

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *SENSORY PLAY BOX*  
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KABUPATEN  
MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

oleh

**Eva Rahmayanti**

**NIM: 06141281924035**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *SENSORY PLAY BOX*  
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KABUPATEN  
MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

oleh

**Eva Rahmayanti**

**NIM: 06141281924035**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *SENSORY PLAY BOX*  
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KABUPATEN  
MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

oleh

**Eva Rahmayanti**

**NIM: 06141281924035**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**  
**NIP. 198906212019032017**

**Pembimbing Skripsi**



**Dra. Rukiyah, M.Pd**  
**NIP. 196112251988032001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



  
**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd**  
**NIP.195901011986632001**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN *SENSORY PLAY BOX*  
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KABUPATEN  
MUSI RAWAS**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Eva Rahmayanti**

**NIM: 06141281924035**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Kamis

Tanggal : 25 Mei 2023

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dra. Rukiyah, M.Pd**

**2. Anggota : Akbari, M.Pd**



Two handwritten signatures in blue ink are positioned to the right of the examiner names. The top signature is above a horizontal line, and the bottom signature is below another horizontal line.

**Indralaya, 30 Mei 2023  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,**



A handwritten signature in blue ink is positioned above the name of the coordinator.

**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd  
NIP. 198906212019032017**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Rahmayanti

NIM : 06141281924035

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) Tahun Di Kabupaten Musi Rawas” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 30 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,

Eva Rahmayanti

NIM. 06141281924035

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing skripsi Dra. Rukiyah, M.Pd dan atas segala bimbingan, waktu dan ilmu yang telah diberikan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Akbari, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen PG-PAUD FKIP Unsri yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah TKIT Darussalam Natural *School* Kabupaten Musi Rawas yang telah memberikan izin sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 30 Mei 2023

Penulis,



Eva Rahmayanti

NIM 06141281924035

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahim,

Puji dan syukur sepenuhnya saya ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, sholawat dan salam senantiasa terlantun untuk baginda Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta Ibu Sayati dan Bapak Samsuri, terima kasih telah memberikan kasih sayang, membimbing, menasehati serta mendoakan yang terbaik untuk anak-anaknya terkhusus untuk anak perempuan bungsunya.
- ❖ Mbakku tersayang Maya Sari Dewi dan Endah Kartika Sari, S.TP terima kasih telah mendo'akan, memberikan semangat, perhatian dan dukungan, serta ucapan terima kasih untuk seluruh keluarga besarku yang telah mendo'akan dan memberikan semangat.
- ❖ Dosen pembimbing skripsi Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd terima kasih telah membimbing, membantu dan memotivasi selama ini.
- ❖ Dosen validator media Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku validator materi terima kasih Ibu atas bimbingan dan arahan dalam pembuatan alat permainan yang dikembangkan.
- ❖ Dosen penguji Bapak Akbari, M.Pd terima kasih atas masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
- ❖ Semua guru dan Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya terima kasih telah telah memberikan semua ilmu, membimbing dan mendidik agar menjadi manusia yang bermanfaat untuk kedepannya.
- ❖ Kepala Sekolah, Staff, terkhusus guru-guru dan anak-anak kelompok B di TKIT Darussalam Natural *School* Kabupaten Musi Rawas, terima kasih yang telah membantu dan memberikan izin melakukan kegiatan penelitian.

- ❖ Sahabat seperjuanganku sekaligus teman kosku terima kasih telah membantu, memberikan semangat, dukungan, dan menjadi tempat berkeluh kesah dalam segala hal.
- ❖ Semua orang terdekatku, sahabat, teman seperjuangan PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya terkhusus angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih telah menjadi teman yang baik dengan selalu memberikan semangat, saling mendo'akan dan sama-sama untuk saling melengkapi.
- ❖ Almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.
- ❖ Diri sendiri, terima kasih telah berusaha, berjuang dan menjadi kuat untuk menyelesaikan setiap proses dan tahapan untuk sampai dititik ini.

