

## **Penerapan Metode Bermain *Sensory Wall Number* untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Unisba Preschool Kota Bandung**

**Larasaty Hermalia Putri\***

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*[larasatyhermalia@gmail.com](mailto:larasatyhermalia@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to improve cognitive and fine motor skills in Group A children aged 4-5 years at UNISBA Preschool through the sensory wall number play method. The research uses a descriptive qualitative approach and a Classroom Action Research method that refers to the Kemmis and McTaggart research models. The subjects in this study were six children in Group A aged 4-5 years at UNISBA Preschool, consisting of three girls and three boys. Data collection techniques using observation sheets were employed. The researcher chose the data analysis technique developed by Miles and Huberman, which consists of three streams of activities that occur simultaneously: data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The success criterion of this study was that the average percentage of cognitive and fine motor skills in Group A was  $\geq 75\%$ . In cycle I, the average percentage was 77.73% in the Developing According to Expectations category, and in cycle II, the average percentage was 100% in the Developing According to Expectations category. Based on the results of the study, it was shown that after the action was taken through sensory wall number playing activities.

**Keywords:** *Sensory Wall Number, Cognitive, Fine Motor Skills.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus pada anak Kelompok A usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool melalui metode bermain sensory wall number. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada penelitian model Kemmis dan McTaggart. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 orang anak Kelompok A usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool, yang terdiri dari 3 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Peneliti memilih teknik analisis data yang dikembangkan Miles dan Huberman terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu rata-rata persentase kemampuan kognitif dan motorik halus Kelompok A sebesar  $\geq 75$ . Pada siklus I dengan rata-rata persentase 77,73% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, pada siklus II dengan rata-rata persentase 100% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah adanya tindakan yang ditempuh melalui kegiatan bermain sensory wall number.

**Kata Kunci:** *Sensory Wall Number, Kognitif, Motorik Halus.*

## A. Pendahuluan

Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Aktivitas bermain merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar serta alat-alat permainan yang dibutuhkan (Risaldy, 2015).

Anak sangat membutuhkan rangsangan atau stimulasi agar potensi anak berkembang secara optimal terutama saat anak usia 4-5 tahun. Banyak metode untuk menstimulasi perkembangan anak salah satunya dengan bermain dan permainan. Bermain suatu pembelajaran yang melakukan aktivitas pendidikan anak usia dini dengan cara merancang strategi, bahan dan media pembelajaran yang anak sukai dan menyenangkan, di mana melalui bermain anak akan mengeksplorasi lingkungannya serta menemukan dan memanfaatkan benda (Suryana, 2021). Terdapat teori bermain periode modern menurut Bruner dan Sutton-Smith sebagaimana dikutip (Fadlillah, 2017) bermain adalah proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Dalam teori kognitif J. Piaget dijelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui kegiatan bermain. Bermain bagi anak usia dini merupakan cerminan sikap pengetahuannya serta dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi anak. Click or tap here to enter text.

Melalui bermain anak mengembangkan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan kreativitas (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020). Dari aspek perkembangan tersebut perkembangan kognitif dan fisik motorik diperhatikan dan dikembangkan sebab dalam kegiatan anak di sekolah perkembangan kognitif dan fisik motorik anak sangat dibutuhkan pada saat anak melakukan kegiatan seperti: saat anak menulis memegang pensil, menggambar, menggantung, berhitung dan lain-lain (Septi dkk, 2017).

Hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul sebagai berikut. Dari Abu Hurairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari). Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

Alat Peraga Edukasi “*Sensory Wall Number*”, sensory wall number adalah media permainan yang dirancang untuk kepentingan bermain dan pembelajaran anak. Pada awalnya *sensory wall* di UNISBA Preschool diperuntukan untuk kegiatan bermain usia bayi (1-2 tahun), namun dikarenakan adanya perpindahan ruangan untuk tiap kelompok maka peneliti memanfaatkan *sensory wall* yang ada menjadi *sensory wall number*. Permainan *sensory wall number* ini dirancang dengan beberapa kegiatan diantaranya, *Color Coding*, *Finger Painting Number*, *Cotton Bud Sun Ray Number*, *Tactile Number*, *Number Weave*, *Tracing Number*, *Playdough Counting Math*, dan *Stick Number*. Kegiatan *sensory wall number* digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak usia dini, terutama peneliti memfokuskan *sensory wall number* untuk sasaran usia 4-5 tahun.

