

---

## Pengembangan Media *Treasure Sensory Cube* Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun

Claudia Agripa Rompas<sup>1</sup>, Trivena Dyah Wijayanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

Email Corresponden Author : [272019006@student.uksw.edu](mailto:272019006@student.uksw.edu)

### **Abstract**

Sensory development in early childhood is the abilities and skills that are formed from the time the child is born which will determine the child's future life experiences. In the sensory development of children aged 3-4 years at school, a condition was found where the lack of availability of sensory play media was limited and not varied, this could influence the lack of sensory play experience in early childhood. Activities in class still often use paper media, such as coloring or painting, which does not provide a variety of learning media. The aim of this research is to find out how to develop the *Treasure Sensory Cube* media to improve sensory play experiences for children aged 3-4 years. This type of research uses R&D research, using the ADDIE development model. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative and qualitative data. Quantitative data collection was taken from the results of a questionnaire sheet by experts using a checklist scale and descriptive qualitative data was taken from the results of input by experts and also the results of implementation with children aged 3-4 years which were qualitative in nature. The results of this research obtained scores of 87.5% and 96.8% so that it is in the very feasible category and the implementation results can be played by children. So it can be concluded that the *Treasure Sensory Cube* media is suitable for use to provide sensory play experiences for children aged 3-4 years.

**Keywords:** Media *Treasure Sensory Cube*; Sensory; Early childhood

### **Abstrak**

Perkembangan sensori pada anak usia dini merupakan kemampuan dan keterampilan yang terbentuk sejak anak lahir yang akan menentukan pengalaman hidup anak dimasa depan. Pada perkembangan sensori anak usia 3-4 tahun di sekolah ditemukan suatu kondisi dimana kurangnya ketersediaan media bermain sensori yang terbatas dan tidak beragam, hal ini dapat mempengaruhi kurangnya pengalaman bermain sensori pada anak usia dini. Kegiatan di kelas masih sering menggunakan media kertas seperti mewarnai atau melukis saja tidak memberikan media pembelajaran yang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *Treasure Sensory Cube* untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori bagi anak usia 3-4 tahun. Jenis penelitian menggunakan penelitian R&D, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data kuantitatif diambil dari hasil lembar angket oleh ahli menggunakan skala *checklist* dan data kualitatif deskriptif diambil dari hasil masukan oleh para ahli dan juga hasil implementasi bersama anak usia 3-4 tahun yang bersifat kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini dengan mendapatkan nilai 87,5% dan 96,8% sehingga berada pada kategori sangat layak dan hasil implementasi dapat di mainkan oleh anak. Maka dapat disimpulkan media *Treasure Sensory Cube* layak untuk digunakan untuk dapat memberikan pengalaman bermain sensori pada anak usia 3-4 tahun.

**Kata kunci:** Media *Treasure Sensory Cube*; Sensori; Anak Usia Dini

---

### **History**

*Received 2023-09-26, Revised 2023-10-23, Accepted 2023-11-02*

---

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berkembang dan bertumbuh dengan pesat, perkembangan anak usia dini menjadi dasar dari sebuah proses pembelajaran yang dapat terbentuk menjadi sebuah pengalaman dan dapat menentukan perkembangan yang akan dibawa seumur hidup. Rifa, N. (2022) menyatakan bahwa masa usia dini menjadi pondasi awal yang menjadi penentu kesiapan dan keberhasilan anak dalam pembelajaran pendidikan anak di masa yang akan datang. Perkembangan anak merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian dan keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak di masa depan. Pengalaman dan pendidikan anak merupakan faktor penentu bagi perkembangan anak itu sendiri (Talango, 2020). Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang menjadi perhatian khusus dari orang tua dan lingkungan sekitarnya, karena anak dapat dengan cepat menyerap apa yang dipelajarinya dari lingkungan ketika anak masih kecil (Syawalia, dkk. 2022).

