



Penggunaan *Sensory Path* untuk Mengembangkan Motorik Anak Usia Pra Sekolah di “Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu”

Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas¹, Irawan Setyabudi², Neni Maemunah³

^{1,2,3} Universitas Tribhuwana Tunggaladewi

Abstrak

Masa Pra Sekolah adalah tahap perkembangan pada anak usia 3-6 tahun dimana anak belajar berinteraksi dengan orang lain. Pada masa ini diperlukan alat permainan yang dapat mendukung perkembangan motorik anak. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, terutama pada anak. Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu merupakan salah satu sekolah yang memberikan stimulus perkembangan anak usia prasekolah, seperti perkembangan motorik, kognitif dan lainnya. APE yang diberikan pada anak berupa *Sensory Path*, Permainan ini masih belum optimal diberikan pada anak sehingga solusi yang dapat dilakukan adalah memberikan permainan sensory path sehingga dapat memberikan stimulus pada perkembangan motorik anak. Dengan demikian, guru dapat mengenalkan alat permainan edukasi yang sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran sehingga anak merasa senang saat berada di dalam kelas.

Abstract

The pre-school period is a developmental stage in children aged 3-6 years where children learn to interact with other people. At this time game tools are needed that can support children's motor development. Educational Game Tools (APE) are all forms of games designed to provide educational experiences or learning experiences to the players, especially children. Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu is one of the schools that provides a stimulus for the development of preschool-aged children, such as motor, cognitive, and other developments. APE given to children is in the form of a Sensory Path. This game is still not optimal for children so the solution that can be done is to provide sensory path games so that they can provide a stimulus for children's motor development. Thus, the teacher can introduce educational game tools that are in accordance with the themes and sub-themes of learning so that children feel happy when they are in class.

Keywords:

Pre-school education;
Educational Game Tools;
Sensory Path; *Tarbiyatul athfal*.

Correspondence Author:

Wahidyanti Rahayu
Hastutiningtyas

wahidyanti.rahayu@unitri.ac.id

PENDAHULUAN

Masa Pra Sekolah adalah tahap perkembangan anak usia 3-6 tahun dimana pada usia ini anak akan belajar berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada usia prasekolah ini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Pada saat bermain anak akan merasa senang dan hal ini membuat pertumbuhan otak anak akan meningkat sempurna sehingga memudahkan anak dalam melakukan pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Syamsuardi, 2021).

Peran Alat Permainan Edukatif (APE) dalam memberikan pembelajaran pada anak usia prasekolah sangat dibutuhkan dimana sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada

penerima pesan. Alat permainan edukatif yang digunakan sebaiknya dapat mendukung perkembangan anak. Perkembangan motorik yang dicapai anak usia prasekolah terbagi menjadi dua meliputi perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Motorik harus adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu, dilakukan otak kecil dan memerlukan koordinasi yang cepat, sedangkan motorik kasar merupakan aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh. Alat Permainan Edukatif dengan menggunakan bola warna merupakan salah satu alat permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar dan halus anak (Rohmah, 2010).

Sensory Path adalah metode yang melibatkan penggunaan jalur atau lintasan yang dirancang dengan berbagai elemen sensorik seperti warna, bentuk, dan tekstur yang berbeda untuk merangsang indera anak. Metode ini bertujuan untuk merangsang perkembangan motorik, keseimbangan, koordinasi, dan juga memberikan pengalaman sensorik yang kaya kepada anak-anak. Pendidikan TA adalah sebagai ujung tombak dan fasilitator dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru TA hendaknya memiliki dan menyediakan APE untuk digunakan memenuhi kebutuhan naluri bermain pada anak (Khabir, 2019). Masa TA adalah masa golden age, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, sehingga perlu adanya alat permainan edukatif di lingkungan TA.

