

**Praktik Stimulasi Tumbuh Kembang pada Anak Usia Dini Melalui Metode “Sensory Play”***Practice of Stimulating Growth and Development in Early Childhood Through the "Sensory Play" Method*Wida Rahma Arwiyantasari<sup>1</sup>, Nisa Ardhaningtyas<sup>2</sup>, Kiky Anggun Sanjaya<sup>3</sup><sup>1,2,3</sup>Prodi Kebidanan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah MadiunKorespondensi penulis: [wra103@ummad.ac.id](mailto:wra103@ummad.ac.id)<sup>1</sup>**Article History:**

Received: 19 Februari 2024

Accepted: 23 Maret 2024

Published: 30 Mei 2024

**Keywords:** Growth And Development, Early Childhood, Sensory Play.

**Abstract:** Monitoring the growth and development of a child can begin from conception and will continue until adulthood, this process is mutually continuous and continuous. The development of language skills, creativity, emotional awareness, and intelligence is an important phase in a child's growth and development and is the cornerstone of subsequent development. This study aims to evaluate the ability of early childhood to improve gross motor and fine motor development skills through sensory play activities. The method of delivering information using the media of story books (fairy tales), sensory game tools that previously the children were given directions one example of simulation, then the children were directed to do independently. the results of normative identification of children's growth and development, it can be seen that from the value (5-1) range always to never, overall participants play with the highest frequency in the range is always on the cognitive and social interaction, the second position in fine & gross motor skills, and third in terms of language development and problem solving skills. The highest score level after the game, cognitive development is very significant children are very enthusiastic to follow the game conducted in groups. This activity will be better if done on an ongoing basis because it is very beneficial for early childhood development.

**Abstrak**

Pemantauan tumbuh kembang anak dapat dimulai sejak konsepsi dan akan berlanjut hingga dewasa, proses ini saling berkesinambungan dan berlanjut. Perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran emosional, dan intelegensia adalah fase penting dalam tumbuh kembang anak dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak usia dini untuk meningkatkan ketrampilan tumbuh kembang motorik kasar dan motorik halus melalui aktivitas *sensory play*. Metode penyampaian informasi menggunakan media buku cerita (dongeng), alat permainan sensory yang sebelumnya anak-anak diberikan arahan satu contoh simulasi, kemudian anak-anak diarahkan untuk melakukan secara mandiri. hasil identifikasi tumbuh kembang anak secara normatif, dapat dilihat bahwa dari nilai (5-1) rentang selalu hingga tidak pernah, secara keseluruhan peserta melakukan kegiatan bermain dengan frekuensi tertinggi di rentang selalu pada bagian kognitif dan interaksi sosial, posisi kedua pada keterampilan motorik halus & kasar, dan ketiga dari segi perkembangan bahasa dan keterampilan pemecahan masalah. Tingkat skor tertinggi setelah dilakukan permainan, perkembangan kognitif sangat signifikan anak-anak sangat antusias mengikuti permainan yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan ini akan lebih baik jika dilakukan secara berkelanjutan karena sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini.

**Kata Kunci:** Tumbuh Kembang, Anak Usia Dini, Sensory Play

---

\*Wida Rahma Arwiyantasari, [wra103@ummad.ac.id](mailto:wra103@ummad.ac.id)

