



## **Pengembangan Alat Permainan Sensory Play Box Untuk Anak Usia (5-6) Tahun Di Kabupaten Musi Rawas**

**Eva Rahmayanti<sup>1</sup>, Rukiyah<sup>1</sup>, Mahyumi Rantina<sup>1</sup>, Taruni Suningsih<sup>1✉</sup>, Miranda Aurel Saptaria<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi PG-PAUD, Universitas Sriwijaya

DOI: <https://doi.org/10.36706/jtk.v10i2.22319>

Received 23/09/2023, Accepted 24/09/2023, Published 20/10/2023

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan *Sensory play box* untuk anak usia (5-6) tahun teruji valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah *Rowntree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan analisis kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to ne evaluation* dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian yaitu, wawancara, observasi dan *walkthrough*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 93% dan validitas media sebesar 92%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 95% dan tahap *small group evaluation* melibatkan enam orang anak dengan hasil 92%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan *sensory play box* yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis serta layak digunakan untuk menstimulasi sensori bagi anak kelompok usia (5-6) tahun di Kabupaten Musi Rawas.

**Kata Kunci:** Alat Permainan Edukatif, *Sensory play box*

### **ABSTRACT**

This research aims to produce a Sensory play box educational game tool for children aged (5-6) years that is tested valid and practical. The development model used is formative evaluation from Rowntree and Tessmer with the stages of needs analysis, product design, and evaluation consisting of self evaluation, expert review, one to ne evaluation, and small group evaluation. The data collection techniques used in this study were interviews, observations, and walkthroughs. The results showed that the material validity was 93% and the media validity was 92%, so the average product validity was 92% with a very valid category. The one to one evaluation stage involved three children with 95% results and the small group evaluation stage involved six children with 92% results, from both obtained an average of 93% with a very practical category. The results showed that the sensory play box game tool developed had met the valid and practical criteria and was suitable for use to stimulate sensory for children aged (5-6) years in Musi Rawas Regency.

**Keywords:** *Educative Game Tool, Sensory play box*

**How to Cite:** Rahmayanti, Eva. Rukiyah, Rantina, Mahyumi. Suningsih, Taruni, Saptaria, Miranda Aurel (2023). Pengembangan Alat Permainan Sensory Play Box Untuk Anak Usia (5-6) Tahun Di Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 10(2), 147-161. <https://doi.org/10.36706/jtk.v10i2.22319>

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pendidikan yang berperan penting dalam membantu pemerintah menyiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan perilaku, pengetahuan, keterampilan serta kreativitas yang dibutuhkan anak. Menurut Sujiono yang dikutip oleh (Veronika, 2018) pendidikan pada anak usia dini pada hakekatnya mencakup segala usaha dan tindakan yang diberikan oleh guru dan orang tua guna menentukan pengetahuan yang memberikan kesempatan kepada anak dalam mengeksplorasi, meniru, dan mencoba, sekaligus meningkatkan potensi serta kecerdasan anak. Sedangkan menurut Suryana yang dikutip oleh (Maghfiroh & Suryana, 2021) Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia enam tahun, yang ditujukan untuk memberikan stimulasi pendidikan untuk pendidikanjenjang selanjutnya.

Alat permainan edukatif adalah salah satu alat permainan untuk menstimulasi perkembangan keterampilan, minat, pikiran dan emosi. Dengan kegiatan bermain bersama dapat mengembangkan tubuh, otot, dan keseimbangan mata dan tangan. Menurut Sunardi yang dikutip oleh (Nasirun et al., 2021) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang didesain secara khusus untuk mendorong aspek perkembangan anak. Senada dengan pendapat Adams yang dikutip oleh (Nurlaili, 2018) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah seluruh permainan yang didesain untuk menghadirkan pengalaman pendidikan atau pembelajaran bagi pemainnya dan harus mencakup permainan tradisional dan modern yang menyajikan konten pendidikan dan pengajaran. Sedangkan menurut Soetjningsih yang dikutip oleh (Haryani dan Qolbi, 2021) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang berfungsi secara maksimal meningkatkan perkembangan sesuai usia anak dan tahap perkembangannya, dan harus bermanfaat untuk perkembangan gerakan fisik motorik (keterampilan motorik halus dan motorik kasar), bahasa, perkembangan kognitif dan sosial.