Permainan sensori merupakan permainan yang dapat menunjang kualitas pendidikan anak usia dini melalui pemanfaatan kelima panca indera. Sebagian besar aktivitas sensorik adalah bagian dari perkembangan anak sejak lahir (Galeti, 2020). Permainan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak anak namun, permainan ini sering menyebabkan ruangan kelas menjadi kurang tertata, sehingga guru atau orang tua pun semakin kesulitan (Winahyu, 2020). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang dapat menunjang kualitas bermain anak di sekolah maupun di rumah sehingga merangsang sensori yang efisien dalam

membantu guru dan orang tua ketika mendampingi anak bermain. Salah satu bagian ruang yang dinilai efisien untuk penerapan permainan sensori ini adalah elemen dinding.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain *sensory wall number* untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool Kota Bandung? Adapun pertanyaan-pertanyaan penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana tingkat perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool sebelum menggunakan metode bermain *sensory wall number*?
2. Bagaimana proses pembelajaran jika menggunakan metode bermain *sensory wall number*?
3. Bagaimana tingkat perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool setelah menggunakan metode bermain *sensory wall number*?

## **B. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di Unisba Preschool Kota Bandung pada kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah 6 orang anak, yang terdiri dari 3 orang anak perempuan dan 3 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti memilih teknik analisis data yang dikembangkan Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (1992:16) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan membuat perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklus, kemudian melakukan perbaikan pada setiap siklus selanjutnya agar mencapai hasil penelitian yang diinginkan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat perkembangan kognitif dan motorik halus anak sebelum menggunakan metode bermain *sensory wall number*, menjelaskan proses pembelajaran menggunakan metode bermain *sensory wall number*, mengetahui tingkat perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool setelah menggunakan metode bermain *sensory wall number*. Berdasarkan tujuan penelitian dan langkah-langkah pengolahan data hasil penelitian dengan penjelasan sebagai berikut

### **Prasiklus**

Sebelum penelitian dilaksanakan, kegiatan metode bermain *sensory wall number* dilaksanakan dengan menggunakan kartu bilangan dan menulis angka. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data bahwa terdapat 6 dari 6 orang anak atau sebanyak 100% mampu menghitung angka 1-10, 5 dari 6 orang anak atau 83,3% mampu menebak angka 1-10 tidak berurutan, sebanyak 2 dari 6 orang anak atau sebanyak 33,3% belum mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar, sebanyak 2 dari 6 atau 33,3% anak mulai mampu menulis angka 1-10 dengan pola belum sempurna, dan sebanyak 4 dari 6 atau 66,6% anak belum mampu memegang pensil dengan benar. Maka secara keseluruhan sebanyak 4 dari 6 orang anak atau sebanyak 66,6% dalam kegiatan mengurutkan angka 1-10 dan menulis angka 1-10.

### **Pelaksanaan Siklus I dan II**

Siklus I dan II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa kognitif dan motorik halus anak melalui bermain *sensory wall number* menunjukkan peningkatan. Setelah melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran kegiatan bermain *sensory wall number* pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool, perkembangan kognitif dan motorik halus anak mengalami peningkatan dalam setiap indikator

dan ini tercantum sesuai dengan pedoman observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan teman sejawat atau guru, maka dilihat secara keseluruhan bahwa prasiklus, siklus 1 pertemuan 1, siklus 1 pertemuan 2, siklus 1 pertemuan 3, siklus 2 pertemuan 1, siklus 2 pertemuan 2, siklus 2 pertemuan 3, perkembangan kognitif dan motorik halus anak dapat dilihat dalam data tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Persentase Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Anak Setelah Diberikan Tindakan Kegiatan Bermain *Sensory Wall Number*

Siklus dan Tindakan	Penilaian		
	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus 1 Pertemuan 1	0,00%	33,30%	66,60%
Siklus 1 Pertemuan 2	0,00%	16,60%	83,30%
Siklus 1 Pertemuan 3	0,00%	16,60%	83,30%
Siklus 2 Pertemuan 1	0,00%	0,00%	100%
Siklus 2 Pertemuan 2	0,00%	0,00%	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat, bahwa ada peningkatan keterampilan motorik halus anak pada setiap pertemuan. Berikut ini merupakan paparan hasil persentase setiap kategori pada masing-masing akhir siklus.

Kesimpulan dari data tabel dan data diagram di atas, menunjukkan bahwa perkembangan kognitif dan motorik halus anak mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan pencapaian persentase pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang telah mencapai lebih dari 75% sehingga dapat dikatakan melebihi indikator keberhasilan.

Berdasarkan pengamatan dan observasi prasiklus, rata-rata kemampuan anak dalam perkembangan kognitif dan motorik halus anak belum masuk ke kategori berkembang sesuai harapan (BSH), namun setelah diterapkan kegiatan bermain sensory wall number melalui siklus 1 hingga siklus 2 perkembangan kognitif dan motorik halus anak terlihat kemajuan yang signifikan. Dikarenakan dari pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan dan pada siklus terakhir pencapaian anak yang kategori belum berkembang 0% dan 100% pada kategori berkembang sesuai harapan, ini merupakan pencapaian target yang diharapkan oleh peneliti.