Dari pembahasan mengenai perkembangan anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan. Di awal masa pertumbuhannya anak perlu diberikan perhatian khusus dari orang tua dan lingkungan sekitarnya, maka dari itu diperlukanlah sebuah pengalaman belajar. Pengalaman belajar dapat dimulai dari mengenalkan lingkungan sekitar anak, seperti stimulasi yang diberikan lewat sensori yang dimiliki oleh anak. Perkembangan sensori tidak terlepas dari stimulasi sensori yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan dalam mempersepsi lingkungan melalui stimulasi panca indra pada anak usia dini. Maka dari itu stimulasi sensori penting bagi perkembangan anak usia dini untuk perkembangan hingga anak beranjak dewasa.

Sensori sendiri memiliki pengertian yaitu sebagai wahana yang dimiliki anak untuk mengenal atau mengetahui lingkungan di sekitar anak. Maka guru dan orang tua sangat penting memberikan stimulasi sensori karena berpengaruh besar dalam perkembangan anak (Meilanie, 2020). Sensori motorik juga merupakan tahap awal dalam perkembangan seorang anak yang dimana anak dapat mengenali lingkungan sekitarnya melalui pengalaman lewat indra dan juga pergerakannya (Virianingsih, Tegeh, & Ujjanti P, 2021). Anak usia dini merupakan individu yang berkembang dan bertumbuh dengan pesat, perkembangan anak usia dini menjadi dasar dari sebuah proses pembelajaran yang dapat terbentuk menjadi sebuah pengalaman dan dapat menentukan perkembangan yang akan dibawa seumur hidup. (Rifa & Mayar, 2022) menyatakan bahwa masa usia dini menjadi pondasi awal yang menjadi penentu kesiapan dan keberhasilan anak dalam pembelajaran pendidikan anak di masa yang akan datang. Perkembangan anak merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian dan keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak di masa depan. Pengalaman dan pendidikan anak merupakan faktor penentu bagi perkembangan anak itu sendiri (Talango, 2020). Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang menjadi perhatian

khusus dari orang tua dan lingkungan sekitarnya, karena anak dapat dengan cepat menyerap apa yang dipelajarinya dari lingkungan ketika anak masih kecil (Syawalia et al., 2022).

*Sensory play* adalah sebuah permainan yang dapat mendorong anak untuk menggunakan satu atau lebih indra (Aprianti, 2019). *Sensory play* sendiri berasal dari kata *sense* dan *play*. kata *sense* disebut dengan indra terdiri dari 7 indra yaitu peraba, penciuman, pendengaran, perasa/pengecap, penglihatan, vestibular, dan juga *proprioception* atau gerak otot (Munzilin et al., 2021). Dari 7 indra tersebut tersebut perlu adanya stimulasi yang dapat mengembangkan indra indra tersebut agar dapat berkembang secara optimal. *Sensory play* dapat mengaktifkan sensori yang dapat meningkatkan pembelajaran, membangun keterampilan kognitif dan dapat menyelesaikan konflik pada anak di masa yang akan datang (Rosiyannah et al., 2020). Dalam tulisannya (Afifah & Kuswanto, 2020) Montessori menjelaskan melalui teorinya terkait periode peka menyatakan bahwa anak belajar mengenal konsep dan dunia di sekitarnya melalui kemampuan sensori, jadi fungsi sensorik anak dapat dilatih dengan cara mengamati lingkungan yang ada di sekitarnya dengan cara ini anak mampu mengenal lingkungan dan mengembangkan kecerdasannya. Selanjutnya (Rifa & Mayar, 2022) menyatakan sensori bertugas untuk mengenal lingkungan dan memberikan respon dari segala rangsangan yang terjadi di tubuh yang membuat tubuh dapat merespon lingkungan serta memproteksi diri dari berbagai gangguan. Maka montessori mengungkapkan bahwa kemampuan indrawi atau sensori pada anak usia dini menjadi penting dalam optimalisasi perkembangan anak usia dini.