## PENDAHULUAN

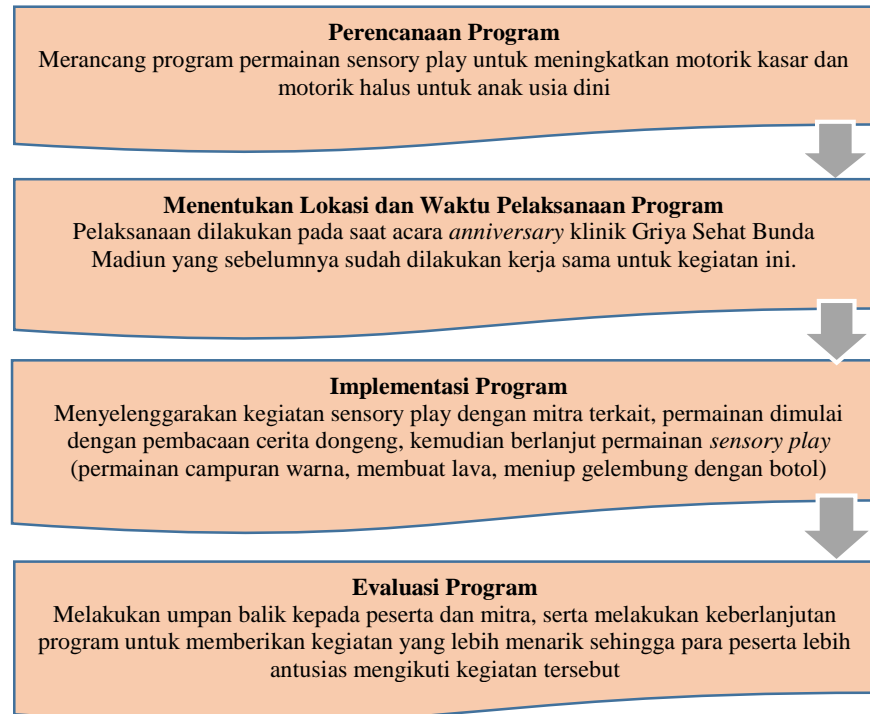
Pemantauan tumbuh kembang anak dapat dimulai sejak konsepsi dan akan berlanjut hingga dewasa, proses ini saling berkesinambungan dan berlanjut. Tahap tumbuh kembang anak harus dilalui untuk menjadi dewasa. Seiring berjalannya waktu pentingnya pengetahuan orang tua tentang perkembangan anak yang optimal bergantung pada potensi biologis anak (Kurniawati, 2015). Untuk menciptakan masa depan yang lebih baik bagi Indonesia, sangat penting untuk meningkatkan dan memperbaiki upaya untuk kelangsungan hidup, perkembangan, dan peningkatan kualitas hidup anak. Upaya ini sangat penting sejak masa dini kehidupan, yaitu selama kehamilan, bayi, dan anak balita. Kelangsungan hidup anak didefinisikan sebagai anak tidak meninggal sampai usia satu tahun atau di bawah lima tahun (Rismayana *et al*, 2023).

Selama lima tahun pertama kehidupan anak sangat sensitif terhadap lingkungan, sehingga pada periode ini tidak dapat terulang kembali. Oleh karena itu, balita disebut sebagai "masa keemasan" (*golden period*), "jendela kesempatan", atau "masa kritis" (Hardika, 2018). Perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran emosional, dan intelegensia adalah fase penting dalam tumbuh kembang anak dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Selama masa kritis perkembangan anak, rangsangan yang bermanfaat diperlukan untuk memaksimalkan potensi anak. Anak yang menerima rangsangan yang teratur dan terarah akan berkembang lebih cepat daripada anak yang tidak menerima rangsangan stimulasi (Hendraningrat dan Fauziah, 2021).

Pada usia dini, anak – anak bermain dan memperoleh pengetahuan tentang lingkungan mereka, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak-anak dan akan bermanfaat membantu pertumbuhan dan perkembangan mereka (Arisna Wahyuni, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan anak usia dini untuk meningkatkan ketrampilan tumbuh kembang motorik kasar dan motorik halus melalui aktivitas *sensory play*.

## METODE

Kegiatan permainan *Sensory Play* di fokuskan kepada anak usia 1-3 tahun, dimana pada usia ini anak-anak lebih tertarik untuk bermain. Metode penyampaian informasi menggunakan media buku cerita (dongeng), alat permainan sensory yang sebelumnya anak-anak diberikan arahan satu contoh simulasi, kemudian anak-anak diarahkan untuk melakukan secara mandiri. Kegiatan ini dilakukan pada saat perayaan *anniversary* pada bulan Februari 2024 Klinik Griya Sehat Bunda Madiun, dimana anak-anak tersebut adalah klien dari klinik tersebut. Kegiatan permainan sensory ini di damping oleh orang tua, diharapkan dengan kegiatan ini anak-anak mempunyai pengalaman baru dan dapat menambah perkembangan motorik kasar dan halus semakin lebih baik.



**Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan**

## HASIL

Pengabdian masyarakat telah dilaksanakan di RM Tirto Ngrowo Kota Madiun pada tanggal 21 Februari 2024 yang diikuti 20 peserta anak-anak dengan rentang usia 1-3 tahun. Dari data yang berhasil didapatkan usia dan jenis kelamin peserta tertera pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Karakteristik Peserta Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin**

Usia	Jenis Kelamin	
	Laki - laki	Perempuan
1 tahun	-	2
2 tahun	4	5
3 tahun	4	5
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

Dari hasil karakteristik 20 peserta pada usia 1 – 3 tahun, dari segi usia sudah mencukupi dan sesuai untuk melakukan permainan *sensory play*.

