

Literatur Review: Macam-macam Permainan Sensory Play untuk Meningkatkan Motorik Anak

Erna Rahayu¹, Nur Indah Sari², Reni Saputri³, Kharisma Mutiara Dewi⁴, Putri Rahmawati⁵, Meisinta Vika Putri⁶, Ida Sofiyanti⁷

¹*Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, ernarahayu115@gmail.com*

²*Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, Inur14373@gmail.com*

³*Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, renisaputri932@gmail.com*

⁴*Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, Kharismamutiaraa23@gmail.com*

⁵*Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, putrirahmawati889900@gmail.com*

⁶*Program Studi Kebidanan Program Sarjana, Fakultas Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo, Sintam298@gmail.com*

⁷*Pendidikan Profesi Bidan, Universitas Ngudi Waluyo, Idasofiyanti@gmail.com*

Korespondensi Email: ernarahayu115@gmail.com

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| <i>Article History Submitted, 2023-10-18 Accepted, 2023-12-16 Published, 2023-12-28</i> | <i>Sensory Play is an activity carried out outside the classroom to encourage children to use one or more of the senses, developing sensory management, sensory play, sensory path, sensory play box, squishy pop up, magic sand, play dough, sensory wall number, sensory carpet, fun sensory learning. and so on. The benefits of sensory play are: learning will be more fun than just studying in the classroom, learning will become more real because various learning objects can be seen and even felt directly, learning will be clear and interesting, the learning process will be more interactive because with media communication will occur. active direction, whereas without media teachers tend to talk in one direction, improve the quality of children's learning outcomes, train children's brain development, help develop language, gross fine motor skills, cognitive and social emotional. The method used in preparing this research is Literature Review by analyzing a predetermined number of articles. This research consists of 12 articles which will be analyzed using article selection techniques using article criteria used in accordance with the research objectives. The results of the Literature Review show that the aim of this Literature Review is to find out various types of sensory games to improve motor skills in children. Overall, the 12 articles show that sensory games can improve children's motor skills. Conclusion Based on the results of the Literature Review of the 12 articles, the interventions carried out to</i> |
| <i>Keywords: Sensory Play, Children's Motor Skills</i> | |
| <i>Kata Kunci: Permainan Sensori, Motorik Anak</i> | |

improve children's motor skills are sensory path, sensory play box, squishy pop up, magic sand, play dough, sensory wall number, sensory carpet, and fun sensory learning.

Abstrak

Sensory play merupakan kegiatan yang dilakukan diluar kelas untuk mendorong anak-anak menggunakan salah satu indra atau lebih, pengembangan manajemen sensorik, sensory play, sensory path, sensory play box, squishy pop up, pasir ajaib, play dough, sensory wall number, sensory carpet, fun sensory learning. dan lain sebagainya. manfaat dari sensory play yaitu : pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan dibandingkan hanya belajar di dalam kelas, pembelajaran menjadi lebih nyata karena berbagai objek pembelajarannya dapat dilihat bahkan dirasakan langsung, pembelajaran menjadi jelas dan menarik, Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah, Meningkatkan kualitas hasil belajar anak, Melatih perkembangan otak anak, membantu perkembangan bahasa, motorik halus kasar, kognitif, dan social emosional. Metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini yaitu Literature Review dengan menganalisis sejumlah artikel yang telah ditentukan. Penelitian ini terdiri dari 12 artikel yang akan di analisis dengan teknik penyeleksian artikel dengan menggunakan kriteria artikel yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil Literature Review menunjukkan bahwa Tujuan dilakukan Literature Review ini untuk mengetahui macam – macam permainan sensory untuk meningkatkan motorik pada anak. Dilihat secara keseluruhan dari 12 artikel tersebut menunjukkan bahwa permainan sensory dapat meningkatkan motorik pada anak. Kesimpulan Berdasarkan hasil Literature Review dari 12 artikel tersebut, intervensi yang dilakukan untuk meningkatkan motorik anak adalah sensory path, sensory play box, squishy pop up, pasir ajaib, play dough, sensory wall number, sensory carpet, dan fun sensory learning

Pendahuluan

Pertumbuhan dan perkembangan manusia usia nol sampai enam tahun yang dimulai sejak dari dalam kandungan ibunya. Usia 0-6 tahun, menurut para ahli merupakan masa peka atau di-sebut masa emas (*The Golden age*) bagi anak yang mulai mengalami peningkatan dalam perkembangan kecerdasannya. Masa-masa usia emas ini membutuhkan suatu rangsangan dan stimulus yang dapat menghasilkan peningkatan kecerdasan di masa mendatang. Pentingnya pemberian rangsangan dan stimulus pada anak agar memiliki kesiapan dalam proses pematangan fungsi-fungsi jasmani dan rohani untuk merespon stimulasi yang diberikan. Anak usia dini membutuhkan pendidikan yang dilakukan dengan cara memberikan rang-sangan yang tepat sesuai dengan usianya untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan- an jasmani dan rohani supaya anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya baik jalur for-mal, nonformal maupun informal sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar. Setiap lembaga perlu memberikan