Berbagai metode yang digunakan dalam pengembangan kemampuan sensori anak usia dini yaitu Menurut penelitian literatur, ada 5 setidaknya metode belajar yang diterapkan untuk anak usia dini yaitu metode bermain, metode bercerita, metode klasik, metode bernyanyi atau musik. Dari berbagai metode yang dapat diberikan, media menjadi salah satu aspek dalam pengembangan sensori anak usia dini. Dikatakan (Wahyuningtyas & Roziah, 2020) bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat untuk mengembangkan sensori pada anak usia dini karena stimulasi sangat berpengaruh pada manusia, dari media pembelajaran dapat menjadi pendekatan pembelajaran anak usia dini yang dilakukan melalui bermain sehingga keberadaan media pembelajaran sensori sangat penting dalam memberikan stimulasi bagi perkembangan dan pertumbuhan seorang anak. Dari kegiatan bermain anak bisa menambah pengetahuan dan pengalaman yang dapat membantu perkembangannya dalam menyiapkan diri untuk kehidupan selanjutnya (Khasanah et al., 2012). Jadi mengembangkan sensori pada anak dapat melalui bermain menggunakan media pembelajaran sensori yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini.

Media merupakan sebuah alat atau sarana yang menjadi perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, media dalam proses pembelajaran dapat memperkuat belajar untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran diajarkan dan media sangat

dianjurkan untuk dapat memperkuat kualitas dari materi yang akan disampaikan Wahyuningtyas & Roziah (2020). Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk dapat digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran bagi anak (Wardana & Lintiasri, 2016). Media bermain diartikan sebagai suatu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau pesan dalam suatu pembelajaran, dari media bermain pula guru dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini karena mampu mengembangkan perkembangan salah satunya sensorik pada anak (Fairus & Purnama, 2019).

Dikatakan Nurhayati & Zarkasih (2021) bahwa bermain dan permainan dapat membantu anak untuk dapat meningkatkan aspek yang ada pada dirinya secara menyeluruh, dari lingkungan dan permainan yang aman anak dapat menjelajah serta menstimulasi untuk tumbuh kembangnya. Bermain bagi anak dapat membantu dalam proses pengembangan aspek sosial, kognitif dan emosinya. Adapun hal-hal yang keluar dari anak seperti perasaan gembira secara spontan, melibatkan peran aktif pada anak dan perkembangan kreativitas pada anak. Maka dari itu bermain dapat membuat anak lebih aktif dan bisa berinteraksi dengan lingkungannya (Arham & Agustang, 2021). Setelah melakukan observasi di Sekolah pada kelas *Toddler* yang usia anaknya 3-4 tahun, ditemukan permasalahan yang terjadi terkait media pembelajaran yang disediakan di kelas. Kurangnya ketersediaan media bermain sensori yang terbatas dan tidak beragam, hal ini dapat mempengaruhi kurangnya pengalaman bermain sensori pada anak usia dini. Kegiatan di kelas masih sering menggunakan media kertas seperti mewarnai atau melukis saja sehingga tidak memberikan media pembelajaran yang bervariasi. Maka dari itu peneliti merancang dan membuat media yang akan memenuhi beberapa aspek hanya dari 1 media yaitu *Treasure Sensory Cube*.

Sebagai upaya dalam menunjukkan sebuah kebaruan (*novelty*) maka media *Treasure Sensory Cube* dirancang untuk dapat mengembangkan beberapa bagian indrawi pada anak yaitu penglihatan, pengecap, peraba, pendengaran dan gerak otot. Media *Treasure Sensory Cube* dibentuk menjadi sebuah kotak bongkar pasang yang setiap sisinya disajikan beberapa media bermain sesuai kebutuhan dari 5 sensori yang dimiliki oleh anak. Media ini dibuat dengan menggunakan bahan *acrylic* yang bertujuan agar dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak, karena media *Treasure Sensory Cube* terbuat dari bahan yang ringan dan aman digunakan sehingga orang yang lebih tua tidak perlu khawatir jika dijadikan media bermain pada anak usia 3-4 tahun. Dari hasil rumusan masalah tujuan dari pembuatan media ini adalah agar mengetahui bagaimana pengembangan media *Treasure Sensory Cube* untuk meningkatkan pengalaman bermain sensori bagi anak usia 3-4 tahun. Apakah media yang telah dibuat dapat mencapai tujuan dalam mengembangkan pengalaman belajar pada anak dan bagaimana hasilnya. Maka dari itu untuk mencapai tujuan peneliti akan melakukan kegiatan pengembangan media yang telah dirancang dengan menggunakan metode R&D (*Research and Development*).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Reaserch and Development*). Metode *Reaserch and Development* atau dalam bahasa Indonesianya penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sistematis bertujuan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan dan menguji produk atau model tertentu yang lebih baru, unggul dan bermakna (Nurhayati, 2019). 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. Tahap model *ADDIE* memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implement* dan *Evaluate*.

