mana interaksi sosial secara alami memicu anak untuk meniru perilaku positif, menambah keberanian, dan mengembangkan keterampilan sosial-emosional.



Gambar 1. Aktivitas untuk melatih motorik kasar anak

Gambar 1 merupakan beberapa kegiatan untuk melatih motorik kasar anak di kelas playground. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa kegiatan motorik kasar tidak hanya berdampak pada kesiapan fisik, tetapi juga pada kemampuan anak untuk fokus dan beradaptasi di kelas. Kegiatan *playground* yang terstruktur, adaptif, dan inklusif dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik, sosial, dan emosional anak ABK. *Playground* yang inklusif dan aman dapat menjadi ruang efektif untuk pengembangan fisik, sosial, dan emosional anak berkebutuhan khusus. Perlunya peningkatan variasi alat permainan yang disesuaikan dengan kemampuan beragam anak, penyediaan area tenang untuk mengelola overstimulasi, serta pelatihan bagi pendamping dan orang tua agar mereka dapat mendukung proses belajar anak secara konsisten. Dukungan konsisten dari guru, teman sebaya, dan orang tua merupakan faktor penentu yang mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

Sebagian besar penelitian sebelumnya di Indonesia masih berfokus pada anak reguler di pendidikan anak usia dini. Misalnya, penelitian oleh Widayanti (2023) menunjukkan bahwa kegiatan bermain fisik di PAUD efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui aktivitas sederhana seperti melompat, berlari, dan bermain bola. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian saat ini yang menegaskan bahwa permainan berbasis gerak juga mampu meningkatkan keterampilan motorik, meskipun subjeknya adalah anak berkebutuhan khusus. Bedanya, penelitian ini lebih menekankan pada aspek adaptasi guru dalam menghadapi tantangan unik yang dimiliki ABK. Selain itu, penelitian oleh Rachmawati & Irawan (2025) tentang penggunaan media permainan tradisional “engklek” untuk anak sekolah dasar juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keseimbangan dan kelincahan motorik kasar anak. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan yang sederhana namun efektif, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Rahman menggunakan subjek anak reguler tanpa hambatan perkembangan.

Temuan penelitian ini memiliki sejumlah implikasi praktis yang penting bagi guru, orang tua, sekolah, maupun anak berkebutuhan khusus. Pertama, bagi guru, strategi seperti pemanasan, *scaffolding*, dan *peer tutoring* dapat dijadikan model praktik pembelajaran di *playground*. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu anak meningkatkan keterampilan motorik kasar sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri. Kedua, bagi orang tua, penelitian ini menegaskan pentingnya kesinambungan latihan antara rumah dan sekolah. Anak berkebutuhan khusus akan mengalami perkembangan motorik yang lebih optimal bila stimulasi yang diberikan di sekolah dilanjutkan secara konsisten di rumah. Keberhasilan kegiatan *playground* tidak bisa dilepaskan dari peran orang tua sebagai mitra utama guru dalam mendukung perkembangan anak. Ketiga, implikasi penting juga terlihat pada sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan inklusif.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa meskipun fasilitas permainan terbatas, guru mampu berkreasi dengan alat sederhana untuk melatih motorik anak. Hal ini mengindikasikan bahwa sekolah inklusi tidak selalu membutuhkan fasilitas yang mahal, tetapi lebih pada bagaimana menciptakan lingkungan bermain yang aman, ramah ABK, dan fleksibel. Keempat, implikasi langsung juga dirasakan oleh anak. Melalui keterlibatan dalam aktivitas *playground*, anak berkebutuhan khusus tidak hanya memperoleh peningkatan kemampuan motorik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial-emosional, seperti menunggu giliran, bekerja sama, dan berani mencoba tantangan baru.

Penelitian ini tentu memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan generalisasi berlebihan. Keterbatasan terlihat dari jumlah subjek yang relatif kecil, yakni hanya melibatkan dua guru dan tiga anak berkebutuhan khusus di satu sekolah inklusi. Kondisi ini membuat temuan penelitian lebih bersifat deskriptif dan kontekstual, sehingga tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh sekolah inklusi di Indonesia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sutriyanti & Muspawi (2024) bahwa penelitian kualitatif dengan jumlah subjek terbatas hanya memberikan pemahaman mendalam tentang konteks tertentu, bukan representasi populasi yang luas. Keterbatasan lain muncul dari segi durasi penelitian yang relatif singkat. Perubahan motorik kasar anak memerlukan latihan berulang dalam jangka waktu panjang untuk menjadi keterampilan permanen. Penelitian ini hanya mampu mendokumentasikan perubahan awal, sehingga belum bisa menggambarkan keberlanjutan

hasil dalam jangka panjang. Seperti dikemukakan oleh Aziz (2021) dalam studi tentang intervensi motorik kasar di PAUD, dibutuhkan waktu minimal beberapa bulan untuk melihat perubahan signifikan yang berkelanjutan pada perkembangan motorik anak.