### **Motto**

***“Lakukanlah Yang Terbaik Untuk Dirimu Dan Orang-Orang  
Disekitarmu Insyaallah Allah Mudahkan Urusanmu”***



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PESEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Peneliti .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif .....	7
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	7
2.1.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif .....	7
2.1.3 Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	8
2.1.4 Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	10
2.1.5 Karakteristik Permainan Edukatif.....	11
2.1.6 Jenis-Jenis Permainan Edukatif .....	13
2.2 Hakikat <i>Sensory Play Box</i> .....	14
2.2.1 Pengertian <i>Sensory Play Box</i> .....	14
2.2.2 Rancangan Permainan <i>Sensory Play Box</i> .....	15
2.2.3 Cara Menggunakan Alat Permainan <i>Sensory Play Box</i> .....	15
2.2.4 Kelebihan <i>Sensory Play Box</i> .....	16

2.3 Hakikat Bermain.....	17
2.3.1 Pengertian Bermain.....	17
2.3.2 Tahapan Montessori.....	16
2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain .....	20
2.4 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	22
2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini .....	23
2.4.1 Karakteristik Anak Usia Dini .....	23
2.5 Hakiat Permainan <i>Sensory Play Box</i> Modifikasi dari Permainan Sensori Maria Montesori .....	25
2.6 Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) .....	26
2.6.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan .....	26
2.6.2 Model Pengembangan Rowntree .....	26
2.6.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tressmer .....	27
2.6.4 Validasi Isi .....	27
2.6.5 Validasi Konstruk .....	28
2.6.6 Kepraktisan .....	28
2.7 Teknik Analisis Data <i>Walkthrough</i> dan Observasi .....	29
2.8 Penelitian Relevan.....	30
2.9 Kerangka Berfikir.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	32
3.2 Subjek Penelitian.....	32
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
3.4 Prosedur Penelitian .....	33
3.4.1 Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	33
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak .....	33
3.4.2 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	34
3.4.2.1 Pengembangan Materi dan Produk .....	34
3.4.3 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	35

3.5.1 <i>Walkthrough</i> .....	35
3.5.2 Observasi .....	37
3.6 Analisis Data .....	39
3.6.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i> .....	39
3.6.2 Analisis Data Observasi .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4. 1 Hasil Penelitian .....	43
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan .....	43
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak.....	43
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan .....	44
4.1.2.1 Pengembangan Desain .....	44
4.1.2.2 Produk Prototipe.....	44
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi .....	45
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	45
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	46
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i> .....	49
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	50
4.2 Pembahasan .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi/ <i>Content</i> .....	36
2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media/Produk .....	37
3. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan <i>Sensory Play Box</i> .....	38
4. Kategori Nilai Validasi .....	39
5. Kategori Tingkat Valid Alat Permainan <i>Sensory Play Box</i> .....	40
6. Nilai Kepraktisan Penggunaan Alat Permainan <i>Sensory Play Box</i> Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas .....	42
7. Kategori Tingkat Praktis Alat Permainan <i>Sensory Play Box</i> .....	42
8. Hasil Validasi dari Ahli Materi .....	46
9. Hasil Validasi dari Ahli Media.....	47
10. Rekapitulasi Penilaian Validator Materi dan Media .....	48
11. Saran dan Masukan Dari Ahli Materi dan Ahli Media.....	48
12. Hasil Observasi Anak Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i> .....	49
13. Hasil Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	51

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Alur *Formative Research* Tessemer ..... 27
2. Gambar Tahapan Pengembangan Model Rowntree ..... 33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media .....	66
Lampiran 2 Rubrik Penilaian Observasi Anak .....	72
Lampiran 3 Penilaian Observasi Anak .....	76
Lampiran 4 Analisis Data .....	80
Lampiran 5 Data Yang Diperoleh .....	85
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian .....	88
Lampiran 7 SK Pembimbing .....	95
Lampiran 8 Usulan Judul Skripsi .....	97
Lampiran 9 Kartu Bimbingan .....	98
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dekan FKIP UNSRI .....	100
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Sekolah .....	101
Lampiran 12 Surat Tugas Validator Ahli Materi dan Materi .....	102
Lampiran 13 Surat Izin Dinas Pendidikan Kabupaten Musi Rawas .....	103
Lampiran 14 Surat Pernyataan Ke Tiga Lembaga TK di Kabupaten .....	104
Lampiran 15 Bukti Turnitin/Plagiarisme .....	107

## 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 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 one 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*



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

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.