**Tabel 2. Deskripsi Kemampuan Motorik Kasar dan Motorik Halus oleh Peserta**

<b>Aspek Tumbuh Kembang</b>	<b>5 n (%)</b>	<b>4 n (%)</b>	<b>3 n (%)</b>	<b>2 n (%)</b>	<b>1 n (%)</b>
<b>Perkembangan Bahasa</b> Ketika bermain, anak bisa menyampaikan ide, keinginan, dan pendapatnya.	14 (70)	3(15)	3(15)	0 (0)	0(0)
<b>Pertumbuhan Kognitif</b> Ketika dibacakan dongeng, anak mencermati, menganalisis, membandingkan, sampai melihat hubungan dari beberapa hal.	18 (90)	2 (10)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
<b>Keterampilan motorik halus &amp; kasar</b> Mengeksplorasi mainan dengan menyentuh, menuang dan membentuk benda.	17 (85)	2 (10)	1 (5)	0 (0)	0(0)
<b>Keterampilan pemecahan masalah</b> Anak belajar membuat keputusan sendiri, atau mencari solusi alternatif ketika cara yang dicoba tidak berhasil.	14 (70)	3 (15)	3 (15)	0 (0)	0 (0)
<b>Interaksi sosial</b> Ketika bermain, anak belajar komunikasi, berbagi, berempati dan bergaul dengan anak lainnya.	18 (90)	2 (10)	0 (0)	0 (0)	0 (0)

Tabel 2 menjelaskan hasil identifikasi tumbuh kembang anak secara normatif, dapat dilihat bahwa dari nilai (5-1) rentang selalu hingga tidak pernah, secara keseluruhan peserta melakukan kegiatan bermain dengan frekuensi tertinggi di rentang selalu pada bagian kognitif dan interaksi sosial, posisi kedua pada keterampilan motorik halus & kasar, dan ketiga dari segi perkembangan bahasa dan keterampilan pemecahan masalah. Berikut adalah beberapa dokumentasi hasil pelaksanaan kegiatan:



**Gambar 2. Dokumentasi kegiatan sebelum pelaksanaan bermain**



**Gambar 3. Dokumentasi anak memulai permainan warna dan membuat lava gunung (*Sensory Play*)**



**Gambar 4. Dokumentasi anak membuat gelembung dengan botol berbahan sabun (*Sensory Play*)**

## **DISKUSI**

Berdasarkan hasil identifikasi pemantauan tumbuh kembang anak didapatkan skor tertinggi 90% terdapat pada perkembangan kognitif. Hal ini membuktikan bahwa dengan memberikan stimulasi permainan *sensory play* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 1-3 tahun. Melalui permainan *sensory play* dapat mendorong proses berpikir, perasaan, perhatian dan minat anak dalam bermain sehingga tujuan keinginan dapat dicapai sesuai rencana (Midya Yuli Amreta dan Ani Safa'ah 2021). Hal ini sesuai dengan penelitian (Widayati, Safrina, dan Supriyati 2020) yang menyatakan bahwa anak-anak dapat memperoleh pengetahuan tentang dunia berdasarkan kemampuan kognitif yang diasah secara aktif. Permainan kognitif juga memiliki kemampuan untuk menyelidiki benda di sekitar mereka. Salah satu pilar kemampuan belajar di era perubahan dan masyarakat diharapkan bergantung pada tingkat perkembangan kognitif anak (Renawati dan Suyadi 2021). Perkembangan kognitif anak usia dini tidak hanya diukur dari kemampuan menghafal dan prestasi, tetapi juga diukur dari kemampuan berpikir kritis dan fokus menganalisis dan memecahkan masalah dan memahami konsep sebab akibat.

Identifikasi hasil kegiatan posisi kedua didapatkan skor tertinggi kedua adalah keterampilan motorik kasar & halus, melalui media permainan pencampuran warna dan membuat gelembung secara tidak langsung mengasah ketrampilan mereka dalam menuang, memegang

tabung dan mencampur warna. Menurut (Sari dan Rakimahwati 2019) Motorik halus anak melalui permainan dapat berkembang sangat baik, dalam penelitiannya menyebutkan perkembangan motorik halus dari kondisi awal 0% menjadi naik 82%. Perkembangan motorik kasar juga sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Keterampilan motorik kasar akan meningkatkan kekuatan otot pada anak (Khaironi 2018). Pada permainan tersebut anak melakukan dengan senang hati dan merasa tidak terbebani dengan cara yang menggembirakan dan menyenangkan. Ketika anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain atau bergerak, mereka akan membangun kekuatan dan kebugaran otot mereka (Naili Rohmah 2016).

Kemampuan bahasa dan pemecahan masalah mendapat skor tertinggi ketiga, dalam permainan *sensory play* pemecahan masalah dapat diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini. Menurut (Luh and Hartanto 2017) dalam pemecahan masalah anak dengan bermain mereka menggunakan pengalamannya untuk menghasilkan kesimpulan. Kemampuan bahasa yang ditunjukkan dalam permainan tersebut adalah anak dapat menemukan ide atau gagasan dan kemudian diungkapkan di depan anak yang lain. Salah satu cara bagi anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang memberikan kesenangan bagi mereka adalah bermain. Anak-anak dapat mengekspresikan segala kegiatannya dengan bermain. Bermain yang memiliki makna, dirancang untuk meningkatkan enam aspek perkembangan, khususnya perkembangan bahasa (Azlin Atika Putri, None Reswita, and None Nurhayatun Nufus 2022). Selain perkembangan bahasa, dalam bermain anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka termasuk nilai agama dan moral, sosial, emosional dan kemandirian.

