
Implementasi Kegiatan “*Fun Sensory Learning*” Untuk Anak Usia 1-2 Tahun di Panti Yayasan Mansyaul Ihsan

Anita Puspita Julianti¹, Annida Salsabila², Fadhilah Artanti³, Fima Chairunnisa⁴,
Meirantie Aulia⁵

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Veteran No.8, Nagri Kaler, Kec. Purwakarta,
Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41115
Email: Anitapspta.07@upi.edu

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman orangtua terhadap perkembangan sensorimotor pada anak yang berdampak lambatnya stimulus pada perkembangan sensorimotor. Menstimulus sensori anak usia 1-2 tahun sangat penting. Apabila anak terstimulus sensorimotor dengan optimal dapat membantu membangun dan menguatkan koneksi saraf pada otak anak (perkembangan kognitif), memberikan informasi di dunia sekitar anak dan membebaskan anak dalam bereksplorasi, seperti mengenali tekstur-tekstur, warna, nama hewan yang dapat membantu anak dalam pemahaman tentang dunia sekitar. Diperlukannya ide dalam metode pengabdian pada masyarakat dengan cara melakukan kegiatan sensori yang dilakukan selama 4 hari bertujuan untuk membantu orang tua disalah satu yayasan yang berada di pasawahan dengan menggunakan kegiatan kelas sensori, atas perizinan pihak yayasan mansyaul ihsan, serta orangtua dan anak-anak. Berbagai metode pengabdian yang dilakukan dengan kegiatan-kegiatan seperti bermain agar-agar, bermain beras, bermain biji selasih, dan bermain warna. Adanya kegiatan bernyanyi dan berbagi pengalaman sebagai kegiatan tambahan sehingga kegiatan ini terasa menyenangkan. Dari kegiatan kelas sensori yang kita lakukan tersebut bertujuan untuk mengasah dan menstimulus sensorimotor anak usia 1-2 tahun. Hasil yang didapatkan dari adanya kegiatan ini adalah orang tua mendapat informasi atau ilmu baru serta anak meningkatnya stimulus perkembangan sensori anak.

Kata Kunci: Sensori, Stimulus, Bermain

ABSTRACT

The lack of parental understanding of sensorimotor development in children which results in slow stimulus for sensorimotor development. Sensory stimulation in children aged 1-2 years is very important. If the child is optimally stimulated sensorimotor it can help build and strengthen neural connections in the child's brain (cognitive development), provide information about the world around the child and free the child to explore, such as getting to know textures, colors, animal names which can help children understand the world around them. An idea is needed in the community service method by carrying out sensory activities which are carried out for 4 days aiming to help parents in one of the foundations in the fields by using sensory class activities, with the permission of the Mansyaul Ihsan foundation as well. as parent and child. Various ways of dedication are carried out with activities such as playing jelly, playing rice, playing basil seeds, and playing colors. With singing and sharing experiences as additional activities, this activity was fun. The sensory class activities that we carry out aim to hone and stimulate the sensorimotor skills of children aged 1-2 years. The results obtained from this activity are that parents get new information or knowledge and children increase stimulation for children's sensory development..

Keywords: : Sensory; stimulation; playing

PENDAHULUAN

Tumbuh kembang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena pertumbuhan merupakan bagian dari perkembangan dan segala sesuatu yang tumbuh pasti

akan berkembang (Sugiarti, S., & Dewi I. 2021). Setiap orang tumbuh dan berkembang pada dirinya mulai dari dalam kandungan, seseorang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat signifikan hingga lahir. Apalagi anak usia 0-5 tahun memiliki usia yang sangat menentukan bagaimana anak di masa depan. Setiap kali seorang anak tumbuh, ini terjadi perubahan pertumbuhan dan perkembangan secara simultan, sehingga kedua peristiwa ini sangat penting dalam kehidupan anak.

Soetjiningsih (2017:01) berpendapat bahwa pertumbuhan ini adalah pertumbuhan kualitatif, meningkatnya jumlah, tingkat sel total, organ dalam individu. Sunarsih (2018:2-3) perkembangan adalah peningkatan struktur dan fungsi tubuh (kemampuan) yang lebih kompleks, mengikuti pola yang teratur, dan dapat diprediksi sebagai hasil pematangan.