kesempatan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan anak secara maksimal dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dilakukan dengan memperhatikan keamanan sesuai dengan tingkatan usianya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan perkembangan pada anak selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan dengan cara yang baik dan menarik khususnya untuk pembelajaran anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini yaitu dengan bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas atau kegiatan anak-anak yang dilakukan dengan senang dan gembira. Anak dapat berlari dengan berteriak keras, melompat, melempar bola sampai menaiki tangga dengan penuh semangat. (Wahidah & Sulistyani, 2022)

Sesuatu yang dilakukan anak penuh dengan semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan. Anak akan membenci dan menjauhi suasana yang tidak menyenangkan. Bermain adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Bermain secara tidak langsung akan membuat anak mengembangkan kemampuan fisik -motorik, sosial -emosional, dan kognisinya. Anak usia dini juga merupakan masa terpenting untuk mengasah indra dan melatih otot-otot anak. Hal tersebut dapat diasah dengan penggunaan permainan sederhana yang menggunakan metode yang sedang berkembang yaitu metode belajar *Sensory Play*.

Sensory Play adalah permainan yang melatih dan menggunakan satu indra atau lebih (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba). Permainan ini berguna untuk mendorong anak untuk belajar observasi, menstimulasi indra, dan membangun hubungan syaraf di otak. Perkembangan anak dalam hal belajar juga tidak hanya berasal dari faktor genetik saja melainkan juga dari stimulus yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Saat stimulus masuk ke dalam otak anak, sistem syaraf kemudian akan memprosesnya dengan menghasilkan sebuah sensasi yang mendorong indera anak bergerak (respon stimulus). Semakin banyak stimulus yang diberikan, semakin banyak anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan. (Ainun Munzilin et al., 2021)

Menurut Ika Ainun munzilin 2021 manfaat dari *sensory play* yaitu : 1) pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan dibandingkan hanya belajar di dalam kelas, 2) pembelajaran menjadi lebih nyata karena berbagai objek pembelajarannya dapat dilihat bahkan dirasakan langsung, 3) pembelajaran menjadi jelas dan menarik, 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak, 6) Melatih perkembangan otak anak, 7) Membantu perkembangan bahasa, motorik halus kasar, kognitif, dan social emosional. (Ainun Munzilin et al., 2021)

Motorik dapat didefinisikan sebagai suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses-proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh, baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan. Proses yang terjadi meliputi : penerimaan informasi, pemberian makna terhadap informasi, pengolahan informasi, proses pengambilan keputusan, dan dorongan untuk melakukan berbagai bentuk aksi-aksi motorik. Setelah itu dilanjutkan dengan peristiwa fisiologis yang meliputi pemberian, pengaturan dan pengendalian impuls kepada organ-organ tubuh yang terlibat dalam melaksanakan aksi-aksi motorik. Faktor-faktor yang menentukan motorik, Otot, Saraf, Otak Ketiga unsur tersebut melaksanakan masing-masing perannya secara "interaksi positif". Unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya.

Metode

Jenis studi ini adalah metode data analisis dengan menggunakan tinjauan literature (literatur review) yang menggali tentang macam-macam permainan *sensory* untuk

meningkatkan motorik pada anak usia 1-5 tahun. Literature Review merupakan studi sekunder yang berasal dari studi Literature Review yang di kenal pada riset riset medis. Studi literature riviw adalah untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan menafsirkan semua literature yang tersedia dan relevan yang berkaitan dengan pertanyaan peneliti yang di amati kegunaan systematic literature riviw untuk meringkas bukti yang ada tentang topik, mengidentifikasi dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya (Fauzi, dkk 2019).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan mencari artikel penelitian melalui pencarian secara elektronik yaitu Google Scholar dengan menggunakan kriteria artikel penelitian yang akan digunakan yaitu sesuai dengan tujuan penelitian dan artikel penelitian yang dipublikasikan dari tahun 2014 sampai tahun 2023. Artikel yang dipilih adalah artikel berbahasa Indonesia dan Inggris sebanyak 12 artikel yang dapat diakses fulltext dalam format pdf. Langkah dalam melakukan literatur review menurut Lawrence Machi & Mc.Evoy Brenda (2016) yaitu Select a topic, Develop tools of argument, Search artikel, Survey the literature, Critique the literature, and write the review.