Gameplay sensorik di taman kanak-kanak sangat penting dalam membina perkembangan motorik anak. Melalui pengalaman menarik dan interaktif ini, anak-anak dapat menjelajahi dunia di sekitar mereka menggunakan indra peraba, penglihatan, suara, dan banyak lagi. Kegiatan ini tidak hanya merangsang rasa ingin tahu mereka tetapi juga membantu mengasah keterampilan motorik halus dan kasar (Munawara, 2020). Mereka mengasah keseimbangan, koordinasi, dan kesadaran spasial saat mereka berinteraksi dengan bahan bertekstur, melompati hula hoop, atau menari. Selain itu, permainan sensorik mendorong proses sensorik, memungkinkan anak-anak untuk memahami dengan lebih baik dan merespons masukan sensorik mereka, sebuah keterampilan yang menjadi dasar perencanaan motorik dan perkembangan fisik mereka secara keseluruhan. Intinya, gameplay sensorik menawarkan pendekatan holistik untuk belajar dan berkembang, memastikan bahwa anak-anak TA mengembangkan keterampilan motorik penting sambil bersenang-senang dan terhubung dengan lingkungan mereka.

TA Pesan Ibu merupakan salah satu tempat untuk menstimulus perkembangan anak usia prasekolah, akan tetapi APE yang tersedia masih belum optimal dan dengan penggunaan APE diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya. Dengan demikian, guru TA khususnya TA Pesan Ibu perlu mengenalkan alat permainan edukasi yang sesuai dengan tema dan sub tema agar anak merasa senang saat berada di dalam kelas (Khobir, 2019),

METODE PENGABDIAN

Sebelum melaksanakan kegiatan permainan *Sensory Path* untuk mendukung perkembangan motorik anak usia pra-sekolah adalah pengabdian menyiapkan terlebih dahulu perlengkapan yang diperlukan untuk kegiatan di dalam kelas. Pada saat kegiatan dibuka terlebih dahulu oleh pembawa acara dan pada saat kegiatan siswa di dampingi dengan guru TA Pesan Ibu. Pengabdian menjelaskan tentang manfaat permainan *Sensory Path* dalam perkembangan motorik anak pra-sekolah. Kegiatan dilakukan di halaman sekolah TA Pesan Ibu. Lokasi ini sangat aman,

dan cukup luas. Bersama dengan ibu guru, pengabdian mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan permainan. Kegiatan yang dilakukan melibatkan elemen-elemen seperti lingkaran, zig-zag, titik-titik, garis-garis, dan bahan-bahan tekstur yang terdapat pada papan *sensory path*. Semua melibatkan anak-anak dan ibu guru dalam proses permainan *sensory Path* yang dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan evaluasi tentang efektivitas *sensory path* dalam mendukung perkembangan motorik anak. Selama seluruh proses kegiatan, semua didokumentasikan sampai dengan langkah-langkah yang dilakukan anak, memfoto kegiatan, dan mendapatkan hasil yang diharapkan. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan manfaat nyata kepada siswa dan guru dengan mengembangkan lingkungan yang mendukung perkembangan motorik anak pra-sekolah selain itu, penting untuk memberikan stimulasi dini dalam perkembangan anak, khususnya pada perkembangan motorik anak.

PEMBAHASAN PENGABDIAN

Sebelum permainan pengabdian mengumpulkan anak di halaman sekolah, membagi anak menjadi beberapa kelompok, menjelaskan kegiatan menggunakan permainan, memberi contoh melakukan permainan dengan *sensory path*, menjelaskan aturan dalam bermain. Kegiatan permainan dilakukan pada papan *sensory path* yang merupakan media yang terbuat dari banner yang berisi gambar-gambar bangun datar yang berwarna, angka dan gambar tangan dan kaki yang berbahan halus dan aman ketika digunakan oleh anak-anak sehingga anak lebih tertarik untuk bermain sambil belajar. Permainan *sensory Path* melibatkan anak-anak dan ibu guru yang dapat menjadi pengalaman yang menarik dan menyenangkan (Mujib & Rahmawati, 2013).