Perkembangan otak pada anak pada usia ini sangat pesat. Stimulasi sangatlah penting untuk tumbuh kembang anak. Artinya, anak yang mendapatkan stimulasi tepat sasaran dan teratur tumbuh kembangnya lebih cepat. Anak prasekolah dapat dirangsang melalui permainan. Bermain merupakan salah satu bentuk adaptasi manusia yang sangat membantu anak dalam mengatasi ketakutan dan konfliknya.

Alat permainan adalah sarana belajar yang dikhususkan untuk pembelajaran anak karena dasar pembelajaran anak adalah bermain. Sehingga aktivitas bermain dapat dilakukan agar dapat menghadirkan rasa senang dan gembira untuk anak-anak, fasilitas tersebut harus didukung dengan berbagai jenis peralatan bermain yang bertujuan untuk meningkatkan sejumlah aspek perkembangan pada anak.

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. Hal ini dapat disempurnakan dengan menggunakan permainan edukatif *sensory play box*. 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. Pembelajaran anak dapat berkembang bukan hanya dipengaruhi oleh faktor genetik tapi juga dari perkembangan belajar anak tidak hanya bergantung pada faktor genetik saja tetapi dari rangsangan lingkungan.

Ketika rangsangan masuk ke dalam otak anak, sistem saraf akan merespon serta membentuk sensasi yang merangsang indera anak untuk bergerak (*stimulus response*). Jika stimulasi yang diberikan lebih besar maka semakin banyak pengalaman menyenangkan yang diperoleh anak. Kegiatan di luar kelas yang memungkinkan anak untuk memakai satu atau lebih indera mereka, seperti: pembelajaran dengan bermain inderawi di luar kelas bukan saja menekankan pada pemahaman pelajaran dan menstimulasi indera, namun juga memperhatikan kemampuan untuk melatih indera secara langsung.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, spontanitas dan kesenangan. Apa yang dilakukan anak-anak akan memberi energi jika dikaitkan dengan suasana yang menyenangkan. Anak-anak tidak menyukai suasana yang tidak menyenangkan dan menjauhinya. Bermain merupakan bentuk adaptasi manusia yang dapat membantu anak menghadapi kecemasan dan masalah. Piaget menganggap permainan adalah metode untuk mendorong perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilan fisik motorik, sosial emosional, dan kognitif mereka.

Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, menurut Fadillah (2019:56) alat permainan edukatif mempunyai dua arti utama, yaitu untuk memuaskan naluri bermain anak, sementara edukatif memiliki makna nilai-nilai pendidikan. Pendidikan jika digabungkan dengan alat permainan edukatif, adalah suatu yang bisa digunakan sebagai alat bermain yang juga memberikan manfaat bagi perkembangan anak, atau dengan kata lain alat permainan edukatif adalah segala sesuatu permainan yang dapat dimainkan anak-anak untuk belajar sambil bermain.

Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan pada tiga lembaga Taman Kanak-kanak yang terdapat di Kabupaten Musi Rawas tepatnya di Kecamatan Tugumulyo. Kecamatan ini merupakan tempat tinggal peneliti sehingga menurut

peneliti perlu dilakukan observasi di beberapa desa yang memiliki lembaga Taman Kanak-kanak yang ada di Kecamatan Tugumulyo yaitu TKIT Darussalam Natural *School* di desa Tegalrejo, TK Al-Huda di desa Surodadi dan KB Az-Zahra di desa Sidoharjo. Agar nantinya apa yang menjadi hasil dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dapat dirasakan terlebih dahulu oleh lembaga yang berada 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, S.Pd yang juga merupakan guru kelas kelompok B3 di sekolah tersebut, yang memiliki akreditasi B. Ketika wawancara guru menjelaskan bahwasanya ketika melatih sensori pada anak menggunakan alat permainan edukatif yang ada di sekolah seperti *puzzle* dan balok serta dengan kegiatan mozaik dan kolase sehingga guru pun menerima produk yang peneliti tawarkan yaitu berupa alat permainan *sensory play box*. Permainan *sensory play box* dari segi bentuk, dan isi jauh lebih lengkap dan bervariasi sehingga membuat TK tersebut tertarik dan membutuhkan produk permainan *sensory play box* agar dapat menunjang proses pembelajaran pada anak.

Pada 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. Oleh karena itu, ketika produk pengembangan yang ditawarkan oleh peneliti sangat diterima dengan sangat baik, karena secara alamiah anak-anak akan semakin termotivasi untuk belajar saat bermain.

Terkahir, 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, batu-batuan, pasir serta memberikan kegiatan seperti menjahit, kolase, menggunting dan

menempel. Sehingga menurut Ibu Rahmawati Silviah produk yang ditawarkan oleh peneliti akan sangat bermanfaat dikarenakan produk yang dihasilkan peneliti lebih berinovasi untuk melatih kemampuan kepada anak khususnya dalam melatih sensori.

Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap ketiga lembaga yang ada di Kabupaten Musi Rawas mendapatkan hasil yang sama bahwasannya 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 menggunting 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. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat permainan *sensory play box* dalam penelitian ini. Penelitian ini

Melalui penelitian yang berkaitan dilakukan oleh Rosiyanah, 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.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan permasalahan dalam penelitian yang ingin dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas yang teruji secara valid?
2. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) Tahun di Kabupaten Musi Rawas yang teruji secara praktis?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam rancangan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan alat permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) di Kabupaten Musi Rawas tahun yang teruji secara valid
2. Untuk menghasilkan alat permainan *Sensory Play Box* Untuk Anak Usia (5-6) di Kabupaten Musi Rawas tahun yang teruji secara praktis.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis  
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan luas mengenai pengetahuan dalam pengembangan alat permainan sensori untuk anak usia (5-6) tahun.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Anak  
Menyediakan permainan menyenangkan bagi anak serta dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dan meningkatkan seluruh kemampuan panca indera anak.
  - b. Bagi Guru  
Memberikan alternatif alat permainan edukatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan mempermudah guru mengoptimalkan seluruh panca indera anak melalui permainan *sensory play box*.

c. Bagi Orang Tua

Sebagai alternatif untuk menstimulasi perkembangan sensori anak

d. Bagi Sekolah

Memberikan alat permainan *sensory play box* yang dapat digunakan untuk guru mengoptimalkan seluruh panca indera anak melalui permainan *sensory play box*

e. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti dalam mengembangkan alat permainan *sensory play box*. Selain itu penelitian ini dapat menjadi tolak ukur untuk penelitian selanjutnya, sehingga nantinya dapat dikembangkan serta menghasilkan inovasi-inovasi baru yang kreatif dan inovatif di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- 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.
- Apertha, F. K. P., Zulkardi, & Yusup, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Open-Ended Problem Pada Materi Segiempat Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 47–62
- Ardiyasyah, M. (2020). *Perkembangan Bahasa dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay)*. Kotabaru: Guepedia.
- Azhar, Samsul. (2022). *Penjasorkes Keterampilan Olahraga dengan Permainan*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Basri, H. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Anak Usia Dini Yang Proporsional. *Ya Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1). 34-37
- Cahyono, Tri. (2018). *Statistika Terapan & Indikator Kesehatan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, 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(01).
- Dewi, I. A. P. U., & Suyanta, I. W. (2018). Sumber Dan Inspirasi Belajar Dalam Pengembangan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish

- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6-11
- 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.
- Hidajati, Zuhriah., Nurhayati., Gunasari., V., F., L. Wahyuningrum, Damayanti. Firmansyah, Hamdan. (2022). *Pencegahan Penyakit Pada Anak Usia Dini*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Jiwa, Nyoman., 1. (2022). *Cara Sukses Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Proses Sains Dalam Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media
- Juniarti. (2020). *Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Sriwijaya
- Kholida, A., Sutama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (Uno Kids) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia (5-6) Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76-87.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusuma, C, T., Listina, Heni., (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Luthfiyah & Fitrah, Muh. (2017). *Metode penelitian; Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Jejak.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*



- Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mahmud, B. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *YAA BUNAYYA*, 1(1), 58-69.
- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei Kemampuan Guru Dan Orangtua Dalam Stimulasi Dini Sensori Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958-964.
- 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.
- Mukhtar, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138.
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Inderawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200-206.
- Nasrudin, Juhana. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- Nugrahanta, G. A., Rismiati, C., Anugrahana, A., & Kurniastuti, I. (2016). Pengembangan Alat Peraga Matematika Berbasis Metode Montessori Papan Dakon Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa SD. *Jurnal Penelitian*, 20(2).
- Nur, S. E. H., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021). Pemetaan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Gugus III Kecamatan Batukliang Tahun 2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 360-366.
- Nuryati., & Talango, R. S. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasil Multiple Intelligence*. Banten: PT. Runzune Sapta Konsultan.
- Nursalam, N., Angriani, A. D., & Usman, H. (2017). Pengembangan Tes Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah di

- Makassar. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(1)(36), 85–97.
- 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.
- Puspitasari, Endang. (2018). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bonjonegoro: Guemedia Group
- Putri, V. A., Sofia, A., & Utaminingsih, D. (2017). Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Rahardjo, Susilo. Gudnanto. (2018). *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. Pernada Media
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, Dan Eksperimen*. Yogyakarta : Deepublisher
- Rizkia, N. D., SH, M., Jumanah, S. H., Sutoyo, M. A. H., Kom, S., Kom, M., ... & CSCU, I. (2022). *Metodologi Penelitian*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia.
- Rosiyannah, Yufiarti., Meilani, M.S. (2021). Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 943
- Saadah, Nurlailis., Suparji., Sulikah. (2020) *Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain dan Berkreasi Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Samsinar., Fatimah, Sitti., & Ardianti, R. (2022) *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102-113.
- Sudirman, Nyoman., I. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bandung: Nilacakra Publishing House.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.

- Susanti, H. W. (2018). *Desain Media Pembelajaran Matematika*. Universitas Islam Negeri Palembang
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia (5-6) Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9-16.
- Tsalisah, N. H., & Nawangsasi, D. (2019). Pengetahuan Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Utaminingsih, S. (2018). Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus di Kota Tangerang Selatan). *Proceedings Universitas Pamulang*, 1(1)(4), 59–79.
- Oktaviana, A., & Munastiwi, E. (2021). Peran Lingkungan Keluarga Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 435-445.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Virdyna, Khayatul., N. (2019). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Virianingsih, P., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 117-126.
- Wahyuningtyas, D. P., & Roziah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 tahun. *PreSchool (Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini)*, 1(2), 119-132.
- Widayayekti, D. T., & Hasibuan, R. (2020). Hubungan Bermain Taman Lalu Lintas Dengan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Di TK Taman Ceria Surabaya. *PAUD Teratai*, 9(1), 3.
- Yani, Ahmad. (2021). *Aktivitas Permainan Dalam Outdoor Education*. Malang:

Ahlimedia Press.

Yasbiati., Gadana, Gilar. (2018). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Teori dan Konsep Dasar). Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.

Yuniarti., Larasati, Tia., Diana. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Anak Melalui Bermain Sensorimotor. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. 8. (1). 47

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.