Hasil dan Pembahasan

Pencarian artikel dilakukan pada pangkalan data (data base) dengan menggunakan kata kunci sensory play, motorik anak, permainan sensory, perkembangan motorik anak, pengembangan media pembelajaran sensory. Berikut daftar 12 jurnal yang ditemukan dan diuraikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Daftar Artikel

| No | Judul dan Penulis | Metode penelitian | Hasil |
|----|---|--|---|
| 1 | “Penerapan Alat Permainan Edukatif <i>Sensory Path</i> Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Di Tk PGRI 3 Ngawi Ds. Mangunharjo Kec. Ngawi Kab. Ngawi”. (Anita Solihatul Wahidah, Indri Sulistyani) | Penelitian ini menggunakan desain metode kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana data dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi Populasinya yaitu anak didik kelompok A TK PGRI 3 Ngawi. Analisis pada data kualitatif dilakukan denganmengorganisir data, memilah-milahnya yang kemudian dikelola, mencatat, mencari dan menemukan pola sebagai hasil catatan lapangan dalam menentukan apa yang penting dipelajari sebagai bahan pelaporan hasil penelitian. | Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan alat permainan edukatif sensory path dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Dengan pembelajaran yang menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) sensory pathterlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak yang dapat dilihat dari kondisi awal kemampuan kognitif anak yang semula masih cukup rendah dengan kondisi setelah penerap-an alat permainan edukatif sensory path menjadi meningkat. Penerapan alat permainan edukatif sensory path terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. |
| 2. | Penyusunan Alat Peraga Edukatif <i>Sensory Play Box</i> Untuk Menstimula Si Lima Aspek perkembangan Anak | Metode yang digunakan adalah wawancara dengan beberapa guru TK dan orangtua, merancang sebuah sensory play box untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan kognitif bahasa, fisik motorik kasar, | Pengabdian Masyarakat telah terlaksana dengan lancar dan mendapat sambutan baik dari peserta pelatihan. Kemudian dilanjutkan oleh pemaparan materi dan penjelasan manfaat sensory play box dan simulasi penggunaan sensory play box oleh guru dan siswa-siswa PAUD |

| No | Judul dan Penulis | Metode penelitian | Hasil |
|----|--|---|---|
| | | motorik halus, sosial, dan emosi. Setelah merancang alat permainan educatif sensory play box, | dibantu oleh anggota pengabdian masyarakat. Kegiatan ditutup dengan penyerahan Alat Peraga Edukatif Sensory Play Box oleh Tim Pengabdi Masyarakat kepada pihak sekolah PAUD Little Sun. Pihak sekolah merasa terbantu dengan adanya APE Sensory Play Box dikarenakan dapat membantu anak bermain berbagai permainan dalam satu tempat. |
| 3. | Permainan <i>Squishy Pop Up</i> Sebagai Media Stimulasi Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli | Desain penelitian ini sebagian besar menggunakan metode penelitian kualitatif dimana hasil penelitian disajikan melalui pendekatan deskriptif. Populasinya yaitu anak usia dini di TK Lingga Kumara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. | Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa pengembangan kegiatan dan media permainan, termasuk penggunaan <i>Squishy pop up</i> sebagai media permainan inovatif, memiliki peranan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Pentingnya memberikan rangsangan yang sesuai dan pendidikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus telah terbukti dapat mempercepat kemajuan mereka. Penggunaan permainan edukatif menjadi sarana yang efektif dalam memberikan rangsangan tersebut. Pemilihan permainan edukatif yang tepat akan membantu mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka. Dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus mereka secara lebih efektif sambil tetap terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. |
| 4. | Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak | Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode analisis teks dan wacana. Populasinya yaitu anak paud. Teknik analisis data memakai metode analisis isi. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa pasir ajaib ini dapat digunakan anak dalam kegiatan menggambar dan membentuk. Perkembangan kreativitas anak melalui permainan pasir ajaib ini dapat meningkatkan imajinasi anak dalam mengembangkan kreativitas, bisa menuangkan ide-ide yang ada dalam pikiran anak, melatih kepercayaan diri anak, dapat menstimulasi perkembangan anak, menstimulasi kreativitas anak |

