



Pengembangan Media *Mixed Sensory Table* untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori bagi Anak Usia 3-4 Tahun

Angelina Karen Melsiana¹, Trivena Dyah Wijayanti²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: angelinakaren@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-04 Keywords: <i>Mixed; Sensory; Table; Play; Preschool.</i>	Sensory, is an early stage of early childhood development which is a means for children to be able to recognise and understand the world and the environment around children. Through sensory experiences children gain experience recognising the surrounding environment. Sensory play experiences in children aged 3-4 years at Bethany School KB/TK in Salatiga City are still lacking and the media used are not diverse and not enough to increase children's sensory play experiences. This study aims to develop a sensory play media <i>Mixed Sensory Table</i> in improving sensory play experience for children aged 3-4 years at KB / TK Bethany School in Salatiga City and to find out how to develop <i>Mixed Sensory Table</i> play media to improve sensory play experience for children aged 3-4 years. This type of research uses R&D research, with the ADDIE development model. Data was collected using data analysis techniques used in this study are quantitative and qualitative data. The results showed: Sensory play media through a series of validation tests from early childhood pedagogy material experts with a percentage of 90% results and APE (Educational Aids) development media experts with a percentage of 87.5% results and passing the product trial stage so that it is suitable for use as a sensory play media for children aged 3-4 years.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-04 Kata kunci: <i>Mixed; Sensory; Tabel; Bermain; PAUD.</i>	Sensori, merupakan tahap awal perkembangan anak usia dini yang merupakan sarana anak untuk dapat mengenal dan memahami dunia dan lingkungan sekitar anak. Melalui pengalaman sensori anak mendapat pengalaman mengenali lingkungan sekitarnya. Pengalaman bermain sensori pada anak usia 3-4 tahun di KB/TK Bethany School di Kota Salatiga masih kurang dan media yang digunakan tidak beragam dan belum cukup untuk menambah pengalaman bermain sensori anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bermain sensori <i>Mixed Sensory Table</i> dalam peningkatan pengalaman bermain sensori bagi anak usia 3-4 tahun di KB/TK Bethany School di Kota Salatiga dan mengetahui untuk mengetahui cara mengembangkan media bermain <i>Mixed Sensory Table</i> untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori bagi anak usia 3-4 tahun. Jenis penelitian menggunakan penelitian R&D, dengan model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan menggunakan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: Media bermain sensori melalui serangkaian uji validasi dari ahli materi pedagogi anak usia dini dengan presentase hasil 90% dan ahli media pengembangan APE (Alat Peraga Edukatif) dengan presentase hasil 87,5% serta melewati tahap uji coba produk sehingga layak untuk digunakan sebagai media bermain sensori anak usia 3-4 tahun.

I. PENDAHULUAN

Upaya untuk dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak, maka anak juga membutuhkan stimulasi yang tepat. Salah satu bentuk stimulasi yang dibutuhkan pada anak usia dini adalah stimulasi sensori. Sensori, merupakan tahap awal perkembangan anak usia dini yang merupakan sarana anak untuk dapat mengenal dan memahami dunia dan lingkungan sekitar anak. Sementara stimulasi pada perkembangan paling dasar menurut teori kognitif Jean Piaget yaitu perkembangan sensori motor yang seringkali

terabaikan pada saat anak berusia 0-2 tahun (Nadirah, Y. F. 2019).

Salah satu aspek perkembangan pada anak yang penting untuk diberikan stimulasi yaitu, aspek sensori motorik, yang mana aspek ini dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak pada tahap selanjutnya, seperti perkembangan bahasa, sosial emosi, kognitif (Juwantara, 2019; Rakhmayanti & Subagio, 2019). Aktivitas sensori motorik akan lebih mudah melewati tahap perkembangan pada tahap selanjutnya, sehingga anak menjadi lebih kuat, mandiri, cerdas dan

percaya diri dimasa mendatang (Fhatri, 2020; Mulyani, 2019).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai anak-anak, sebab melalui bermain anak dapat bereksperimen dengan sesuatu yang baru, selain itu bermain juga sangat membantu dalam proses perkembangan anak, sehingga dapat dikatakan bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, selain bereksperimen anak juga dapat belajar melalui bermain (Masyhudi et al., 2020; Witasari & Wiyani, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik (Karo, 2018). bermain merupakan kebutuhan anak, dan dapat menimbulkan rasa senang, memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan serta mendapatkan pengetahuan yang baru (Rosyadi, Imron M., 2020).

Menurut Montessori, cara yang paling efektif untuk anak belajar mengembangkan potensinya adalah dengan melalui kegiatan main sensori (Darnis, 2018). Intensitas dan juga kualitas pengasuhan berperan penting dalam mendukung perkembangan sensori motornya terutama indera penglihatan dan pendengaran serta perkembangan sosial emosional, bahasa, psiko-motorik, dan daya afeksi anak. Pada tahap usia 3-4 tahun perkembangan sensori motor anak berlanjut walaupun dalam intensitas yang semakin menurun (Putra, I.G.L., Tanaya, I.G.L.P., 2019). (Kid Sense Child Development, 2022) yaitu mampu menghitung bilangan 1-5, tahu sebagian besar warna, mampu mengenakan pakaian sendiri, mampu makan sendiri tanpa kesulitan, tahu mengembangkan bentuk, dan mampu untuk mengekspresikan emosi. Media pembelajaran berbasis Sensory Carpet dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun karena mampu membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan anak, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Wahyuningtyas, Roziyah R., 2020).