Tujuan dari penggunaan alat permainan edukatif bagi anak usia dini menurut Puspitasari (2018:11) dapat menstimulasi kemampuan berfikir anak, mengoptimalkan perkembangan anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, komunikasi anak, imajinasi anak dan sosial anak. Kemudian menurut Virdyna (2019: 81-83) dengan adanya alat permainan edukatif, pada dasarnya di arahkan untuk mencapai tujuan yaitu: 1) Memperjelas materi yang diberikan, artinya dengan adanya alat permainan edukatif diharapkan mempermudah dan memperjelas penyampaian materi oleh guru. 2) Memotifasi dan menstimulasi anak untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dalam mengoptimalkan berbagai aspek perkebangannya. 3) Memberikan rasa kesenangan pada anak ketika bermain. Selanjutnya menurut (Nuryati dan Talango (2022: 26-27) penggunaan alat pembelajaran anak dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media perantara dalam menyampaikan informasi, membantu menarik perhatian serta minat anak, dapat menstimulasi berbagai perkembangan dan mampu memberikan pengalaman baru kepada anak. Manfaat

permainan edukatif menurut Hijriati yang dikutip (Tsalisah, 2019) menyatakan bahwa permainan edukatif memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan interaksi dengan lingkungan. Kemudian menurut Khobir yang dikutip oleh (Hayati dan Putro, 2021) manfaat permainan edukatif bagi anak yaitu dengan permainan anak dapat meningkatkan fisik anak seperti berlari, melompat dan menendang, dengan permainan edukatif dapat melatih kreativitas anak, mengembangkan kepribadian dan meningkatkan sosial emosionalnya. Fungsi permainan edukatif menurut Yasbiati dan Gandana (2018:21) yaitu: 1) untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran pada anak agar lebih baik, menarik dan jelas, 2) memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru, dan 3) memperkaya pengalaman anak dengan berbagai alat permainan.

Melalui bermain, anak secara tidak langsung mengembangkan kemampuan fisik motorik, sosial, emosional dan kognitifnya. Masa kanak-kanak adalah masa paling penting untuk mengembangkan panca indera dan latihan otot. Menurut Munzilin et., al (2021) *sensory play* adalah permainan yang mengembangkan dan menggunakan satu indera atau lebih (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba). Permainan ini mendorong anak pembelajaran observasi, merangsang indera dan membangun koneksi saraf di otak. Hal ini dapat disempurnakan dengan menggunakan permainan edukatif *sensory play box*. Alat permainan *sensory play box* adalah permainan yang dapat melatih atau memanfaatkan satu atau lebih indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan sentuhan). Permainan ini bermanfaat untuk membantu anak belajar mengobservasi, menstimulasi indera dan membentuk hubungan saraf di otak. Kemudian menurut Zmigrod, Colzato, & Hommel yang dikutip oleh (Meilanie, 2021) menyatakan bahwa salah satu kebutuhan utama anak usia dini adalah stimulasi yang berhubungan dengan sensori. Stimulasi yang berkaitan dengan sensori menyediakan kebutuhan anak dalam bereksplorasi dengan lingkungan dan kreativitas anak.

Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan pada tiga lembaga Taman Kanak-kanak yang terdapat di Kabupaten Musi Rawas tepatnya di Kecamatan Tugumulyo. Wawancara pertama dilakukan di TKIT Darussalam Natural School pada tanggal 11 Oktober 2022, wawancara ini dilakukan dengan salah satu guru yaitu Ibu Siti Nurhajrah, menjelaskan bahwasanya ketika melatih sensori pada anak menggunakan alat permainan edukatif yang ada disekolahan seperti *puzzle* dan balok serta dengan kegiatan mozaik dan kolase. Wawancara selanjutnya dilakukan di TK Al-Huda pada tanggal 13 Oktober 2022 dengan salah satu wali kelas B1 yaitu Ibu Susanti. Adapun hasil wawancara yang dilakukan, beliau mengatakan bahwa di sekolah ini sudah menggunakan alat permainan edukatif untuk melatih sensori anak hanya saja permainan yang digunakan belum terlalu banyak jenisnya hanya seperti *puzzle*, balok, meronce, serta kegiatan-kegiatan menempel, dan menjahit. Terakhir, peneliti melakukan wawancara di KB Az-Zahra dengan Ibu Rahmawati Silviah pada tanggal 14 Oktober 2022. Dari hasil wawancara beliau menjelaskan bahwa KB Az-Zahra sudah menggunakan alat permainan edukatif dalam melatih sensori kepada anak seperti *puzzle*, balok, kacang-kacangan, batubatuan.

Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap ketiga lembaga yang ada di Kabupaten Musi Rawas mendapatkan hasil yang sama bahwasanya ketiga sekolah tersebut sudah

menggunakan permainan edukatif dalam melatih sensori anak dalam pembelajaran. Adapun permainan yang digunakan seperti *puzzle*, balok, meronce, kacang-kacangan, pasir dan kegiatan-kegiatan, menjahit, kolase dan menggantung menempel, sehingga perlu dilakukan pembaharuan permainan sensori untuk anak-anak usia (5-6) tahun agar nantinya anak-anak tidak cepat bosan dan jenuh saat proses pembelajaran. Menurut Montessori yang dikutip oleh (Darnis, 2018), menyatakan bahwa cara yang paling efektif untuk melatih anak dalam mengembangkan potensi dalam belajar salah satunya dengan kegiatan bermain sensori.

Melalui penelitian yang berkaitan dilakukan oleh Rosiyannah, dkk., (2021) dengan judul “Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia (4-6) Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera” hasil penelitian yang dikembangkan berbentuk buku panduan stimulasi panca indera anak usia (4-6) tahun berbasis kegiatan bermain yang melibatkan ketujuh indera sangat cocok digunakan oleh guru PAUD sebagai rujukan stimulasi sensori melalui kegiatan permainan tujuh indera yang dirancang secara sistematis. Dari hasil analisis kebutuhan dan penelitian yang relevan maka peneliti memberikan solusi dari permasalahan di atas yaitu dengan “Pengembangan Alat Permainan *Sensory play box* Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas” dengan harapan agar nantinya dapat menghasilkan produk permainan yang dapat menstimulasi sensori anak dengan lebih berinovasi yang teruji secara valid dan praktis

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D berorientasi pada penelitian dan pengembangan suatu produk. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Rowntree dengan menggunakan tahapan evaluasi Tessmer. Subjek penelitian ini dibagi dua yaitu subjek uji coba ahli, ahli media dan ahli materi dan subjek uji coba penggunaan dimana dilakukan di TKIT Darussalam Natural School yang ada di desa Tegalrejo, Kecamatan Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas. Prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan tahapan model Rowntree yang terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) Perencanaan (*Planning*), pengembangan (*Development*), dan evaluasi (*evaluation*) yang menggunakan model evaluasi formatif Tressme.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model Rowntree**

dilakukan analisis kebutuhan, untuk melihat sejauh mana permainan sensori yang digunakan pada ketiga lembaga pendidikan anak usia dini pada yaitu TK IT Darussalam Natural School, TK Al-

Huda dan KB Az-Zahra, sehingga dapat dianalisis mengenai perlunya pengembangan permainan *sensory play box* pada ketiga lembaga pendidikan anak usia dini di Kabupaten Musi Rawas. Pengembangan alat permainan edukatif *sensory play box* ini sebagai upaya agar anak dapat terstimulasi dengan baik dan dapat mengoptimalkan lima fungsi panca indera anak, serta sebagai upaya untuk memudahkan guru dalam mendampingi dan memberikan permainan yang dapat melatih sensori anak. Analisis ini dilakukan guna untuk melihat apakah permainan edukatif *sensory play box* ini akan relevan dengan sasaran, lingkungan dan kebutuhan dalam pembelajaran anak di TKIT Darussalam Natural School, TK Al-Huda dan KB Az-Zahra di Kabupaten Musi Rawas.