| No | Judul dan Penulis | Metode penelitian | Hasil |
|----|---|---|---|
| | | | dalam membentuk suatu karya yang baru, dan aman digunakan anak dalam bermain. |
| 5. | Pemanfaatan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di Tk Kurnia Simo Tambaan Surabaya | penelitian ini menggunakan metode kualitatif. populasinya adalah di TK Kurnia Simo Tambaan Kelompok B1 Kecamatan Sukomanunggal Surabaya, Tehnik pengumpulan data dengan obsevasi | Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan siklus I dan II mengenai pemanfaatan media play dough untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya kelompok BI dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media play dough dalam kegiatan pembelajaran ternyata dapat meningkatkan kreativitas anak dengan memupuk potensi sejak dini, menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan dan dapat membimbing anak maupun menciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu |
| 6. | Penerapan Metode Bermain <i>Sensory Wall Number</i> untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Unisba <i>Preschool</i> Kota Bandung | Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di Unisba <i>Preschool</i> Kota Bandung pada kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah 6 orang anak, yang terdiri dari 3 orang anak perempuan dan 3 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. | Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan membuat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklus, kemudian melakukan perbaikan pada setiap siklus selanjutnya agar mencapai hasil penelitian yang diinginkan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat perkembangan kognitif dan motorik halus anak sebelum menggunakan metode bermain <i>sensory wall number</i> , menjelaskan proses pembelajaran menggunakan metode bermain <i>sensory wall number</i> , mengetahui tingkat perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UNISBA <i>Preschool</i> setelah menggunakan metode bermain <i>sensory wall number</i> . |
| 7. | <i>Sensory Play Andbraingym</i> At Ceria Playdateschool Purwakarta 2022 | Metodologi yang digunakanya itu pendekatan deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. | Dari hasil temuan penelitian bahwa di ceria playdate kegiatan aktifitas yang difokuskan pada <i>sensoryplay</i> dan <i>braingym</i> serta <i>bilingual school</i> dengan penekanan <i>gross motor</i> , <i>fine motor</i> , <i>pre-wreating</i> , <i>pre-reading</i> . Kegiatan nya seperti yoga, bergelantung, memanjat, berjalan, <i>worm up</i> , bermain <i>play dough</i> , |

| No | Judul dan Penulis | Metode penelitian | Hasil |
|-----|---|--|--|
| | | | bermain bubble, bermain flash card dan lain-lain |
| 8. | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun | Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Populasi pada penelitian ini yaitu Balita (BKB) taman posyandu sakura 2 pada anak usia 1-2 tahun. | Hasil penelitian Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran sensory carpet dengan materi pemahaman panca indera untuk anak usia 1-2 tahun. Minimnya media pembelajaran untuk anak usia 1-2 tahun membuat peneliti melakukan pengembangan media untuk merangsang perkembangan panca inderanya karena anak berada pada tahapan sensorimotor. |
| 9. | Permainan <i>Portable Sensory Path</i> Untuk Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Sindupaten Kertek | Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dimana kegiatan analisis yang akan dilakukan adalah non statistik atau dalam bentuk narasi sehingga data yang terkumpul disajikan berupa narasi. Populasi pada penelitian ini yaitu pada anak kelompok B Di TK Pertiwi Sindupaten. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi pada permainan portable sensory path anak di TK Pertiwi Sindupaten Kertek bahwa guru mengenalkan berbagai bentuk gambar permainan yang terdapat pada bagian-bagian pazzle lantai. Guru terlebih dahulu memperlihatkan jenis-jenis gambar yang terdapat pada pazzle lantai kepada anak sambil menyebutkan nama gambar dan bunyi suara yang sesuai gambar tersebut. Lebih lanjut guru menjelaskan atas langkah-langkah dalam permainan portable sensory path menggunakan pazzle lantai yang akan dimainkan anak didik. |
| 10. | Implementasi Kegiatan " <i>Fun Sensory Learning</i> " Untuk Anak Usia 1-2 Tahun di Panti Yayasan Mansyaul Ihsan | Desain penelitian ini menggunakan metode pengabdian. Populasi penelitian ini anak usia 1-2 tahun di panti yayasan mansyaul ihsan | Hasil penelitian ini didapatkan dari adanya kegiatan yang dilaksanakan di Yayasan Mansyaul Ihsan yaitu orang tua mendapat informasi atau ilmu baru serta anak meningkatkan stimulus perkembangan sensori anak. setelah memenuhi syarat-syarat perizinan oleh pihak yayasan. Kemudian, kami mempersiapkan alat serta bahan yang dibutuhkan sesuai dengan tema perharinya. seperti agar-agar, pewarna makanan, beras, biji selasih, mainan, dan wadah. |
| 11 | Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera | Metode yang digunakan adalah menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model, pengembangan ADDIE yang terintegrasi dengan model Rowentree. Instrumen kelayakan produk buku | Hasil analisis data menunjukkan bahwa buku panduan yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat valid dan sangat layak untuk digunakan para guru dalam dalam memberikan stimulasi sensori yang terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran |

| No | Judul dan Penulis | Metode penelitian | Hasil |
|----|--|--|--|
| | | panduan stimulasi sensori menggunakan skala likert dengan analisis kuisisioner, Pengumpulan data menggunakan kuisisioner dalam bentuk google form yang dibagikan kepada para guru saat uji lapangan dan pertemuan melalui <i>video conference</i> . | yang tersusun secara terstruktur dan terkonsep, sehingga anak dapat berperilaku tepat terhadap sensasi yang muncul di lingkungan sekitar. |
| 12 | Pengaruh Pendampingan Melalui Kit Sensory Play Terhadap Pengetahuan Ibu Dari Anak Stunting Tentang Stimulasi Perkembangan Anak | Metode Pengabdian ini dirancang dengan Quasi experimental studies dengan pendekatan pre test dan post test pada kelompok yang diberikan intervensi. Desain ini digunakan untuk menilai pengaruh pendampingan stimulasi perkembangan anak terhadap pengetahuan ibu tentang stimulasi perkembangan anak stunting. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner dan di analisis dengan uji wilcoxon. | Hasil Pendampingn melalui Kit Sensory Play. Dengan adanya pendampingan keluarga anak stunting melalui kit sensory play dapat meningkatkan pengetahuan mengenai stimulasi perkembangan anak. Diharapkan penggunaan sensory play dapat disebarluaskan sebagai upaya untuk meningkatkan stimulasi tumbuh kembang anak |

Bedasarkan tabel diatas dapat diketahui tentang macam-macam permainan sensori yang bermanfaat untuk meningkatkan motorik pada anak. Dilihat secara keseluruhan dari 12 artikel tersebut menunjukkan bahwa permainan sensory itu beraneka ragam dan semua macam permainan sensory mempunyai manfaat yang sama yaitu dapat meningkatkan motorik pada anak. **Permainan play dough** permainan sensory ini untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-6 tahun. Dengan media play dough anak bisa menciptakan berbagai bentuk sesuka hati mereka misalnya pada saat guru menjelaskan tentang macam-macam buah dalam pembelajaran tanpa diberi contoh yang konkrit berupa gambar atau benda riil, maka berakibat anak-anak akan membayangkan bahwa semua jenis buah akan sama dengan apa yang dikatakan oleh gurunya, dari hasil ciptaan sendiri mereka akan bisa mengamati secara langsung pada keadaan yang sebenarnya, sehingga kreitivitasnya akan lebih terarah dan lebih baik (Kasmini, 2012)

Permainan Squishy pop up sebagai media stimulasi motorik halus anak usia dini. Salah satu manfaat utama dari permainan Squishy pop up adalah meningkatkan kemampuan motorik anak. Saat mereka menekan benda-benda tersebut, mereka akan menggunakan otot-otot tangan dan jari-jari mereka yang pada gilirannya dapat mengembangkan kekuatan otot dan koordinasi motorik halus (Ridwan, Nurul, & faniati, 2022). Selain itu, permainan ini juga dapat membantu melatih keterampilan visual-motorikanak-anak, di mana mereka perlu mengoordinasikan gerakan tangan mereka dengan melihat dan mengikuti benda yang melompat keluar. Selain manfaat motorik, permainan Squishy pop up juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak usia dini. Saat mereka mengeksplorasi permainan ini, mereka akan belajar mengenali bentuk, warna, dan tekstur objek-objek yang ada. Mereka juga akan memahami konsep sebab-akibat, di mana mereka akan menyadari bahwa tekanan yang mereka berikan pada objek akan menghasilkan reaksi tertentu. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang hubungan sebab-akibat dalam konteks yang konkrit dan menyenangkan (Gusti Ayu Putu Widiasih Andari, 2023)

Permainan Pasir Ajaib untuk perkembangan kreativitas anak usia dini. Pemanfaatan pasir ajaib ini dapat menjadi inovasi permainan untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak dapat menggunakan pasir ajaib ini melalui bermain. Bermain ialah suatu kegiatan yang mengasyikkan dan spontan bagi anak. Bermain bisa dapat memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Melalui pasir ajaib ini anak dapat menggambar dengan menggunakan berbagai macam warna pasir ajaib, membuat istana, membuat berbagai macam bentuk binatang, dan buah sesuai imajinasinya. Selain mudah dibentuk, aman, tidak berantakan, bersih, memiliki bermacam warna yang menarik, menyenangkan, dan bisa mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, pasir ajaib ini juga bisa melatih motorik halus anak, mengembangkan sosial emosional, kemampuan berpikir, mengenal bentuk dan warna (Umah & Rakimahwati, 2021).