Berdasarkan kondisi permasalahan di atas, maka peneliti merancang dan membuat produk media bermain untuk dapat mengembangkan kemampuan sensori bagi anak usia dini usia 3-4 tahun berupa Mixed Sensory Table untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun.

II. METODE PENELITIAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media bermain Mixed Sensory Table untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori anak usia 3-4 tahun di salah satu Lembaga KB (Kelompok Bermain) di Kota Salatiga. Sebagaimana telah dijelaskan di atas dalam penelitian ini yaitu menghasilkan suatu media pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam suatu aktivitas bermain guna mencapai tujuan yaitu mengembangkan media bermain Semsory Table dan cara bagaimana mengembangkannya maka peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan jenis metode penelitian penelitian pengembangan (research and development).

Dalam dunia pendidikan, metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya metode penelitian dan pengembangan memiliki berbagai model. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang media bermain sensori anak usia dini.

Setiap model memiliki kekuatan atau keunggulan dan kelemahan atau keterbatasan maka dalam penelitian ini mempertimbangkan atas keefektifan, kondisi, waktu, kemampuan sumber daya peneliti, digunakan model pengembangan yang mengacu pada kolaborasi model ADDIE dan model Dick and Carey. Kedua model ini dikombinasikan berdasarkan tujuan yang dicapai dalam penelitian ini. Hasil modifikasi tahapan pengembangan tersebut dikelompokkan dalam empat tahapan yaitu: 1) Tahap Pra Penelitian/analisis kebutuhan; 2) Tahap desain pengembangan media; 3) Tahap pengembangan media; 4) Tahap Implementasi Media (tahap review, uji coba dan revisi).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari observasi langsung diperoleh hasil penelitian bahwa, minimnya serta kurang beragamnya media bermain sensori pada kelas KB (kelompok Bermain), yang mana dengan minimnya media bermain sensori ini bisa memberikan pengaruh pada terbatasnya pengalaman bermain sensori pada anak. Kondisi konkret yang teramati bahwa proses belajar mengajar yang dilaksanakan untuk anak usia 3-4 tahun ini lebih tak jarang memakai media beads, playdough,

puzzle, serta sangat seringkali teramati melakukan aktivitas menggunting mengikuti pola. Berdasarkan hasil analisis permasalahan inilah, maka peneliti mengembangkan satu media bermain sensori yang menyenangkan serta menarik untuk meningkatkan pengalaman bermain anak.

Setelah dilakukannya tahap analisis kebutuhan sensori anak usia 3-4 tahun, kemudian peneliti membuat desain tahap awal media bermain Mixed Sensory Table. Tahap ini merupakan tahap revisi produk yang pelaksanaannya dilakukan setelah media sensori di desain. Setelah itu peneliti akan mengkonsultasikan media kepada ahli media dan ahli materi untuk dapat melakukan validasi guna mendapat kritik dan saran guna perbaikan dan penilaian media yang telah di desain oleh peneliti dengan mengisi dan memberi ceklis pada lembar instrumen kelayakan media Mixed Sensory Table, beserta komentar ataupun saran untuk memperoleh hasil perbaikan terhadap media sebelum diimplementasikan.

Tahap implementasi merupakan tahap penelitian melakukan uji terbatas terhadap media bermain Mixed Sensory Table setelah melakukan revisi media dari para ahli media dan ahli materi. Uji coba dilakukan pada anak usia 3-4 tahun. Pada tahap ini anak akan didampingi oleh pendamping untuk dapat memainkan media Mixed Sensory Table, anak diminta untuk mencoba dan mempraktekkan media Mixed Sensory Table secara individu. Disisi lain peneliti akan mengobservasi dan menilai proses ketika anak melakukan kegiatan bermain dengan media Mixed Sensory Table. Setelah tahap implementasi, peneliti melakukan penyempurnaan media bermain sensori berdasarkan hasil pengamatan saat media diimplementasikan beserta masukan dari para ahli materi dan ahli media beserta dosen pembimbing untuk mendapatkan hasil akhir dari penyempurnaan media bermain Mixed Sensory Table.