Gameplay sensorik di sekolah dasar mengacu pada menggabungkan pengalaman sensorik ke dalam kegiatan pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengembangan. Pendekatan ini mengakui bahwa anak-anak belajar paling baik ketika mereka dapat menggunakan berbagai indera, seperti penglihatan, sentuhan, pendengaran, dan gerakan. Pendidik dapat membuat pembelajaran lebih menarik, mudah diingat, dan efektif dengan menciptakan lingkungan yang merangsang indra ini (Wartini & Askar, 2015).

Kami memasukkan *gameplay* sensorik ke dalam pendidikan sekolah dasar menawarkan banyak manfaat. Pertama, *gameplay* ini melayani beragam gaya belajar siswa. Beberapa anak mungkin merupakan pembelajar visual yang mendapat manfaat dari visual yang penuh warna dan interaktif, sementara yang lain mungkin merupakan pembelajar kinestetik yang belajar melalui gerakan fisik dan sentuhan. Pendidik dapat mengatasi preferensi individu ini dengan mengintegrasikan elemen sensorik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif.

Gameplay sensorik juga meningkatkan perkembangan kognitif. Anak-anak lebih cenderung menyimpan informasi ketika mereka memanipulasi objek, mendengarkan suara, dan mengamati visual yang dinamis. Misalnya, permainan matematika interaktif yang mengharuskan siswa mengelompokkan objek secara fisik dapat membantu mereka lebih memahami konsep matematika secara konkret. Demikian pula, menggabungkan musik atau aktivitas ritmis sambil belajar bahasa dapat meningkatkan daya ingat dan keterampilan bahasa.

Selain itu, gameplay sensorik mendorong partisipasi aktif. Metode pengajaran tradisional seringkali melibatkan mendengarkan secara pasif, yang dapat menyebabkan ketidakterlibatan. Ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan langsung yang merangsang indra mereka, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan bereksplorasi. Ini dapat mengarah pada pemahaman konsep yang lebih dalam dan antusiasme yang lebih besar untuk belajar.

Memasukkan elemen sensorik ke dalam ruang kelas sekolah dasar tidak memerlukan pengaturan yang rumit. Aktivitas sederhana seperti wadah sensorik yang diisi dengan tekstur berbeda, menggunakan aroma untuk memicu asosiasi, dan memasukkan gerakan ke dalam pelajaran dapat berkontribusi pada pengalaman yang kaya akan sensorik. Misalnya, pelajaran sains tentang tumbuhan dapat mencakup menyentuh daun yang berbeda, mencium berbagai bunga, dan mengamati bagaimana tumbuhan bergoyang tertiuip angin.

Gameplay sensorik mendukung pengembangan keterampilan hidup yang penting. Siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja tim mereka melalui kegiatan sensorik kolaboratif. Proyek kelompok yang melibatkan pembuatan presentasi kaya sensorik atau memecahkan teka-teki secara kolektif mendorong anak-anak untuk berinteraksi dan berbagi ide.

Namun, sangat penting untuk mencapai keseimbangan. Meskipun permainan sensorik sangat bermanfaat, penting untuk tidak membebani siswa dengan rangsangan yang berlebihan. Lingkungan belajar sensorik yang dirancang dengan baik harus direncanakan dengan hati-hati untuk menghindari kelebihan sensorik dan memastikan bahwa fokus utama tetap pada tujuan pendidikan.

Gameplay sensorik di sekolah dasar merevolusi pendekatan pendidikan tradisional dengan mengakui pentingnya melibatkan banyak indra untuk pembelajaran yang efektif. Pendekatan ini melayani beragam gaya belajar, meningkatkan perkembangan kognitif, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan keterampilan hidup yang penting (Aziz, 2008). Pendidik dapat menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih berdampak dengan menciptakan lingkungan belajar yang kaya sensorik yang meletakkan dasar yang kuat untuk perjalanan belajar anak di masa depan.