Sensory Wall Number untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Alat Peraga Edukasi “Sensory Wall Number”, sensory wall number adalah media permainan yang dirancang untuk kepentingan bermain dan pembelajaran anak, Permainan sensory wall number ini dirancang dengan beberapa kegiatan diantaranya, Color Coding, Finger Painting Number, Cotton Bud Sun Ray Number, Tactile Number, Number Weave, Tracing Number, Playdough Counting Math, dan Stick Number. Kegiatan sensory wall number digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak usia dini, terutama peneliti memfokuskan sensory wall number untuk sasaran usia 4-5 tahun. Permainan sensori merupakan permainan yang dapat menunjang kualitas pendidikan anak usia dini melalui pemanfaatan kelima panca indera. Sebagian besar aktivitas sensorik adalah bagian dari perkembangan anak sejak lahir (Galeti, 2020)). Permainan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak anak namun, permainan ini sering menyebabkan ruangan kelas menjadi kurang tertata, sehingga guru atau orang tua pun semakin kesulitan (Winahyu, 2020). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang dapat menunjang kualitas (Putri, 2023). Penyusunan alat peraga edukatif *Sensory Play Box* untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak. Sensory play box ini digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Ada lima aspek dalam permainan sensory play box ini, yaitu look, touch, listen, feel, taste. Stimulasi sensoris adalah hal yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, yang kelak akan berpengaruh besar pada kecerdasan anak. Stimulasi sensoris pada anak dapat dilakukan sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, Sensory play box Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan atau bermain, mengingat dengan bermain anak akan belajar dari kehidupan. Ketika anak sudah memasuki masa bermain atau disebut juga sebagai masa toddler, maka anak selalu membutuhkan kesenangan pada dirinya (Anak, 2017)

Sensory Path dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak kelompok A usia 4-5 tahun. Sensory path adalah jalur merayap yang bertujuan untuk menstimulasi sensori peraba pada anak dalam mengenalkan berbagai macam tekstur suatu benda yang ada di sekitar lingkungan-nya. Sensory path dirancang untuk memfasilitasi anak dalam merangsang aktivitas multi – indera sensorik diantaranya indera peraba dan indera penglihatan. Membantu membangun koneksi saraf dalam otak juga sebagai media sensory explorer. Kegiatan bermain pada anak dilakukan dengan mengadakan media atau alat permainan edukatif yang bertujuan untuk menunjang proses belajar pada anak, sehingga kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Sensory path yang digunakan di TK PGRI 3 Ngawi berupa karpet atau alas duduk yang dicetak dan didesign dengan warna-warna yang mencolok, beragam bentuk bangun datar yang terdapat angka dan huruf serta anak melakukannya dengan berjalan, berlari ataupun melompat. Anak lebih senang dan tertarik untuk belajar sambil bermain yang mampu merangsang perkembangan pada anak. Permainan ini peneliti membuat aturan permainan sensory path dibatasi waktu hanya 5-10 per kelompok. Penerapan alat permainan edukatif sensory path kepada anak terbuat dari bahan banner yang berisi gambar-gambar bangun datar yang berwarna, angka dan huruf

yang berbahan halus dan aman ketika digunakan oleh anak-anak sehingga membuat anak lebih tertarik (Wahidah & Sulistyani, 2022).

Sensory Play And Braingym At Ceria Playdate school. Ceria Playdate yang fokus pada aktivitas bermain sensorik dibuka untuk usia 6 bulan hingga 5 tahun. Kelompok belajar yang dibuka Ceria Playdate sesuai dengan rentang umurnya, yaitu kelompok Ceria (6 bulan – 12 bulan), kelompok aktif (1 tahun – 2 tahun), kelompok energik (2 tahun – 3 tahun), kelompok belajar kelompok imajinatif (3 tahun – 4 tahun), kelompok cerdas (4 tahun – 5 tahun), kelompok pandai (3,5 tahun – 5 tahun). Spesifikasi kegiatan yang dilakukan pada setiap rentang umur berbeda-beda untuk kelompok belajar Ceria, aktif, dan energik yang diberikan, yaitu stimulasi kognitif, aktivitas motorik kasar, aktivitas motorik halus, seni dan kerajinan, story time, bermain teman sebaya, menyanyi dan menari. Rangkaian kegiatan pembelajaran di Ceria diawali dengan bermain musik dan menari kemudian bermain flashcard, dilanjutkan dengan permainan sensorik motorik kasar, melakukan kegiatan senam yoga, gantung, peregangan, berguling, memanjat, berjalan di atas papan, dan berjalan dengan terapi sensorik seperti halus, kasar, dll. Kegiatan yoga yang dilakukan untuk anak-anak seperti lotus pose, child's pose, warrior pose, tree pose, dandown dilanjutkan dengan kegiatan braingym, gerakan sederhana yang dapat menstimulasi otak agar optimal dan menyeimbangkan otak kanan dan kiri, memberikan manfaat baik bagi otak maupun tubuh. Latihan tersebut berkaitan dengan koordinasi telinga, mata, kepala, dan anggota tubuh secara keseluruhan. Gerakan-gerakan yang dilakukan terlihat dipadukan dengan kegiatan olahraga, sehingga gerakan-gerakan tersebut dimodifikasi oleh guru namun tetap mempunyai tujuan pembelajaran sesuai tahap perkembangannya (Ftik & Pekalongan, 2022).