Dampak dari kegiatan bermain sensory wall number pada anak kelompok A untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus secara intensif dan menjadikan pengalaman baru serta kegiatan bermain yang berulang kali dengan bimbingan guru. Kegiatan bermain sensory wall number dilakukan untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak, serta dapat mengenalkan lambang bilangan dan berbagai macam media untuk bermain. Kegiatan bermain sensory wall number ini membuat anak antusias melakukan seluruh kegiatan bermain sensory wall number. Pemilihan dinding kelas untuk kegiatan bermain ini memberikan kesan dan pengalaman yang baru bagi anak, karena pada kegiatan sebelumnya anak-anak hanya melakukan kegiatan menggunakan kartu, berbagai macam balok dan menggunakan media kertas dan alat untuk menulis.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka yang dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif dan motorik halus anak kelompok A usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain *sensory wall number*. Maka peneliti membuat simpulan bahwa kegiatan bermain *sensory wall number*:

1. Bermain *sensory wall number* untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus ini perlu membuat perencanaan terlebih dahulu, dimulai dari menyiapkan alat dan media yang akan digunakan, membuat skenario pembelajaran yang terdiri dari tema, kelompok, kegiatan, alat dan bahan, langkah-langkah kegiatan serta evaluasi yang akan dilakukan. Selain itu, guru dan peneliti perlu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema yang akan digunakan. Selama proses kegiatan bermain *sensory wall number* untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak pada kelompok A usia 4-5 tahun di UNISBA Preschool Kota Bandung ini anak-anak terlihat antusias, senang, dan bahagia saat mengikuti kegiatan bermain *sensory wall number*, hal ini terlihat dari peningkatan hasil proses kegiatan bermain *sensory wall number*, selain itu kegiatan bermain *sensory wall number* merupakan pengalaman pertama bagi anak.
2. Penerapan bermain *sensory wall number* ini mengalami signifikan, anak mampu menyelesaikan setiap kegiatan bermain *sensory wall number* sesuai dengan arahan dan contoh yang diberikan. Selain itu, penggunaan berbagai jenis alat dan media yang menarik membuat perkembangan kognitif dan motorik halus anak meningkat. Hal tersebut, terbukti dengan pencapaian pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) telah mencapai lebih dari 75% dan ini sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

### Acknowledge

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan yang Maha Esa, shalawat serta salam kepada Nabi kita Nabi Muhammad SAW. sehingga penulis dapat menyusun artikel ini sampai selesai.

### Daftar Pustaka

- [1] Andayani, S. (2021). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*.
- [2] Andrianie, P. S., Yuniati, R., Sujoko, & Mukti, P. (2017). Penyusunan Alat Peraga Edukatif Sensory Play Box untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- [3] Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayanti, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- [4] Chanet, G. D., & Utami, A. B. (2021). Pengenalan Angka kepada Anak Usia 6 Tahun dengan Media Kartu. *Jurnal Psikologi Konseling*.
- [5] Choirun Nisak Aulina, M. (2017). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- [6] Dr. Khadijah, M., & Nurul Amelia, M. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- [7] Dr. Muhibbin Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- [8] Dr. Seto Mulyadi, M., Prof. Dr. A. M. Heru Basuki, M., & Dr. Wahyu Rahardja, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Teori-Teori Baru dalam Psikologi*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- [9] Dra. Yasbiati, M., & Gilar Gandana, M. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- [10] Harahap, N. R. (2018). Hubungan Peran Orang Tua terhadap Stimulasi Tumbuh Kembang Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Pante Raya Kecamatan Wih Pesam Kabupaten Bener Meriah Tahun 2018. *Jurnal Midwifery Update*.
- [11] Isnaeni, N. (2020). Perkembangan Anak.
- [12] M. Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [13] Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*.

- [14] Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Sains*.
- [15] Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- [16] Risaldy, S. (2015). *Bermain, Bercerita, dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- [17] Sari, M. D., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- [18] Satriyadi, Hermawati, & Rendika. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Hadis Riwayat Bukhari (Setiap Anak Dilahirkan dalam Keadaan Fitrah). *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- [19] Shunhaji, A., & Fadhiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif. *Alim : Journal of Islamic Education*.
- [20] Soimah, W., & Fitriana, E. (2020). Konsep Matematika ditinjau dari Perspektif Al-Qura'an. *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*.
- [21] Tania, R., Sobarna, A., & Hakim, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Melukis dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Beyna Ceria Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*.
- [22] Wartini, A., & Askar, M. (2015). Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Afkar*.
- [23] Yanti, S. D., Turdjai, & Kurniah, N. (2017). Penerapan Metode Bermain Sensorimotor untuk Meningkatkan Kognitif dan Motorik Halus Anak. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- [24] Fatmawati, D. S., & Aziz, H. (2022). Studi Analisis Pelaksanaan Asesmen terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di KB X Pangandaran. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 109–117. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.532>
- [25] Kamila Mahabatillah, & Surana, D. (2022). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains melalui Metode Pembelajaran Eksperimen. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i2.533>
- [26] Komariah, Z., & Huriah Rachmah. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kontruksi 3 Dimensi dari Barang Bekas Secara Daring di POS PAUD. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i1.507>