Gambar 1. Siswa dan guru berkumpul di halaman sekolah

Sumber: Dokumen pribadi

Bermain permainan sensorik di lingkungan sekolah dasar dapat menjadi cara yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan pembelajaran. Berikut adalah panduan langkah demi langkah tentang cara memasukkan gameplay sensorik ke dalam kelas (Khoerunnisa, 2018). Aktivitas permainan sensorik kami dirancang untuk membantu anak-anak TK mengembangkan keterampilan motorik mereka dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan indra mereka.



Bahan yang Dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah :

- a. Berbagai objek bertekstur (misalnya kain lembut, amplas, bubble wrap)
- b. Bola kecil (misalnya bola tenis, bola busa)
- c. Hula hoop
- d. Kerucut atau spidol
- e. Pemutar musik dan musik yang menyenangkan dan energik
- f. Penutup mata (opsional)
- g. Keset atau permadani busa lembut
- h. Gelembung (larutan gelembung dan tongkat)

Petunjuk permainan ini telah kami susun agar guru sekolah dapat langsung mempraktekkannya, sebagai berikut :

1. Sensory Texture Walk:

- a. Letakkan benda bertekstur berbeda di atas alas atau permadani busa lembut.
- b. Mintalah anak-anak melepas sepatu dan kaus kaki mereka.
- c. Dorong mereka untuk berjalan, merangkak, atau berguling pada tekstur tersebut, rasakan perbedaannya.
- d. Jelaskan teksturnya saat mereka bereksplorasi (misalnya, "Ini terasa bergelombang", "Ini lembut seperti bantal").
- e. Putar musik yang menenangkan di latar belakang untuk meningkatkan pengalaman sensorik.

2. Tantangan Menggulirkan Bola:

- a. Siapkan jalur menggunakan kerucut atau spidol.
- b. Berikan setiap anak sebuah bola kecil.
- c. Mainkan musik yang ceria.
- d. Mintalah anak-anak untuk menggelindingkan bolanya di sepanjang lapangan hanya dengan menggunakan tangan atau kaki mereka.
- e. Jadikan lintasan lebih menarik dengan menambahkan tikungan atau rintangan.
- f. Aktivitas ini meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tangan-mata.

3. Hula Hoop:

- a. Letakkan hula hoop di tanah, beri jarak.
- b. Instruksikan anak-anak untuk melompat dari satu lingkaran ke lingkaran lainnya sambil musik diputar.
- c. Tingkatkan jarak antar lingkaran secara bertahap agar lebih menantang.
- d. Kegiatan ini meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan keterampilan motorik kasar.

4. Tarian Beku:

- a. Mainkan musik dan dorong anak-anak untuk menari dengan bebas.
- b. Jeda musik secara acak, dan ketika musik berhenti, anak-anak harus membeku di tempatnya.
- c. Ulangi prosesnya, biarkan mereka menari dan berhenti mengikuti irama.
- d. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan mendengarkan, keseimbangan, dan kontrol otot.

5. Sentuhan dan Tebakan dengan Mata Tertutup:

- a. Gunakan penutup mata atau syal yang lembut untuk menutupi mata anak (opsional).
- b. Tempatkan objek bertekstur berbeda di depannya.
- c. Mintalah mereka merasakan dan menebak tekstur objek sambil ditutup matanya.
- d. Buka penutup mata dan tampilkan objek untuk verifikasi.
- e. Kegiatan ini mempertajam persepsi sentuhan dan memori.