Balita adalah bayi yang berusia 0-5 tahun yang merupakan fase penting dalam proses pembangunan manusia. Perkembangan dan pertumbuhan periode ini menentukan keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak pada periode berikutnya. Fase pertumbuhan dan perkembangan pada usia ini merupakan fase yang berlalu dengan cepat dan disebut *Golden Age* atau masa keemasan yang saat masa ini anak harus menerima stimulan terkait kesehatan, gizi, pendidikan dan pelatihan (Uce. L, 2017). Pada titik tersebut pertumbuhan dasar yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan kemampuan bahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosi dan kecerdasan sangat cepat dan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. (Wahyuni, C. 2018).

Jean Piaget adalah pakar terkemuka dalam teori perkembangan kognitif. Piaget menyadari bahwa perkembangan dimulai dengan orientasi egosentris, meluas, dan akhirnya menembus dunia sosial. Anak memiliki sifat yang imajinatif dan sangat egosentri (Roihah, I. 2009). Oleh karena itu, kebutuhan pada fase ini bersifat fisik dan memungkinkan anak untuk menguasainya dengan cepat dan menggunakan keterampilan ini untuk naik ke fase berikutnya.

Pada dasarnya aspek-aspek penting yang tumbuh dan kembang pada anak usia 1-2 tahun, seperti motorik kasar dan halus, bahasa, sosial emosional, moral agama, kognitif, dan seni merupakan perkembangan yang wajib orang tua dan pengasuh harus mengasah dan menstimulus dengan tepat (Suryana, D. 2021). Mengamati, meniru, memberikan pengalaman, dan membebaskan anak dalam bereksplorasi adalah cara-cara membantu anak dalam mengembangkan perkembangannya yang optimal (Kuntjojo, 2021). Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak dimulai dari tahap sensorimotor dimana anak diasah kemampuan motorik untuk dapat mengenal realitas. Piaget mempercayai, setiap tahap dimasuki ketika otak sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau

operasi (Dewi, et all., 2021:148). Dengan kegiatan kelas sensori dapat membangun hubungan otak anak dengan dunia sekitarnya melalui panca indera mereka. Memberikan pengetahuan kepada orang tua, anak umur 1-2 tahun merupakan usia dimana motorik anak perlu dikembangkan secara tepat dan optimal.

Menurut Andrianie, P. S., & Yuniati, R. (2017) menstimulus sensori anak usia 1-2 tahun sangat penting. Jika anak, terstimulus sensori motor dengan optimal dapat membantu membangun dan menguatkan koneksi saraf pada otak anak (perkembangan kognitif), memberikan informasi didunia sekitar anak dan membebaskan anak dalam bereksplorasi, seperti mengenali tekstur-tekstur, warna, nama hewan yang dapat membantu anak dalam pemahaman tentang dunia sekitar. Melalui sensori motor dapat mengembangkan motorik kasar dan halus anak, dimana anak belajar menggunakan otot-otot mereka dengan lebih baik (Hasanah, U. 2016). Seperti menghancurkan agar-agar, memindahkan hewan dari beras ke wadah kosong, mewarnai dengan cat air (dapat membantu kreativitas dan imajinasi anak).

Menurut Rapisa, D. R. (2019) Jika anak tidak mendapatkan stimulasi sensorik yang cukup, hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan dan sulitnya memperoleh informasi yang diterima indra mereka. Gangguan perkembangan motorik, gangguan sensorik, keterbatasan kognitif, dan gangguan perkembangan sosial dan emosional adalah beberapa efek negatif yang mungkin terjadi (Putri, et all., 2018). Untuk merangsang sensori anak usia 1-2 tahun, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan. Pengetahuan tentang perkembangan sensorik anak menjadi dasar dalam melaksanakan kegiatan penstimulasian sensorik, seperti yang dilakukan dalam *Sensory Fun Learning*.