Pengembangan media pembelajaran berbasis **Sensory Carpet** untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Sensory Carpet yang sesuai dengan anak usia 1-2 tahun dalam optimalisasi panca inderanya melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut: Merumuskan isi materi pembelajaran macam-macam alat indera, ilustrasi alat indera, warna pada ilustrasi, dan macam-macam bahan. Pelaksanaan pengembangan produk produksi media pembelajaran Sensory Carpet. Media APE sensory carpet didesain awal menggunakan aplikasi Corel Draw. Dari aplikasi Corel Draw kemudian media dibuat nyata dengan bahan utama kain katun. Media berbentuk lingkaran dengan diameter 120 cm. Pada tengah produk media sensory carpet terdapat lingkaran berdiameter 40 cm yang berfungsi sebagai alas tempat duduk anak. Di sekeliling alas duduk terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada pojok kanan atas untuk setiap indera yang berbeda-beda (Wahyuningtyas & Roziah, 2020).

Permainan **Portable Sensory Path** untuk meningkatkan tumbuh kembang anak usia dini. Permainan portable sensory path dapat dimainkan untuk anak usia dini dalam rangka untuk merangsang berbagai bidang pertumbuhan dan pengembangan baik pada aspek nilai moral agama, kognitif, bahasa, fisik motorik dan juga seni anak. Permainan portable sensory path adalah permainan anak yang dapat dibongkar dan dipasang serta dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan portable sensory path juga dapat mencakup aktivitas apapun yang mampu menstimulasi indra anak untuk menyentuh, mencium, merasakan, melihat, mendengar dan apapun yang bisa berhubungan dengan gerakan dan keseimbangan. Jadi implementasi permainan portable sensory path dengan menggunakan puzzle lantai pada anak di TK Pertiwi Sindupaten dilakukan dengan cara guru mengenalkan berbagai bentuk gambar permainan yang terdapat pada bagian-bagian puzzle lantai dan guru menjelaskan langkah permainan dengan media gambar. Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle bersama-sama dengan terlebih dahulu mencontohkan cara menyusun puzzle lantai dengan baik, urut dan benar, melalui bimbingan dan pantauan guru anak menyusun seluruh puzzle di atas karpet yang telah disediakan guru. Guru mengajak agar anak mengamati gambar puzzle dan mencontohkan gerakan yang akan dilakukan anak didik dalam permainan portable sensory path dari star

sampai finis. Lebih lanjut guru meminta kepada anak satu persatu melakukan permainan portable sensory path di atas pazzle lantai(Risyani et al., 2020).

Fun Sensory Learning untuk anak usia 1-2 tahun. Sensory Fun Learning adalah proyek kegiatan yang bertujuan untuk merangsang sensori anak usia 1-2 tahun melalui berbagai kegiatan menyenangkan dan bermakna. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam proyek ini adalah: 1. Bermain agar-agar : dalam kegiatan ini, anak diperkenalkan pada tekstur agar-agar yang mereka pegang dan rasakan. 2. Bermain beras : kegiatan ini melibatkan anak dalam mengenal tekstur beras melalui sentuhan. 3. Bermain biji selasih : dalam kegiatan ini, anak berinteraksi dengan biji selasih yang direndam dalam air. 4. Bermain warna : kegiatan ini melibatkan anak dalam menciptakan karya seni dengan menggunakan pewarna makanan (Julianti et al., 2023).

Aktivitas Bermain Tujuh Indera. Sensory play atau permainan inderawi dapat mengaktifkan sensori yang memiliki fungsi dalam meningkatkan pembelajaran, membangun ketrampilan kognitif dan menyelesaikan konflik sosial emosional anak. Pengalaman inderawi merupakan kegiatan yang mendorong anak menggunakan indera mereka untuk menjelajah dan menggali objek yang membangun pemahaman dan mendapatkan pengetahuan anak. Aktivitas inderawi merupakan suatu bentuk kegiatan dan bermain yang mendorong anak menggunakan satu atau lebih inderanya untuk menstimulasi sensori anak usia dini. Permainan inderawi merupakan cara belajar anak yang melibatkan dan merangsang indera (Berkhout et al., 2012).

Aktivitas inderawi selanjutnya memperluas persepsi anak terhadap dunia dengan pengalaman inderawi. Akhir dari aktivitas inderawi ini adalah mengasah persepsi inderawi dengan memberi kesempatan anak untuk merasakan pengalaman dan berkonsentrasi pada kualitas dan keseimbangan indera tertentu. Oleh karena itu anak-anak membutuhkan wilayah sensorik untuk memuaskan indera dan semua indera dalam mengeksplorasi suara, warna, cahaya, bau dan sentuhan. Sebuah tempat, dimana anak dapat menggunakan indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecap untuk belajar sekaligus untuk membangun hubungan dalam proses tumbuh kembangnya. Melalui permainan indera dapat menstimulasi sensori yang menumbuhkan ekspresi kreatif dan membangun kepercayaan diri dan harga diri anak (Rosiyannah et al., 2020).