Dari model penelitian *ADDIE* ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan berbagai produk seperti bahan ajar atau strategi dan metode pembelajaran. Didapat dari fokus masalah yang nyata atau pelaksanaan tugas yang otentik. Dari pengertian terkait metode R&D fokus dari penelitian ini yaitu pengembangan media bermain guna meningkatkan pengalaman bermain dan subjek penelitian yang dituju dalam penelitian ini yaitu anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini rencana akan memperoleh sampel dari analisa kebutuhan di KB-TK *Bethany School* Salatiga pada bulan Januari. Kemudian untuk waktu pembuatan produk dilakukan pada bulan Februari dan Maret. Lalu untuk kegiatan Uji coba dilakukan di bulan April dan Mei yang akan diuji oleh Ahli media dan Materi kemudian juga akan dimainkan oleh beberapa anak usia 3-4 tahun. Maka waktu kegiatannya dilakukan selama 5 bulan yaitu di bulan Januari 2023 sampai dengan Mei 2023.

Instrumen penelitian ini digunakan peneliti untuk membantu mengumpulkan data pada saat melakukan kegiatan penelitian yang menjadi alat ukur untuk mengolah hasil dari data yang diperoleh. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen validasi produk untuk ahli Pedagogi dan ahli Media dan APE yaitu angket hasil dari penilaian kelayakan media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan yang didapat dari pengolahan dan pengumpulan data yang hasilnya berupa angka. Sedangkan penelitian kualitatif diperoleh dari hasil masukan validator pada tahap validasi yaitu masukan atau kritikan dari ahli materi dan ahli media.

Untuk menganalisis kelayakan digunakan instrumen validator yaitu data penilaian terhadap media *Treasure Sensory Cube*, kelayakan produk didapatkan dengan menghitung rata-rata yang didapat dari tiap-tiap validator. Kemudian data dapat disajikan dalam persentase sebagai pengukuran layak atau tidak media *Treasure Sensory Cube* ini. Dalam pengukuran ini peneliti akan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Ket : 1) Setiap indikator memiliki 4 point

2) Skor maksimum :

- Validasi Materi :  $4 \times 8 = 32$

- Validasi Media :  $4 \times 8 = 32$

Dari hasil validasi tersebut akan didapatkan kriteria kelayakan media akan dilampirkan di dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1  
*Kriteria Kelayakan Media*

<i>Persentase</i>	<i>Kriteria</i>
<b>76%-100%</b>	Sangat Layak
<b>51%-75%</b>	Layak
<b>26%-50%</b>	Cukup
<b>0%-25%</b>	Kurang Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari data selama penelitian di sekolah KB-TK Bethany School Salatiga. Data yang didapat pada saat penelitian yaitu hasil observasi yang ada di kelas kelompok bermain atau *toddler*. Dari hasil observasi maka dibentuklah sebuah media bermain yang dinamakan media *Treasure Sensory Cube*. Ada pula hasil validasi produk untuk ahli Pedagogi dan ahli Media dan APE yaitu angket hasil dari penilaian kelayakan media. Penelitian dilakukan untuk dapat memberikan pengalaman sensori untuk anak usia 3-4 tahun dengan menggunakan media *Treasure Sensory Cube* ini. Dari hasil penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Wahyuningtyas & Roziah (2020) mengatakan bahwa media *Sensory Carpet* yang di buat membuat anak mampu mengetahui panca indra dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan pembelajaran untuk anak usia dini dalam pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun ini dinyatakan layak digunakan. Namun dalam tulisannya untuk anak usia 1-2 tahun yang dimana ketika anak berusia lebih membutuhkan stimulasi yang tingkatannya juga lebih banyak sehingga sensori anak jauh lebih berkembang. Kemudian Rosiyannah R, dkk (2021) mengatakan bahwa memakai penelitian R & D terkait pengembangan media yang berupa buku panduan dalam mengembangkan kegiatan sensori pada anak usia dini, yang hasilnya menunjukkan jika buku panduan yang dikembangkan tersebut memiliki kualitas yang valid