Upaya yang dapat dilakukan dalam menstimulus sensori anak 1-2 tahun. Dimulai dari sentuhan, sentuhan adalah salah satu indera yang paling sensitif pada anak-anak. Melalui sentuhan, anak dapat mengenal tekstur bahan yang berbeda seperti pasir, air, tanah liat, atau kertas kasar. Menggunakan bahan-bahan tersebut, anak dapat merasakan, mengeksplorasi, dan berinteraksi yang dapat mengasah sensorimotor anak. Misalnya, anak dapat mencampur pasir dengan air atau menekan tanah liat. Kegiatan seperti itu, dapat merangsang indera sentuhan anak. Penglihatan juga merupakan indera yang penting bagi anak-anak. Anak dapat belajar mengenal warna melalui penggunaan benda-benda berwarna cerah dan kontras seperti, menggunakan mainan warna-warni, benda berkilau, kain dengan pola menarik, atau proyektor cahaya dapat menciptakan efek visual yang menarik bagi anak. Benda-benda tersebut dapat membantu mengembangkan penglihatan anak dengan lebih baik. Pendengaran juga dapat merangsang perkembangan anak. Dengan bernyanyi bersama anak dan menggunakan lagu-lagu berirama yang berbeda juga dapat merangsang indra

pendengaran mereka. Penciuman adalah salah satu indera yang sering diabaikan dalam pengembangan anak. Namun, memperkenalkan anak pada berbagai aroma atau bau juga penting untuk merangsang indera mereka. Dapat menawarkan produk dengan aroma khas seperti bunga, rempah-rempah, atau makanan tertentu. Juga, menggunakan minyak esensial beraroma berbeda juga dapat membantu anak mengenal dan mengenali berbagai bau. Kegiatan kreatif juga penting dalam stimulasi indera anak. Melalui menggunakan bahan-bahan kreatif seperti cat air, pensil warna, atau bahan bekas seperti kertas dan karton, anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka. Menggambar, melukis, atau membuat benda dengan bahan-bahan tersebut dapat membantu mereka mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik mereka (Nurani, Y., & Hartati, S. 2020).

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.

Melalui *Sensory Fun Learning*, anak dapat terlibat dalam kegiatan yang merangsang sensori anak untuk menyentuh dan mengamati secara menyenangkan (Fajrin, P. I., & Dahliani, D. 2021). Hal ini, dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan sensoriknya secara holistik. Dengan memberikan stimulasi sensorik yang tepat pada masa-masa penting ini, kita dapat mendukung perkembangan optimal anak usia 1-2 tahun.

METODE

Dalam kegiatan ini menggunakan metode pengabdian. Pengabdian dilaksanakan di Yayasan Mansyaul Ihsan Purwakarta pada hari Kamis, 25 Mei 2023 – Minggu 28 Mei 2023 dengan menargetkan anak usia dini dengan kisaran umur 1-2,5 tahun serta orang tua dari anak-anak tersebut. Pengabdian ini dilakukan oleh 5 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan informasi kepada orang tua terkait pentingnya menstimulus sensori anak. Menurut Lebang, M., & Pasa, K. K. (2021). Pada dasarnya, masih banyak orang tua yang belum mengetahui dan memahami sensori yang harus distimulus pada anak. Dalam melaksanakan kegiatan *sensory fun learning* penulis menyiapkan media sensori sesuai tema yang telah ditetapkan, lalu pada kegiatan inti

anak-anak dibebaskan dalam memainkan media sensori, namun masih diawasi oleh masing-masing orang tua dan penyelenggara. Adapun tahapan yang dilakukan dalam melakukan kegiatan *sensory fun learning* yaitu : Pada tahap awal penulis melakukan perizinan terhadap pihak Panti Yayasan Mansyaul Ihsan Purwakarta untuk melakukan kegiatan. Setelah mendapatkan izin, penulis mencari referensi tema media sensori serta menentukan tema, selanjutnya menyiapkan media sesuai tema setiap harinya. Pada tahap kegiatan diawali dengan pembukaan acara dengan doa bersama, menjelaskan mengenai tema dan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai pada hari tersebut, bernyanyi bersama, melakukan kegiatan inti, menjelaskan kembali mengenai manfaat dan tujuan yang ingin dicapai sesuai tema media sensori, selanjutnya doa penutupan serta dokumentasi. Pada tahapan akhir pengabdian, mahasiswa memberikan bingkisan kepada setiap anak dan orang tua, mengucapkan terima kasih telah membantu kegiatan dari awal hingga akhir, dan memberi bingkisan kepada pihak Yayasan Mansyaul Ihsan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan ini dilaksanakan di Yayasan Mansyaul Ihsan pada tanggal 25-30 Mei 2023 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.