Berdasarkan keterbatasan yang ditemukan, penelitian ini membuka peluang bagi kajian lanjutan yang lebih luas dan mendalam. Diperlukan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih besar agar hasilnya dapat digeneralisasi ke berbagai konteks sekolah inklusi di Indonesia. Dengan melibatkan lebih banyak guru, anak, dan sekolah, penelitian dapat menggambarkan variasi strategi yang digunakan di berbagai daerah serta menilai efektivitasnya secara lebih komprehensif. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi desain *playground* inklusif yang lebih ramah bagi anak berkebutuhan khusus. Saat ini, sebagian besar sekolah masih menggunakan alat bermain sederhana yang dimodifikasi guru, padahal dengan desain khusus, stimulasi motorik kasar anak bisa lebih optimal.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan aktivitas *playground* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan autisme. Melalui strategi yang terstruktur, seperti pemanasan, *scaffolding* (dukungan bertahap), serta pemanfaatan *peer tutoring* (dukungan teman sebaya), anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam aspek keseimbangan, koordinasi, kepatuhan, serta keberanian mencoba aktivitas baru. Lebih jauh, kegiatan *playground* juga berperan sebagai sarana stimulasi sosial-emosional, karena anak belajar menunggu giliran, bekerja sama, dan membangun rasa percaya diri dalam interaksi dengan teman sebaya.

Temuan ini memiliki relevansi penting bagi pendidikan inklusif di Indonesia. Pertama, penelitian ini membuktikan bahwa stimulasi motorik kasar tidak harus selalu bergantung pada fasilitas modern atau mahal, melainkan dapat dioptimalkan melalui kreativitas guru dalam memanfaatkan alat sederhana yang aman dan mudah diakses. Kedua, hasil penelitian menekankan bahwa kolaborasi antara guru dan orang tua merupakan faktor kunci dalam memastikan keberlanjutan latihan motorik, karena intervensi yang konsisten di sekolah dan rumah akan mempercepat perkembangan anak. Ketiga, penelitian ini memperkuat urgensi pengembangan *playground* yang ramah ABK sebagai media terapi sekaligus pembelajaran yang menyenangkan.

Relevansi penelitian ini juga terletak pada kontribusinya dalam mengisi kesenjangan penelitian di Indonesia, yang sebagian besar masih berfokus pada anak reguler di PAUD atau TK. Dengan menyoroti pengalaman guru dalam mengelola aktivitas *playground* untuk anak berkebutuhan khusus, penelitian ini menawarkan perspektif baru tentang bagaimana strategi sederhana namun adaptif dapat menghasilkan perubahan positif yang signifikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya penting secara praktis bagi guru, orang tua, dan sekolah inklusi, tetapi juga memiliki implikasi akademik untuk pengembangan kurikulum, desain fasilitas bermain, serta kebijakan pendidikan inklusif yang lebih responsif terhadap kebutuhan ABK.

Daftar Pustaka

- Adhitama, S. S. (2016). Implementasi Growing Garden pada Perancangan Sekolah dan Tempat Terapi Khusus Anak Autisme di Surabaya. *Intra*, 4(Vol 4, No 2 (2016): Desain Interior 2015/2016), 60–71. <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/4614%0Ahttps://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/download/4614/4229>
- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arief, F. H., & Ihsan, M. (2018). Sistem Playground untuk TK Inklusi Sebagai Terapi Perencanaan Motorik. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*, 2(1), 1–8. <https://www.neliti.com/publications/180109/sistem-playground-untuk-tk-inklusi-sebagai-terapi-perencanaan-motorik>
- Aziz, H., Ajhuri, K. F., & Humaida, R. (2021). Efektifitas Permainan Bola dan Rintangan untuk



- Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 169–178. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-01>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Depdiknas. (2004). *Pendidikan Inklusif: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhah*, IV(2), 2338–2163.
- Fikriyati, M. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Laras Media Prima.
- Fitrian, S., Ismaniar, & Putri, L. D. (2025). Terapkan Safetyplay untuk Mencegah Bahaya pada Anak Usia Dini saat Bermain Playground. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 124–132. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3841>
- Hannant, P., Tavassoli, T., & Cassidy, S. (2016). The role of sensorimotor difficulties in autism spectrum conditions. *Frontiers in Neurology*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fneur.2016.00124>
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200. <https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak>
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurriyati, D., & Safitri, A. (2022). Metode Playmate Sensory Path Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 613–618.
- Izdihar, J. K., & Anwar, D. R. (2020). Desain Taman Sekolah untuk Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Alam Bogor. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 11(2), 59–70. <https://doi.org/10.29244/jli.v11i2.26296>
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212–218.
- Mahmud, B. (2018). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. California: Sage Publications.
- Nordin, A. M., Ismail, J., & Nor, N. K. (2021). Motor Development in Children With Autism Spectrum Disorder. *Frontiers in Pediatrics*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.598276>
- Qori, E. W. Z. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Model Scaffolding Pada Pembelajaran Di Sekolah Penyelenggara Program Layanan Peserta Didik Cerdas Istimewa Bakat Istimewa Increasing Children'S Creativity Through Scaffolding Model in Special Intelligent Children and T. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 17(1), 33–47.
- Rachmawati, N., & Irawan, F. A. (2025). Implementasi Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengetahui Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.36728/jip.v11i1.3773>
- Salsabila, Z. S., & Pratama, R. S. (2025). Membangun Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Olahraga. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 27–39. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1465>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryadi, Y., Puspitasari, D., & Widodo, H. (2022). Pemanfaatan Areal Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Dan Sensorik Anak Tk Pertiwi Dusun Semaya, Karanglewas. *Jurnal Abdi Insani*, 9(2), 438–447. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i2.551>
- Sutriyanti, & Muspawi, M. (2024). Jenis-Jenis Data Dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Jurnal Edu Research, Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(4), 195–200.
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Rakhmawati, N. I. S., & Saroinsong, W. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada AUD di SIKL. *Jurnal*

Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6493–6504.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>

Xing, Y., & Wu, X. (2025). Effects of Motor Skills and Physical Activity Interventions on Motor Development in Children with Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *Healthcare (Switzerland)*, 13(5). <https://doi.org/10.3390/healthcare13050489>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