dan layak untuk dapat digunakan oleh para guru dalam memberikan stimulasi sensoris yang terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran yang sudah memiliki konsep dan terstruktur, sehingga anak dapat mengeluarkan perilaku yang sesuai terhadap sensasi yang muncul dari lingkungan sekitar. Namun dari hasil penelitian Rosiyannah R, dkk (2021) hanya memberikan rancangan kegiatan bermain sensoris saja, sementara anak juga membutuhkan alat bermain yang nyata atau media dalam pengalaman sensoris. Dari penelitian sebelumnya ini akhirnya terbentuklah media *Treasure Sensory Cube* untuk menstimulasi sensoris pada anak usia 3-4 tahun.

Hasil pengembangan media *Treasure Sensory Cube* ini menggunakan model penelitian dari ADDIE pada proses pengembangannya, berikut tahapan dalam proses pengembangan media tersebut sebagai berikut:

#### *Analyze (Analisis)*

Pada tahap ini ditemukan permasalahan yang terjadi di Sekolah yaitu kurangnya keberagaman kegiatan bermain pada anak di kelas *toodler*, sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media bermain yang menarik untuk anak serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak untuk bermain.

#### *Design (Perancangan)*

Setelah melakukan analisis kebutuhan pada anak, peneliti dapat memulai pembuatan *design* awal pada media *Treasure Sensory Cube*. Desain media *Treasure Sensory Cube* ini menggunakan beberapa bahan cukup aman untuk dimainkan oleh anak usia dini.

#### *Development (Pengembangan)*

Setelah mengetahui *design* pada media *Treasure Sensory Cube*, lanjut ke tahap pengembangan yang dimana kotak akrilik yang sudah jadi dapat diisi dengan media pengembangan sensoris pada anak usia 3-4 tahun.

#### *Implement (Implementasi)*

Setelah produk yang di kembangkan selesai dibuat maka peneliti melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan sebelum di implementasikan kepada anak usia dini. Pada uji kelayakan ini peneliti menggunakan angket instrumen penilaian untuk mengetahui presentase kevalidan produk guna menjawab tujuan dari pembuatan media *Treasure Sensory Cube* ini. Hasil presentase total skor dari ahli Pedagogi sebagai berikut:

Perhitungan persentase total skor yaitu

$$X = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \cdot 100\%$$

$$X = \frac{28}{32} \cdot 100\%$$

$$X = 87,5\%$$

Data yang didapatkan dari validasi ahli Pedagogi dihitung dengan rumus uji kelayakan yang didapatkan dari total skor dalam penilaian yaitu 28 dari 8 indikator penilaian. Maka hasil persentase kelayakan sebesar 87,5% yang membuktikan bahwa media *Treasure Sensory Cube* ini mendapat kriteria sangat layak digunakan.

Kemudian pada uji kelayakan yang kedua didapatkan hasil presentase total skor dari ahli Pengembangan Media dan APE yaitu sebagai berikut :

Perhitungan persentase total skor yaitu

$$X = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \cdot 100\%$$

$$X = \frac{31}{32} \cdot 100\%$$

$$X = 96,8\%$$

Data yang didapatkan dari Ahli Pengembangan Media dan APE dihitung dengan rumus uji kelayakan yang dipakai total skor dalam penilaian yaitu 31 dari 8 indikator penilaian. Maka hasil persentase kelayakan sebesar 96,8% yang membuktikan bahwa media *Treasure Sensory Cube* ini mendapat kriteria sangat layak digunakan.