Orientasi (Masa pengenalan)

Ketika awal kegiatan melakukan perkenalan terhadap orang tua serta anak-anak. Memberikan tujuan dan maksud apa yang akan dilakukan selama 4 hari. Memperkenalkan warna, tekstur, bentuk, hewan dan fungsi dan manfaat dari kegiatan yang dilakukan. Perkenalan dilakukan sesuai tema setiap harinya. Adanya, tambahan kegiatan seperti bernyanyi bersama dan berbagi pengalaman. Pihak yayasan selama 4 hari setelah selesai kegiatan memberikan nasihat dan masukan untuk hari berikutnya.

Bahan-bahan yang digunakan Pewarna makanan, air, dan kertas hvs, bertujuan memperkenalkan tekstur cair, dan warna. Tahapan kegiatan dimulai dari pembukaan dan perkenalan, menjelaskan maksud dan tujuan kelompok kami. Kemudian anak dibimbing untuk mewarnai kertas kosong menjadi berwarna menggunakan warna-warna dasar (merah, kuning, hijau, biru) dengan tangan, memperkenalkan kepada anak bagaimana mewarnai, dan memperkenalkan warna-warna. Memberikan penjelasan kepada orang tua bahwa jika anak mengotori sesuatu biarkan saja jadikan anak bebas bereksplorasi. Menganalisis adanya orang

tua yang juga telah mengenali anak warna, menjadikan anak lebih dulu paham dari yang lain serta mengetahui juga adanya anak yang menyukai kegiatan mewarnai.



Gambar 1. Proses bermain warna.

Bahan-bahan yang digunakan agar-agar, dan mainan hewan. Bertujuan memperkenalkan tekstur kenyal, dan berfikir anak dalam mengambil hewan (kognitif). Tahapan kegiatan diawali dengan membuka kegiatan dengan bernyanyi dan menyapa. Menjelaskan maksud dan tujuan pada hari kedua. Memperkenalkan kepada anak apa yang akan dimainkan, kemudian memberi contoh menghancurkan agarnya. Memberi pengertian pada orang tua, manfaat anak memegang dan menghancurkan agar tersebut dapat melatih kognitif dan motorik anak. Menganalisis bagaimana orang tua pada hari kedua, serta terhubungnya anak dengan orang tua.



Gambar 2. Proses bermain agar-agar.

Bahan-bahan yang digunakan beras, pewarna makanan, dan mainan hewan. Bertujuan memperkenalkan tekstur keras, dan bagaimana anak jika memegang benda keras. Tahapan kegiatan diawali dengan membuka dengan menyapa. Menjelaskan maksud dan tujuan pada hari ketiga. Memberikan beras kepada anak, dan hewannya. Memberi pengertian bahwa yang dipegang merupakan beras dan benda keras serta membuat kesepakatan dengan orang tua untuk menjelaskan fungsi dan memberikan penjelasan tentang beras pada anak.

Menganalisis orang tua dengan memperhatikan cara anak ketika memainkan beras. Memberikan penjelasan manfaat mengenai motorik halus dapat diasah ketika anak menggenggam tangan.



Gambar 3. Proses bermain beras.

Bahan-bahan yang digunakan biji selasih, air, pewarna makanan, hewan. Bertujuan memperkenalkan tekstur lunak pada anak. Kegiatan diawali dengan membuka dengan menyapa, dan meminta maaf mengganggu waktu pagi. Menjelaskan maksud dan tujuan pada hari ketiga. Memberikan kepada anak-anak bahan permainannya, dihari terakhir ini banyaknya anak yang takut. Menganalisis orang tua bagaimana anak ketika takut bermain selasih. Memberikan manfaat apa yang dapat diasah ketika anak bermain selasih yang diberi air. Penutupan dan pembagian bingkisan.



Gambar 4. Proses bermain biji selasih.

Dari kegiatan yang telah dilakukan telah memberikan dampak-dampak positif terhadap anak-anak, orang tua, dan mahasiswa sebagai berikut :

Dampak pada anak-anak : Terasahnya motorik dan kognitif. Mengetahui anak sukanya dengan kegiatan apa. Dapat mengenali benda-benda yang belum pernah dilihat dan

dipegang. Mendapatkan kesenangan, merasa nyaman dengan permainannya yang menjadikan sosial emosional juga terasah.