Tahap pengembangan, pada tahap ini untuk menentukan desain produk yang akan dikembangkan yaitu alat permainan *sensory play box*. Desain yang dibuat dengan menggunakan gambar atau sketsa, lalu sketsa tersebut diberikan kepada pengerajian kayu (tukang) untuk dibuat menjadi alat permainan *sensory play box* untuk anak usia (5-6) tahun. Desain produk ini sesuai dengan tujuan yaitu untuk menghasilkan alat permainan *sensory play box* untuk anak usia (5-6) tahun yang valid dan praktis. Dalam pembuatan desain produk awal ini peneliti juga melakukan pembuatan instrumen dan validasi dari ahli materi dan ahli media.

## Evaluasi

Pada tahap evaluasi yang dipilih adalah evaluasi formatif yaitu yang terdiri dari empat rangkaian dari Tessmer dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tahap *Self Evaluation*, pada tahap ini untuk proses penilaian yang dilakukan terhadap alat permainan yang akan dikembangkan dan diproduksi, dalam hal ini peneliti melakukan penelitian terhadap alat permainan *sensory play box*. Disini peneliti mengevaluasi sendiri produk alat permainan *sensory play box* yang dikembangkan, apakah alat permainan sudah sesuai untuk anak, apakah warna dan bahan yang digunakan menarik serta tidak membahayakan anak dan apakah anak dapat dengan mudah menggunakan alat permainan *sensory play box* ini.

Tahap *Expert Review* yaitu hasil evaluasi dari self evaluation terhadap prototipe 1 kemudian akan diberikan kepada para ahli yang sudah berpengalaman untuk divalidasi. Pada tahap ini validator akan melihat dan mengevaluasi desain produk yang sudah dibuat. Uji validitas yang akan dilakukan adalah uji validitas materi dan desain alat permainan. Hasil validitas ini berbentuk tanggapan atau komentar dan saran yang tertulis pada lembar validasi yang dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan alat permainan *sensory play box*.

Tahap *One to one Evaluation* pada tahap ini produk alat permainan *sensory play box* yang telah dibuat akan diujikan oleh anak. Peneliti menggunakan 3 anak yang dipilih secara acak untuk mewakili populasi. Pada saat proses pembelajaran anak akan diamati dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan oleh peneliti

Tahap *Small Group Evaluation*, pada tahap ini produk alat permainan *sensory play box* yang sudah dihasilkan akan diuji cobakan kepada anak dikelompok kecil yang terdiri dari 6 anak yang dipilih secara acak, dengan proses yang sama seperti sebelumnya, pada tahap ini guru akan menilai anak melalui penilaian yang dibuat, sehingga nantinya dapat dilihat validitas dan kepraktisan dari alat permainan *sensory play box* yang telah dibuat.

Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah *walkthrough* dan observasi. Walkthrough adalah data yang dikumpulkan pada lembar validasi ini adalah berupa tanggapan dan saran yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan revisi pada produk awal/protype. Data hasil dari validasi oleh ahli kemudian didiskusikan dengan ahli validasi jika masih ada yang belum jelas mengenai lembar validasi. Sehingga peneliti bisa menggunakan data hasil dari validasi tersebut sebagai acuan untuk merevisi produk sampai dinyatakan layak untuk diujicobakan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi materi dan media dapat dilihat di bawah ini.