Dari penelitian ini adapun komentar dan saran yang didapat dari hasil validasi ahli profesional dan pedagogi yaitu tampilan pada aktivitas perekat bisa diberi model atau bentuk seperti binatang dan bunga agar lebih menarik, tampilan untuk zipper dan pengait tas dapat ditampilkan sesuai dengan penggunaannya, tambahkan dadu untuk pilihan menggunakan permainannya. sehingga anak dapat bermain sesuai dengan warna yang keluar pada dadu. Kemudian ada juga komentar dan saran dari hasil validasi dari Ahli Pengembangan Media dan APE yaitu Media yang dikembangkan sudah sangat baik dan bernilai jual, sehingga bisa diproduksi untuk keperluan di sekolah.

Setelah mendapat data dari hasil validasi produk media *Treasure Sensory Cube* pada para ahli, kemudian dilakukanlah sebuah implementasi untuk mengetahui apakah media *Treasure Sensory Cube* dapat dimainkan oleh anak agar mendapatkan hasil dari pengalaman bermain sensori. Pada tahap uji coba ini peneliti melakukan uji coba dengan anak usia 3 tahun, berikut penjelasan pada saat implementasi berlangsung : 1) Diawali dengan membuka media *Treasure Sensory Cube* anak diajak untuk membuka gembok secara mandiri dengan mencari kunci yang tepat dan membuka gembok

dengan bantuan arahan dari orang dewasa; 2) ketika terbuka akan tersedia *guide book* bagaimana cara memainkan media *Treasure Sensory Cube* agar orang tua dapat memberi bimbingan dan arahan ketika anak akan memainkan media ini; 3) setelah memahami petunjuk penggunaan media barulah anak dipersilahkan bermain dari setiap sisi disediakan 5 area bermain sensori seperti pendengaran, peraba, pengecap, penglihatan, penciuman yang medianya beragam; 4) dimulai dari indra pendengaran anak mengetahui bagaimana cara menggunakan media pendengaran dengan memutar alat agar keluarlah suara musik, di indra peraba anak dapat memasang tali sepatu juga menarik perekat dan menempelkannya kembali, pada indra pengecap anak dapat mencoba media permen yang berbeda rasanya yaitu asam dan manis, di area penglihatan anak dapat menekan lampu agar bisa hidup, di indra penciuman anak dapat mencium bau tidak sedap dan bau sedap; 5) terakhir ketika anak sudah mengetahui dan bermain dengan media media sensori ini orang dewasa juga bisa mengajak bermain dengan menanyakan sesuatu lewat kartu misalnya mencari benda yang berbau tidak sedap dan juga ada pula mengajak anak untuk memasang tali sepatu dan mencari sumber suara. Dari penjelasan sebelumnya sebenarnya masih banyak media yang tersedia sesuai dengan sensori yang dimiliki oleh anak namun pada saat implementasi diawal anak mau untuk melakukan 1 media untuk satu sensori saja sehingga anak dipancing untuk mencoba media lain lewat kartu pertanyaan dan dari sini anak bisa mencoba berbagai permainan yang tersedia dari media *Treasure Sensory Cube* ini. Dari hasil uji coba didapatkan bahwa anak dapat menggunakan dan mengetahui media *Treasure Sensory Cube* tentunya dengan pendampingan orang dewasa untuk mengarahkan bagaimana cara bermain.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Treasure Sensory Cube* ini Sangat baik digunakan sebagai media bermain untuk anak usia 3-4 tahun. Media ini telah divalidasi oleh Ahli Profesional dan Pedagogi dengan nilai 87,5% dan Ahli Pengembangan Media dan APE dengan mendapatkan nilai 96,8% berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Treasure Sensory Cube* ini layak dan dapat digunakan anak untuk bermain dalam proses pembelajaran sensori bagi anak usia 3-4 tahun dalam mengembangkan pengalaman sensorinya. Kemudian untuk hasil uji coba yang sudah diimplementasikan kepada anak umur 3 tahun disini anak dapat mengikuti arahan bagaimana bermain dengan media *Treasure Sensory Cube*. Pada saat dimainkan anak dapat mengikuti aturan bermain dan anak dapat mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah dari media yang dia mainkan. Dari media ini banyak memberikan hal-hal baru yang memberikan pengalaman sensori bagi anak usia dini, membuat anak penasaran dengan apa yang akan dimainkan dan terakhir anak dapat memecahkan masalah dari pertanyaan yang diberikan sehingga anak dapat berfikir untuk menjawab pertanyaannya pastinya dengan bantuan orang dewasa dalam pengenalan hal-hal baru yang dia dapat dari media *Treasure Sensory Cube*, dari pernyataan ini didapatkan bahwa media dapat bermanfaat untuk mengembangkan