Untuk mendukung perkembangan motorik halus anak, diperlukan stimulus yang sesuai. Salah satu metode yang efektif untuk memberikan stimulus ini adalah melalui bermain, karena melalui bermain anak dapat belajar dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka dengan optimal dan sehat (Wong, 2009). Hal ini mengimplikasikan bahwa bermain memiliki peran yang sangat signifikan dalam perkembangan anak pada masa prasekolah. Aktivitas bermain pada masa ini tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana belajar dan mengembangkan keterampilan secara menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, bermain menjadi mekanisme utama untuk mengeksplorasi dunia sekitar, membangun imajinasi, mengembangkan kreativitas, mempelajari aturan sosial, dan mengasah berbagai keterampilan kognitif, fisik, dan sosial yang penting bagi pertumbuhan optimal anak pada tahap prasekolah. Bermain pada masa prasekolah telah terbukti dapat merangsang perkembangan mental dan kecerdasan berpikir anak, serta memanfaatkan aspek emosional, sosial, dan fisik mereka (Arie Paramitha & Supiati, 2020).

Berdasarkan penelitian Ika Ainun Munzilin, Riska Widiyanita Batubara, Nur Fuziah, Sukaris, andi Rahmat Rahim pada tahun 2021 menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Sensory Play peserta didik lebih sering bermain sambil belajar diluar kelas sehingga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan mempraktikkans secara langsung, peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dan inisiatif mereka secara personal, dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik pada kegiatan Sensory Play yang ada di luar kelas, selain itu, perkembangan bahasa, kognitif, motorik kasar, sosialemosional, serta kemampuan koordinasi mata dan tangan terasah.

Berdasarkan hasil Literature Review artikel tersebut, menunjukkan bahwa permainan sensory yang berbagi macam jenis memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan motorik anak, selain pengembangan media permainan, kreatifitas dalam keberagaman sensory sangat diperlukan untuk meningkatkan motorik pada anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Literature Review dari 12 artikel tersebut, intervensi yang dilakukan untuk meningkatkan motorik anak adalah pengembangan manajemen sensorik, sensory play, sensory path, sensory play box, squishy pop up, pasir ajaib, play dough, sensory wall number, sensory carpet, dan fun sensory learning.

Saran

Bagi Tenaga Kesehatan yaitu perawat, bidan, dan dokter diharapkan untuk dapat melakukan peningkatan motorik anak dengan permainan sensory. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian secara menyeluruh mengenai peningkatan motorik anak dengan sensory play dan dilakukan publikasi sehingga hasil penelitian dapat bermanfaat bagi seluruh tenaga kesehatan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih untuk Universitas Ngudi Waluyo, Dosen Universitas Ngudi Waluyo dan juga teman-teman yang sudah membantu dalam proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ainun Munzilin, I., Widiyanita Batubara, R., Fauziyah, N., & Rahmad Rahim, A. (2021). "Sensory Play" Di Kb Puspa Giri Indro. *Journal of Community Service*, 3(1), 647–657.
- Anak, P. (2017). *1,2,3,4*. 1(2).
- Ftik, I., & Pekalongan, I. (2022). *Se N Sory Play A N D Brai N Gym At Ceria Playdate School Purwakarta 2022 Annisa Purwani 1, Resti Hasby Laelillah 2*, . 742–751.
- Gusti Ayu Putu Widiasih Andari, I. M. G. A. (2023). Accepted: June 27. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 312–323.
- Julianti, A. P., Salsabila, A., Artanti, F., Chairunnisa, F., & Aulia, M. (2023). Implementasi Kegiatan "Fun Sensory Learning" Untuk Anak Usia 1-2 Tahun Di Panti Yayasan Mansyaul Ihsan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(2), 129–137. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i2.2446>
- Kasmini. (2012). *Pemanfaatan Media Play Dough untuk Meningkatkan Kreativitas pada Anak Kelompok B di TK Kurnia SIMO Tambaan Surabaya*. 1–13.
- Putri, L. H. (2023). Penerapan Metode Bermain Sensory Wall Number untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Unisba Preschool Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 3(1), 31–36. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v3i1.8118>
- Risyani, Munawaroh, & Jumini. (2020). Permaian Portable Sensory Path Untuk Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Repository FITK UNSIQ*, 10.
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–956. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>
- Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>
- Wahidah, A. S., & Sulistyani, I. (2022). Penerapan Alat Permainan Edukatif Sensory Path Dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Kelompok a (Usia 4-5

Prosiding
Seminar Nasional dan Call for Paper Kebidanan
Universitas Ngudi Waluyo

Tahun) Di Tk Pgri 3 Ngawi Ds. Mangunharjo Kec. Ngawi Kab. Ngawi. *Kurikula : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 25–40. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v7i1.710>
Wahyuningtyas, D. P., & Roziah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun. *Preschool*, 1(2), 119–132. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i2.9151>