Gambar 2 Kegiatan permainan *Sensory Path*

Sumber: Dokumen pribadi

Gameplay sensorik harus selalu aman, inklusif, dan selaras dengan tujuan pendidikan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda dan meningkatkan pemahaman anak tentang berbagai mata pelajaran. Gameplay sensorik pada program "Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu" di Kota Malang memiliki manfaat yang sangat positif dan relevan untuk tumbuh kembang anak usia dini. Pertama-tama, kegiatan ini dapat merangsang perkembangan sensorik anak-anak, termasuk pengembangan kemampuan penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perasa (Hastuti & Kurnia, 2016). Melalui berbagai aktivitas sensorik seperti menyentuh, meraba, dan mencium berbagai benda, anak-anak dapat mengasah dan memperkuat indera mereka, memberikan dasar yang kokoh untuk pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, gameplay sensorik memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus anak-anak. Aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, seperti berlari, melompat, atau merangkak, membantu meningkatkan koordinasi motorik kasar. Di sisi lain, kegiatan yang memerlukan penggunaan jari-jemari untuk meraba atau memegang objek kecil dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, yang esensial untuk perkembangan tulis-menulis dan keterampilan sehari-hari lainnya. Lebih lanjut, gameplay sensorik juga dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan pemecahan masalah anak-anak. Melibatkan mereka dalam berbagai tantangan sensorik mengajarkan anak-anak untuk memahami lingkungan sekitar mereka, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan melatih otak mereka untuk menanggapi rangsangan dengan cepat dan efektif (Edward, 2017).

Kegiatan ini dapat diulang kembali karena memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan tumbuh sambil bersenang-senang. Memperkenalkan mereka pada pengalaman sensorik yang beragam dan menarik juga dapat meningkatkan minat mereka terhadap



pembelajaran, menciptakan fondasi yang positif untuk perkembangan akademis dan sosial lebih lanjut. Dengan demikian, "Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu" di Kota Malang secara berkelanjutan dapat menyelenggarakan kegiatan gameplay sensorik sebagai bagian integral dari pendidikan anak usia dini untuk memberikan manfaat holistik pada tumbuh kembang mereka.

PENUTUP

Kesimpulan dari penggunaan *Sensory Path* untuk mendukung perkembangan motorik anak usia pra-sekolah dimana pada era pendidikan yang semakin menekankan pentingnya pengembangan holistik anak usia pra-sekolah, penggunaan *Sensory Path* telah terbukti menjadi metode yang efektif dan bermanfaat dalam merangsang perkembangan motorik anak. *Sensory Path* telah membuktikan dirinya sebagai pendekatan inovatif dalam mempromosikan perkembangan motorik anak pra-sekolah. Dengan menggabungkan elemen-elemen sensorik seperti warna, bentuk, dan tekstur, *Sensory Path* merangsang berbagai indera anak dan mendorong partisipasi aktif dalam aktivitas fisik. Dengan demikian, penggunaan *Sensory Path* sebagai pendekatan dalam mendukung perkembangan motorik anak usia pra-sekolah merupakan langkah yang tepat dalam menghadirkan pengalaman pembelajaran yang berdaya guna, menyenangkan, dan sekaligus mempersiapkan anak-anak untuk mengatasi tantangan perkembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Syamsuardi, S. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan*, 2(1).
- Aziz, A. (2008). Pengantar ilmu keperawatan anak. *Jakarta: Salemba Medika*.
- Edwards, J. (2017). The importance of sensory play in children and how to encourage it. Retrieved from <https://profilemag.com.au/the-importance-of-sensory-play-inchildren-and-how-to-encourage-it/> 3 April 2022.
- Mujib, F., dan Rahmawati, N. (2013). Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar, DIVA Pres, Jogyakarta,
- Khobir, A., (2019). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, Vol. 7, No. 2, 13-24
- Hastuti, L. S., & Kurnia, R. (2016). Hubungan Sensory Profile dengan Kemandirian Aktifitas Fungsional dan Prestasi Akademik Anak Sekolah Dasar kelas Satu Di Desa Sawahan, Ngemplak, Boyolali. *Interest: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(2), 119-132.
- Rohmah, I., (2010) Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu Tentang Pemberian Stimulasi Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Perkembangan Motorik Anak Usia 1-2 Tahun. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9 (2), 33-41
- Khoerunnisa, N., (2018) Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini. *Lentera* Vol. XVIII, No. 1, 99-111.
- Munawara, N., (2020). Peranan Alat Permainan Edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak di Kelompok TK PGRI Baiya. *Jurnal Pengabdian Indonesia*, 7(2), 88-103
- Wartini, A., Azkar, M., (2015). Al Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Al-Afkar*, Volume 3 No 1.