A. Pengembangan Media Mixed Sensory Table

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis R&D yang tujuannya menghasilkan media bermain yang sesuai yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa media permainan Mixed Sensory Table untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diawali dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Pada tahap pertama merupakan tahap analisis, pada tahap ini digunakan untuk menganalisis suatu masalah yang sedang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik anak. Dari hasil analisis kebutuhan dan juga karakteristik anak ini ditemukan bahwa minimnya media bermain serta kurang beragamnya media permainan sensori untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori untuk anak usia 3-4 tahun.
2. Pada tahap kedua yaitu tahap desain, tahap ini merupakan tahap setelah dilakukannya analisis permasalahan, selanjutnya peneliti mulai membuat desain materi dan desain media yaitu media Mixed Sensory Table.
3. Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, tahap ketiga pengembangan, tahap ini mencakup validasi dengan memakai lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi serta pakar media, di tahap ini peneliti pula melakukan revisi produk berasal saran serta komentar para ahli sebagai penyempurnaan produk.
4. Tahap keempat merupakan tahap implementasi, pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba media bermain pada kelompok kecil dengan usia 3-4 tahun.
5. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi, tahap ini ialah tahap terakhir, pada tahap ini peneliti akan melakukan penyempurnaan produk media menjadi produk akhir yaitu media Mixed Sensory Table.

B. Kelayakan Media Mixed Sensory Table

Produk yang sudah dikembangkan lalu divalidasi oleh ahli materi serta media dan diuji cobakan pada responden sehingga memperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

1. Hasil evaluasi ahli materi, hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi pada media Mixed Sensory Table memperoleh nilai awal rata-rata 4 dengan hasil dari presentase 90% serta berada pada kategori sangat layak.
2. Hasil evaluasi ahli media, hasil validasi yang diperoleh dari ahli media pada media Mixed Sensory Table memperoleh nilai awal rata-rata 4 dengan hasil presentase 87,5% serta berada pada kategori sangat layak.

C. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk menggunakan media permainan Mixed Sensory Table dilakukan uji coba one to one pada anak usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil uji coba produk didapatkan presentase tingkat pencapaian dari ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 87,5%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan, media Mixed Sensory Table ini dikatakan "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media bermain Mixed Sensory Table bisa dijadikan produk akhir dan digunakan untuk meningkatkan pengalaman sensori anak usia 3-4 tahun.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang mengacu pada teori Dick and Carry menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analyze (Analisis), (2) Design (Desain), (3) Develop (Pengembangan), (4) Implement (Implementasi), (5) Evaluate (Evaluasi). Berdasarkan pada hasil proses penelitian yang telah peneliti lakukan, dihasilkan pengembangan produk berupa media bermain Mixed Sensory Table untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori bagi anak usia 3-4 tahun.

Media bermain sensori melalui serangkaian uji validasi dari ahli materi pedagogi anak usia dini dengan presentase hasil 90% dan ahli media pengembangan APE (Alat Peraga Edukatif) dengan presentase hasil 87,5% serta melewati tahap uji coba produk sehingga layak untuk digunakan sebagai media bermain sensori anak usia 3-4 tahun. Kiranya dalam kegiatan aktivitas pembelajaran pendidik dan peserta didik dapat lebih menggunakan media-media sensori yang beragam agar dapat lebih memperkaya dan meningkatkan pengalaman bermain anak dan meningkatkan kemampuan sensori anak.

Media Mixed Sensory Table kiranya dapat dijadikan acuan untuk membuat media-media permainan sensori lainnya dalam pembelajaran. Untuk menciptakan lebih banyak ide-ide baru terkait dengan media pembelajaran anak usia dini, yang lebih inovatif, kreatif. Pengembang menyadari bahwa adanya ketidak sempurnaan dalam pengembangan produk ini, untuk itu peneliti sangat

mengharapkan kritik dan saran demi terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media *Mixed Sensory Table* untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori bagi Anak Usia 3-4 Tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01).
- Erawan, N. I. PENERAPAN TERAPI SENSORI INTEGRASI PADA ANAK TUNARUNGU DENGAN GANGGUAN KESEIMBANGAN. *JASSI ANAKKU*, 21(1), 65-69.
- Fhatri, Z. (2020). Intervensi Latihan Sensori Motorik Dalam Pengembangan Kinestetik Anak Autis. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 23-36.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Kardha, N. P. D. S., & Suadnyana, I. A. A. (2018). Pelatihan Keseimbangan Dan Stimulasi Propioseptif Dapat Meningkatkan Keseimbangan Dinamis Pada Anak Dengan Autism Spectrum Disorder (ASD). *Bali Health Journal*, 2(2), 85-94.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Masyhudi, A. A., Anna, C., Afifah, N., Teknik, F., Surabaya, U. N., Timur, J., Program, D., Tata, S., Teknik, F., Surabaya, U. N., & Timur, J. (2020). Media permainan monopoli sebagai media edukasi pangan sumber protein bagi anak. 2(1), 19-34

- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958-964.
- Mulyani, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13-24.
- Munzilin, I. A., Batubara, R. W., Fauziyah, N., Sukaris, S., & Rahim, A. R. (2021). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK DENGAN PEMBELAJARAN DI LUAR KELAS MELALUI PENERAPAN "SENSORY PLAY" DI KB PUSPA GIRI INDRO. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(1), 647-657.
- Muthiah, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 207-218.
- Nugraheni, A., Sukamto, I. S., Argaheni, N. B., Putri, N. R., & Kusmawati, I. I. (2022). *Lavila Lagu Bervisualisasi Pencegahan Covid-19 untuk Anak SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).