pemikiran anak dan memberikan pengalaman bermain sensori dari sensori yang dimiliki oleh anak usia 3-4 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D., & Kuswanto, K. (2020). Membedah Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Aprianti, M. (2019). Self Regulation With Sensory Play For Children. *ICCD* .  
<https://dx.doi.org/10.33068/iccd.vol2.iss1.175>
- Arham, M., & Agustang, A. (2021). Perubahan Media Bermain Dan Pergeseran Gaya Hidup Anak Di Lingkungan Bulu Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Sociology Education Review* , 1(2), 22–29.
- Bruno, L. (2019). Muhammad Yusuf Setia Wardana, Suci Lintiasri Pengembangan Media Pembelajaran Majinatif (Majalah Pintar Edukatif) Pada Pembelajaran Sains Untuk Anak. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling* .
- Dr. Masganti, S. M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fairus, D., & Purnama, S. (2019). Pengembangan Media Bermain PVC Tubes dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* , 3(3), 141–156.
- Hidayat, F. N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* . <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* , 1(1). <https://dx.doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Kibtiah, I., Hilmiyati, F., & Khaeroni. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Kelas 4 Berbasis Pendidikan Karakter Bernuansa Kontekstual. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan* .
- Meilanie, R., & Martini, S. (2020). Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5(1).  
<https://dx.doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.741>
- Munzilin, I., Batubara, R., Fauziyah, N., Sukaris, S., & Rahim, A. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Pembelajaran Di Luar Kelas Melalui Penerapan “Sensory Play” Di Kb Puspas Giri Indro. *DedikasiMU(Journal of Community Service)* , 3(1).  
<https://dx.doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i1.2343>
- Nurhayati, F. (2019). Pengembangan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun. *UNI Journal : Pendidikan Anak Usia Dini* .

- Nurhayati, S., & Zarkasih, P. K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* , 4(1).
- Rifa, N. (2022). Studi Literatur: Perkembangan Sensori Anak Usia Dini. *Jurnal Academia*, Hal.3  
[https://Www.Academia.Edu/65254163/Studi\\_Literatur\\_Perkembangan\\_Sensori\\_Anak\\_Usia\\_Dini?Email\\_Work\\_Card=View-Paper](https://Www.Academia.Edu/65254163/Studi_Literatur_Perkembangan_Sensori_Anak_Usia_Dini?Email_Work_Card=View-Paper)
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. (2020). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5(1). <https://dx.doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>
- Syawalia, G., Rahman, T., & Giyartini, R. (2022). Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* , 11(2).  
<https://dx.doi.org/10.26877/paudia.v11i2.11919>
- Talago, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal* , 1(1). <https://dx.doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Virianingsih, P., Teguh, I. M., & Ujianti P, R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* , 117-126.
- Wahyuningtyas, D., & Roziah, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis sensory carpet untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* , 1(2).
- Wardana, M. Y., & Lintiasri, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Majinatif (Majalah Pintar Edukatif) Pada Pembelajaran Sains Untuk Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* . <https://dx.doi.org/10.26877/paudia.v5i1.1170>