**Tabel 1** Kisi-kisi instrumen validasi *content*/materi

No	Aspek	Indikator	Item
1.	Validasi isi	Kesesuaian alat permainan dengan kompetensi dasar, yaitu mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan mengenal benda disekitarnya	1,2,3
2.	Validasi konstruk	Tampilan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia (5-6) tahun	4,5,6,7

(Modifikasi Permendikbud No 146 Tahun 2014)

**Tabel 2** Kisi-kisi Instrumen Validasi Media/Produk

No.	Indikator	Item
1.	Desain Tampilan	1,2,3,4
2.	Edukatif	5,6,7,8,9
3.	Teknis Penggunaan	10,11,12

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah observasi, menurut Hamzah (2019:105) observasi adalah proses yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Pada penelitian ini untuk memperoleh data observasi dilakukan dengan mengamati dan menilai secara langsung aktivitas dan tingkah lakunya anak selama menggunakan permainan *sensory play box*. Observasi dilakukan pada tahap *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation* apakah sudah terlaksana dengan baik saat menggunakan alat permainan *sensory play box*. Pada hasil observasi dicatat oleh peneliti pada lembar observasi yang telah disediakan dengan kisi-kisi yang dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3** Kisi-kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan *Sensory Play Box*.

No	Indikator	Nomor
1.	Mengenal benda disekitarnya (nama-nama) benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i>	1
2.	Menyebutkan warna benda yang ada pada pe	2

3.	Menyebutkan ukuran benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i>	3
4.	Menyebutkan tekstur benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i>	4
5.	Menyebutkan ciri-ciri benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i>	5
6.	Kemudahan bagi anak	6
7.	Mnarik perhatian anak	7
8.	Bermakna bagi anak	8
9.	Menyenangkan bagi anak	9

(Modifikasi Permendikbud 137 & 146 2014)

Hasil *Walkhtrough* dengan ahli dianalisis secara deskriptif sebagai masukan untuk merevisi alat permainan *sensory play box*. Masukan tersebut ditulis pada lembar validasi. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert. Menurut Sugiyono (2021:146) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada penelitian ini, fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai *variable* penelitian. Skala likert menggunakan empat kategori jawaban, yaitu: Sangat Baik (SB), Baik (B) Tidak Baik (TB) dan Sangat Tidak Baik (STB) seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4** Kategori Nilai Validasi

<b>Kategori Jawaban</b>	<b>Skor Pernyataan</b>
Sangat Baik	1
Baik	2
Tidak Baik	3
Sangat Tidak Baik	4

(Modifikasi Skla Likert dikutip oleh Sugiyono, 2017:147)

Hasil validasi dari validator ahli materi dan validator media disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya dapat yang terkumpul dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sunarti & Rahmawati dikutip oleh Pramitha et al., 2018)

Hasil dari validasi disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya dicari skor rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

(Sujana, 2017:109)

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai data

N = Banyaknya data

Hasil rata-rata yang didapat dikategorikan sesuai dengan tabel interpretasi yang digunakan untuk menentukan validitas produk

**Tabel 5** Kategori Tingkat Valid Alat Permainan *Sensory Play Box*.

Rata-Rata %	Kategori
82-100	Sangat Valid
63-81	Valid
44-62	Tidak Valid
25-43	Sangat Tidak Valid

(Modifikasi Sugiyono, 2017:93)

Hasil observasi terhadap anak selama uji coba pada tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* digunakan untuk melihat tingkah laku anak pada saat proses bermain menggunakan permainan *sensory play box*. Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel, kemudian menghitung nilai hasil observasi dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sunarti & Rahmawati dikutip oleh Pramitha et al., 2018)

Hasil rata-rata yang didapat dari penjumlahan tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* lalu dibagi dengan banyak data merupakan tolak ukur kepraktisan produk. Selanjutnya nilai observasi akan dikonversikan dalam kategori yang ditetapkan pada tabel 6 dan 7 di bawah ini:

**Tabel 6** Nilai Kepraktisan Penggunaan Alat Permainan *Sensory Play Box*  
Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas

Rata-Rata%	Kategori
1	BSB
2	BSH
3	MB
4	BB

(Arikunto dikutip Cahyati et al., 2018)

**Tabel 7** Kategori Tingkat Praktis Alat Permainan *Sensory Play Box*

Nilai Praktis%	Kategori
82-100	Sangat Praktis
63-81	Praktis
44-62	Tidak Praktis
25-43	Sangat Tidak Praktis