Dampak pada orang tua : Ibu-ibu dari anak di panti sosial Mansyaul Ihsan menerima dengan baik, tetapi diawal pastinya bertanya-tanya anak umur 1-2 tahun sekolah belajar apa. Ibu dapat memahami, waktunya anak diberi kebebasan dalam bereksplorasi dengan belajar dan bermain sedari dini. Adanya ibu jika anak bermain beras dirumah merasa kesal. Adanya ibu yang melihat anak dari ibu lain takut dan menjadikan mengasihi terus-terusan kepada anak tersebut.

Dampak pada mahasiswa : Mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada seperti, adanya anak yang takut karena seringnya orang tua melarang dan menakuti, adanya anak berani karena orang tua memberikan anak kebebasan dalam melakukan hal. Menambah pengetahuan dan wawasan, karena setiap harinya diberi masukan oleh kepala Mansyaul Ihsan.

SIMPULAN

Dari kegiatan yang kami lakukan yaitu kelas sensori terdapat beberapa kendala, seperti (1) bermain menggunakan pewarna makanan : kertas kurang karena anak bermain menggunakan tenaga yang cukup besar. Jadi, kertas mudah basah karena cat air yang terlalu cair akibatnya dimainkan oleh anak-anak. (2) bermain menggunakan agar-agar : terdapat satu anak yang merasa takut untuk bermain karena menganggap mainan ikan yang digunakan sebagai cicak. (3) bermain menggunakan beras : terdapat satu anak yang memberikan beras ke ayam, yang menyebabkan anak tersebut dimarahi oleh ibunya. (4) bermain menggunakan biji selasih : beberapa anak takut melihat biji selasih, dan ada nya anak yang merasa geli ketika merasakan tekstur dari biji selasih.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada ibu Ena Salwa Faidah selaku kepala Yayasan Masyaul Ihsan, Dr. Suci Utami, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah pembinaan profesi, terima kasih kepada anak-anak serta orang tua yang telah bersedia berpartisipasi dalam kegiatan ini, dan terima kasih kepada mahasiswa yang sudah memaksimalkan kegiatan dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianie, P. S., & Yuniati, R. (2017). PENYUSUNAN ALAT PERAGA EDUKATIF SENSORY PLAY BOX UNTUK MENSTIMULASI LIMA ASPEK PERKEMBANGAN ANAK. Dimas Budi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Setia Budi, 1(2), 6-9.
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. G. A. N. K., Arifin, M. M., Nisa, R., ... & Kusumawati, P. R. D. (2021). Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fajrin, P. I., & Dahliani, D. (2021). Early Childhood Education With Montessori Method In Banjarbaru. LANTING JOURNAL OF ARCHITECTURE, 10(2), 44-53.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 5(1).
- Kuntjojo. (2021). Psikologi pendidikan. Guepedia.
- Lebang, M., & Pasa, K. K. (2021). Pentingnya Pengasuhan Orang tua dalam Meningkatkan Kualitas Sensori Motorik Anak Usia Emas (0-2 Tahun) melalui Sistem Pembelajaran Audio Visual. EULOGIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani, 1(2), 120-131.
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Putri, Y. R., Lazdia, W., & Putri, L. O. E. (2018). Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak balita usia 1-2 tahun di Kota Bukittinggi. *Real in Nursing Journal*, 1(2), 84-94.
- Rapisa, D. R. (2019). Program Latihan Koordinasi Sensomotorik Bagi Anak Usia Dini Dan Anak Berkebutuhan Khusus. Deepublish.
- Roihah, I. (2009). Implikasi Teori Kognitif Jean Piaget dalam Pembentukan Kepribadian Muslim pada Anak Usia Sekolah 7-12 Tahun. Skripsi, Fakultas Tabiyah UN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Soetjningsih, T. K. A., & Anak, R. G. T. K. (2017). Edisi 2. *Jakarta: EGC*.
- Sugiarti, S., & Dewi, I. (2021). Suci Sugiarti Kualifikasi Dan Peran Kader Posyandu Dengan Pemantauan Tumbuh Kembang Balita. JIMPK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa & Penelitian Keperawatan, 1(4).
- Sunarsih, T. (2018). Tumbuh kembang anak. *PT. Remaja Rosdakarya. Bandung*.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.
- Wahyuni, C. (2018). Panduan Lengkap Tumbuh Kembang 0-5 Tahun. Kediri: Strada Press.