Perkembangan anak dalam berinteraksi sosial dalam permainan pencampuran warna mendapatkan skor tertinggi keempat, hal ini karena dalam permainan tersebut dibagi beberapa kelompok, sehingga dalam satu kelompok tersebut anak dapat mengembangkan aspek sosial dan emosionalnya bekerja sama dalam kelompoknya masing-masing. Menurut (Guslinda dan Kurnia, 2018), ciri-ciri APE yang baik adalah sebagai berikut: 1) ditujukan untuk anak usia dini, 2) berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan tujuan pengembangan atau bermanfaat multiguna, 4) aman bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, dan 6) bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu yang dihasilkan. Kemampuan sosial anak dalam bermain dapat diukur dari kemampuan mereka untuk mengikuti dalam kegiatan kelompok, kemauan mereka untuk bermain bersama anak-anak lain, pemahaman mereka tentang aturan dan kepatuhan mereka terhadap aturan bermain, dan kesadaran akan kepentingan orang lain (Nurmalitasari 2015).

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui tumbuh kembang anak di usia 2-3 tahun, pelaksanaan dilakukan satu hari dan berhasil mengukur perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada anak. Tingkat skor tertinggi setelah dilakukan permainan, perkembangan kognitif sangat signifikan anak-anak sangat antusias mengikuti permainan yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan ini akan lebih baik jika dilakukan secara berkelanjutan karena sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya pengabdian masyarakat dan terselesaikannya laporan ini, terutama kepada teman-teman dosen kebidanan Universitas Muhammadiyah Madiun serta pihak lahan yaitu klinik Griya Sehat Bunda Madiun yang membantu dalam mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat ini.



## DAFTAR REFERENSI

- Arisna Wahyuni. 2023. "BERMAIN BEBAS DAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI." *Tarbiyah Darussalam Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan* 7, no. 01 (March): 82–82. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v7i01.285>.
- Azlin Atika Putri, None Reswita, and None Nurhayatun Nufus. 2022. "Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Lectura* 5, no. 02 (April): 112–17. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.9590>.
- Guslinda, S.Pd, M.Pd, and Rita Kurnia. 2018. *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Jakad Media Publishing.
- Hardika, Mufida Dian. 2018. "Praktek Stimulasi Motorik Kasar Ditinjau Dari Pengetahuan Ibu Mengenai Tahap Perkembangan Bayi 0-12 Bulan." *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan* 3, no. 1 (June): 29–38. <https://doi.org/10.30604/jika.v3i1.79>.
- Hendraningrat, Dewi, and Pujiyanti Fauziah. 2021. "Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (March): 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>.
- Khaironi, Mulianah. 2018. "Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (July): 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>.
- Kurniawati, Alfia, and Lilik Hanifah. 2015. "HUBUNGAN PENGETAHUAN IBU TENTANG STIMULASI TUMBUH KEMBANG BALITA DENGAN PERKEMBANGAN BALITA USIA 12-36 BULANDI POSYANDU KASIH IBU 7 BANYU URIP KLEGO BOYOLALI TAHUN 2014." *Jurnal Kebidanan Indonesia* 6, no. 1 (January). <https://doi.org/10.36419/jkebin.v6i1.103>
- Luh, and Wiwin Hartanto. 2017. "IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI DI PAUD SEKARWANGI DESA BANGOREJO BANYUWANGI 2017." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 11, no. 2 (December): 24–24. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6331>.
- Midya Yuli Amreta, and Ani Safa'ah. 2021. "Pengaruh Media PAPINKA Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (August): 21–28. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>.
- Naili Rohmah. 2016. "BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI." *DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals)*, July (July). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>.
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. "Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah." *Buletin Psikologi* 23, no. 2 (December): 103. <https://doi.org/10.22146/bps.10567>.
- Renawati, R., & Suyadi, S. 2021. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27.
- Rismayana, Nurmiaty, Ni Wayan Armini, Lisda Widiyanti Longgupa, Dian Ekayanthi, Sri

- Ernawati, Yuli Admasari, et al. 2023. *Ilmu Kesehatan Anak Dalam Kebidanan*. Global Eksekutif Teknologi.
- Sari, Isnani, and Rakimahwati Rakimahwati. 2019. “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Playdough Di Taman Kanak-Kanak Qur’aniah Air Runding Pasaman Barat.” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 4, no. 1 (July): 37. <https://doi.org/10.29210/3003279000>.
- Widayati, Jeni Roes, Rien Safrina, and Yetti Supriyati. 2020. “Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (August): 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>.