(Modifikasi dari Sugiyono 2017:49 & Herhyanto, dkk, 2014:21)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan pada tiga taman kanak-kanak yang ada di Kabupaten Musi Rawas yaitu, TKIT Darussalam Natural *School*, TK Al-Huda, dan KB Az-Zahra, melalui wawancara dan observasi awal bersama guru kelas. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui hal-hal terkait penggunaan permainan sensori pada ketiga lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak di Kabupaten Musi Rawas. Guru mengatakan bahwa dalam menstimulasi sensori sudah menggunakan alat permainan edukatif seperti puzzle, balok, meronce, kacang-kacangan, pasir, batu-batuan dan beberapa kegiatan seperti mengunting menempel, kolase mozaik dan menjahit, permainan atau alat yang digunakan dalam bentuk terpisah dan kurang bervariasi sehingga menimbulkan kebosan kepada anak ketika bermain permainan sensori. Kemudian pada tahapan perencanaan yaitu peneliti merumuskan tujuan penelitian ini yaitu guna menghasilkan sebuah alat permainan sensori yang memiliki kriteria edukasi, awet, menyenangkan, aman digunakan serta teruji kevalidan dan kepraktisnyanya.

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan pengembangan desain ini diawali dengan membuat rancangan alat permainan *sensory play box* yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 dan 137 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang berusia (5-6) tahun. Dengan memperhatikan desain dan bentuk sesuai dengan karakteristik alat permainan yang baik untuk anak.

Bahan dasar alat permainan *sensory play box* ini menggunakan kayu yang ringan agar mudah dibawa dan tahan lama. Warna yang dipakai terdiri dari warna beberapa warna primer dan sekunder. Alat permainan sensori ini berbentuk bok dengan ukuran 60 cm x 60 cm dengan tinggi 8 cm serta memiliki tutup, pada bagian kotak dalam memiliki beberapa sekat yang memudahkan untuk meletakkan bahan-bahan yang digunakan sebagai stimulasi sensori anak usia (5-6), adapun bahan yang dipakai adalah pasir, batu-batuan, beras sintesis warna, kerang, hewan rendam, rumput

sintetis, pom-pom, kacang-kacangan, kancing baju mainan, alat meronce dan bahan makanan yang memiliki rasa seperti (gula, kopi, garam dan jeruk). Ketika materi dan desain ditetapkan, peneliti menggunakan gambar tersebut untuk membentuk alat permainan. Peneliti kemudian bekerja sama dengan pengerajin kayu untuk memproduksi alat permainan yang ditentukan. Setelah desain selesai, langkah berikutnya dari hasil keseluruhan tahap pengembangan ini adalah pembuatan produk prototipe alat permainan *sensory play box*.

Setelah melakukan pembuatan desain langkah selanjutnya adalah dengan memproduksi prototipe alat permainan *sensory play box*. Pada tahapan produksi prototipe ini dilakukan evaluasi yang digunakan untuk melihat kevalidan dari segi materi dan desain alat permainan *sensory play box* yang berupa validasi dan lembar observasi yang digunakan untuk menilai tingkah laku anak terhadap penggunaan alat permainan *sensory play box*.

Pada pengembangan alat permainan *sensory play box* yang sudah didesain dan dibuat disesuaikan pada pembelajaran anak usia dini disebut prototipe 1. Kemudian melakukan tahapan evaluasi sendiri atau *self evaluation*. Selanjutnya dilakukan dengan tahap evaluasi ahli atau *expert review* yang terdiri dari ahli materi dan media melalui lembar ceklis yang telah dibuat sebelumnya, dan kemudian dari hasil berbagai evaluasi digunakan untuk pengujian dengan uji coba *one to one evaluation* pada 3 orang anak small grup evaluation dengan 6 orang anak kelompok B. Hasil dari masing-masing tahap evaluasi disesuaikan dengan model evaluasi formatif Tessmer.

Tahap *expert review* dilakukan oleh dua validator yang dapat menilai dan juga mengujikan tingkat dari kevalidan sebuah produk yang telah dihasilkan oleh para ahli materi dan juga ahli media. Sehingga nantinya dapat diujicobakan kepraktisan produknya. Adapun validator untuk ahli media adalah Mahyumi Rantina, M.Pd. dan ahli materi adalah Febriyanti Utami, M.Pd. Pada tahap *expert review* yang penilaiannya berupa sebuah saran dan perbaikan untuk direvisi guna agar produk dapat diperbaiki sebelum digunakan ke tahapan selanjutnya untuk uji coba kepraktisan. Tahapan *expert review* yang telah dilakukan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 8** Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Rekapitulasi Nilai
1.	Kesesuaian alat permainan dengan kompetensi dasar, yaitu mengenal keaksaraan awal melalui bermain dan mengenal benda disekitarnya	3	11
2.	Tampilan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia (5-6) tahun	4	15
<b>Total Skor</b>		<b>26</b>	
<b>Rata-rata (%)</b>		<b>93%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>	

**Tabel 9** Hasil Validitas dari Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Rekapitulasi Nilai
1.	Desain Tampilan	4	14
2.	Edukatif	5	18
3.	Teknis Penggunaan	3	12
<b>Total skor</b>			<b>44</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>92%</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 10** Rekapitulasi Penilaian Validator Materi dan Media

No	Validitas	Nilai
1.	Materi	93
2.	Media	92
<b>Total Nilai</b>		<b>185</b>
<b>Nilai Rata-rata (%)</b>		<b>92%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan *sensory play box* yang dihasilkan, secara teoritis dan juga dilihat dari segi aspek berupa materi dan media validitasnya telah dikategorikan sangat valid dan layak di uji coba dengan beberapa revisi.



**Gambar 1.** Alat Permainan yang sudah divalidasi

**Tabel 12** Hasil Observasi Anak Pada Tahap *One To One Evaluation*

No.	Nama	Indikator
-----	------	-----------

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal (nama-nama) benda pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>2. Menyebutkan warna benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>3. Menyebutkan ukuran benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>4. Menyebutkan tekstur benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>5. Menyebutkan ciri-ciri benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>6. Kemudahan bagi anak</li> <li>7. Menarik Perhatian anak</li> <li>8. Bermakna bagi anak</li> <li>9. Menyenangkan bagi anak</li> </ol>	
		<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>
1	SHS	34	94
2	MA	34	94
3	ANFK	35	97
<b>Total Nilai</b>		<b>285</b>	
<b>Jumlah Rata-rata (%)</b>		<b>95</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Nilai presentase dari rata-rata hasil observasi anak usia (5-6) tahun di Kabupaten Musi Rawas terhadap penggunaan alat permainan *sensory play box* di tahapan *one to one evaluation*. Menggunakan 9 indikator dan 4 deskriptor maka diperoleh skor maksimal yaitu 36. Dengan hasil nilai rata-rata setelah didapatkan yaitu sebesar 95% yang jika dikategorikan sangat praktis. Pada hasil *one to one evaluation* ini diujicobakan pada 3 anak, dapat disimpulkan bahwa alat permainan *sensory play box* terbukti sangat praktis.

**Tabel 13** Hasil Observasi Anak Tahap *Small Group Evaluation*

No.	Nama	Indikator
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal (nama-nama) benda pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>2. Menyebutkan warna benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>3. Menyebutkan ukuran benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>4. Menyebutkan tekstur benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>5. Menyebutkan ciri-ciri benda yang ada pada permainan <i>sensory play box</i></li> <li>6. Kemudahan bagi anak</li> <li>7. Menarik Perhatian anak</li> <li>8. Bermakna bagi anak</li> </ol>

		9. Menyenangkan bagi anak	
		Skor	Nilai
1.	AKS	35	97
2.	AS	33	92
3.	MM	32	89
4.	AGE	35	97
5.	AAR	30	83
6.	AW	34	94
<b>Total Nilai</b>		<b>552</b>	
<b>Jumlah Rata-rata (%)</b>		<b>92</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Pada tahap *small group evaluation* menggunakan 9 indikator dan 4 deskriptor maka diperoleh skor maksimal yaitu 36, dalam menghitung nilai anak maka skor yang didapatkan anak dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Dengan hasil nilai rata-rata setelah didapatkan yaitu sebesar 92% yang jika dikategorikan sangat praktis. Dari hasil tahap *small group evaluation* ini yang diujicobakan pada 6 anak, dapat disimpulkan alat permainan *sensory play box* terbukti sangat praktis sesuai dengan indikator yang dijadikan penilaian disaat observasi sebagai berikut: 1) Kemampuan anak dapat mengenal nama-nama benda yang ada pada permainan *sensory play box*. 2) Kemampuan anak dapat menyebutkan warna benda yang ada pada permainan *sensory play box*. 3) Kemampuan anak dapat menyebutkan ukuran benda yang ada pada permainan *sensory play box*. 4) Kemampuan anak dapat menyebutkan tekstur benda yang ada pada permainan *sensory play box*. 5) Kemampuan anak menyebutkan ciri-ciri benda yang ada pada permainan *sensory play box*. 6) Kemudahan bagi anak. 7) Menarik perhatian anak. 8) Bermakna bagi anak. 9) Menyenangkan bagi anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data yang dilakukan pada penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas” dan dilakukan sesuai dengan tahapan penelitian mulai dari tahap perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil dari pengembangan alat permainan *sensory play box* dinyatakan sangat valid, hal ini berdasarkan validasi yang dilakukan pada tahap *expert review*. Hasil presentase validitas materi yang diperoleh sebesar 93% dikategorikan (Sangat Valid) dan presentase validitas media sebesar 92% dikategorikan (Sangat Valid). Berdasarkan penilaian validitas materi dan media diperoleh hasil rata-rata presentasi tahapan *expert review* sebesar 92% dikategorikan (Sangat Valid). Hasil dari pengembangan alat permainan *sensory play box* dinyatakan sangat praktis sesuai uji kepraktisan yang telah dilakukan pada tahap *one to one evaluation* dengan nilai presentase sebesar 95% dikategorikan (Sangat Praktis) dan tahap *small group evaluation* dengan nilai presentase sebesar 92% dikategorikan

(Sangat Praktis). Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan alat permainan *sensory play box* untuk anak usia (5-6) tahun di Kabupaten Musi Rawas dinyatakan sangat valid dan sangat praktis serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti ucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnyalah peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Sensory Play Box Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas”. Artikel publikasi memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd) pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pembimbing Ibu Dra. Rukiyah M.Pd dan seluruh dosen PG-PAUD FKIP UNSRI serta ucapan terimakasih juga kepada semua pihak yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian ini. Akhir kata semoga artikel publikasi ilmiah ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan peneliti juga mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dari para pembaca.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cahyati, N., & Syafdaningsih, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160 – 170.
- Darnis, S. (2018). Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana - Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 10 (1), 6–11. <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Meilanie, R. S. M. (2021). Survei Kemampuan Guru Dan Orangtua Dalam Stimulasi Dini Sensori Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1), 958–964. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.741>
- 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. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i1.2343>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Tambusai*, 5 (1).

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086/1020>

- Nasirun, M., Suprapti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V4i3.150>
- Nuryati., & Talango, R. S. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*. Banten: PT Runzune Sapta Konsultan
- Puspitasari, E. (2018). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Guemedia (Ed.)). Guemedia Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Pramitha, R., Syafdaningsih, S., & Sumarni, S. (2018). Pengembangan Papan Flanel Bermain Pola Untuk Anak Kelompok B Di Tk Permata Bunda Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 122–130. <https://doi.org/10.21831/Jpa.V7i2.24455>.
- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2021). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–957. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i1.758>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Tsalisah, N. H., Sofia, A., & Nawangsasi, D. (2019). Pengetahuan Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18526>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/Pedagogi.V4i2.1939>
- Virdyna, Khayatul., N. (2019). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Yasbiati., & Gandana, Gilar. (2018) *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi