

Sensory Play Menggunakan Media Magic Sand, Bermain Cat Air, dan Lilin Mainan di Desa Karanganyar Kecamatan Kalibening

Dwi Purwanto¹, Salma Emilia Putri Subarkah², Bunga Abiyya Azzahra³, Defi Anggreani Fitri⁴, Delis Shofiatun Nisa⁵, Elisa Khoerul Wijayanti⁶, Ihsan Kamaluddin Hidayatullah⁷

¹ Department of Mechanical Engineering, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

² Department of Psychology, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

³ Department of Sharia Economic Law, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

⁴ Department of Management, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

⁵ Department of Pharmacy, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

⁶ Department of Nursing, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

⁷ Department of Agribusiness, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

✉ liaputri5619@gmail.com

azzahrabiyya04@gmail.com

defianggreani12@gmail.com

delisshofiatun01@gmail.com

elisakhoerulwijayanti166@gmail.com

ihsankamaludin5@gmail.com

Abstract

In order to develop a level of sensitivity in recognizing the texture of objects in children, an appropriate method is needed so that they can provide more stimulation regarding the various shapes and colors of objects around them. Ways that can be done are using magic sand media, playing with watercolors, and toy candles. This aims to examine efforts to increase children's sensitivity to recognizing the texture of objects around them by managing sensory play in early childhood in PAUD Tumbuh Harapan Karanganyar Village Kalibening District.

Keywords: Sensory Play 1; Magic Sand 2; Watercolor 3; Toy Candle 4

Sensory Play Menggunakan Media Magic Sand, Bermain Cat Air, dan Lilin Mainan di Desa Karanganyar Kecamatan Kalibening

Abstrak

Dalam menumbuhkan tingkat kepekaan mengenali tekstur benda pada anak diperlukan suatu metode yang tepat agar dapat lebih memberikan rangsangan mengenai berbagai macam bentuk dan warna benda disekitar. Cara yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media pasir ajaib (*magic sand*), bermain cat air, dan lilin mainan. Hal ini bertujuan untuk mengkaji upaya peningkatan kepekaan anak untuk mengenal tekstur benda disekelilingnya dengan mengelola permainan sensorik pada anak usia dini di PAUD Tumbuh Harapan Desa Karanganyar Kecamatan Kalibening.

Kata kunci: Permainan Sensorik 1; Pasir Ajaib 2; Cat Air 3; Lilin Mainan 4

1. Pendahuluan

Pendidikan pertama bagi anak usia dini yaitu saat dirinya memasuki PAUD atau Pendidikan Anak Usia Dini. PAUD memiliki pengertian berupa jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih

lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal. Pada saat anak memasuki jenjang PAUD dirinya akan diajarkan berbagai macam hal-hal dasar untuk mengembangkan kepekaan dan konsentrasi sensorimotor dengan menggunakan berbagai media yang menyenangkan. *Sensory play* atau permainan sensori sendiri memiliki pengertian yaitu mengaktifkan sensorimotor yang memiliki fungsi dalam meningkatkan pembelajaran, membangun ketrampilan kognitif dan menyelesaikan konflik sosial emosional anak (Welters-Davis & Lawson, 2011). Permainan sensori merupakan suatu bentuk kegiatan bermain yang mendorong anak menggunakan satu atau lebih inderanya untuk menstimulasi sensori anak di usia dini (Coulthard, Williamson, Palfreyman, & Lyttle, 2018; Edwards, 2017; Watts, Stagnitti, et al., 2014).

Oleh karena itu anak-anak membutuhkan wilayah bermain sensori untuk mengasah setiap indera yang dimiliki, tempat bermain di mana anak dapat mengasah indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecapan untuk belajar sekaligus untuk membangun hubungan dalam proses tumbuh kembangnya. Dengan mendaftarkan anak usia dini ke dalam PAUD merupakan langkah awal memberikan wilayah bermain sensorimotor untuk mereka, di dalam PAUD biasanya anak akan diajak bermain dan belajar menggunakan media yang menyenangkan agar mereka tidak bosan dan beberapa media tersebut dapat berupa *magic sand* atau lebih dikenal dengan nama *kinetic sand*, cat air, maupun lilin mainan atau lilin malam. Pengertian *magic sand* atau pasir ajaib adalah sebuah mainan yang terbuat dari pasir yang dicampur dengan komponen hidrofobik. Campuran dari komponen hidrofobik tersebut menyebabkan butir-butir pasir menyatu satu sama lain dan membentuk silinder saat dimasukkan ke air. Ciri-ciri pasir ajaib yang baik digunakan untuk bermain oleh anak adalah : 1) berikan pasir kinetik untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 2) utamakan *edible sand* (pasir yang terbuat dari bahan-bahan makanan atau crackers yang dikeringkan, kemudian dihaluskan) bila ingin pasir yang aman saat tidak sengaja tertelan anak, 3) hadiahkan pasir gambar (permainan mewarnai menggunakan pasir) untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak, 4) carilah warna pasir yang disukai anak, 5) pertimbangkan produk yang SNI atau memiliki sertifikasi setara agar makin aman dimainkan.

Selain bermain pasir ajaib anak juga akan diajak bermain menggunakan cat air untuk melukis atau membuat cap menggunakan tangan mereka diatas kertas gambar, pengertian cat air yaitu salah satu medium untuk melukis yang memakai campuran air yang bersifat transparan sebagai zat pelarut. Cara memilih cat air yang aman bagi anak-anak adalah sebagai berikut : 1) pastikan bahwa cat air tersebut menggunakan bahan yang aman, 2) sesuaikan dengan kebutuhan anak, 3) mudah dicuci jika mengenai permukaan seperti tangan, muka atau permukaan kulit lainnya. Sedangkan lilin mainan atau lilin malam adalah salah satu mainan anak yang paling populer. Meski disebut lilin, sebenarnya mainan yang juga dikenal sebagai plastisin atau play dough ini terbuat dari tanah liat. Karena sifatnya yang mudah dibentuk, mainan lilin dianggap sebagai mainan edukasi yang membawa banyak manfaat bagi anak-anak. Cara memilih mainan lilin untuk anak : 1) pastikan bahan lilin aman untuk anak (disarankan mainan lilin yang terbuat dari gandum, agar-agar, silikon, beras, dan beeswax), 2) pilihlah bahan mainan lilin berdasarkan karakteristiknya.

Kegiatan bermain untuk mengasah kemampuan sensorik ini telah diterapkan pada saat menjalankan program kerja KKN di PAUD Tumbuh Harapan yang berada di desa Karanganyar kecamatan Kalibening, program kerja ini diharapkan dapat membantu dan memberikan referensi kepada guru-guru agar memiliki cara lain dalam mengasah sensorik-motorik anak dengan menggunakan media *magic sand*, cat air, dan lilin mainan. Hal pertama yang kami ajarkan pada anak-anak adalah mengenalkan tekstur dari pasir ajaib itu sendiri, pada awalnya mereka merasa ragu untuk memegang dan bermain dengan media tersebut namun lama-lama banyak anak mendekat untuk sekedar memegang, bermain mencetak bangunan dengan pasir, atau hanya memperhatikan temannya asik membangun benteng dari cetakan yang ada. Dengan begitu mereka dapat sedikit mengenal seperti apa tekstur dari *magic sand* tersebut dan bahaya tidaknya jika ada pasir yang sampai masuk ke dalam mulut mereka, setelah bermain-main dengan pasir ajaib tersebut kita beralih bermain dengan menggunakan media cat air yang nantinya anak-anak akan melukis dengan cara tangan mereka diberi cat air warna kesukaan masing-masing kemudian di cap pada kertas gambar yang sudah disediakan. Hal ini juga bertujuan untuk mengenalkan tekstur dari cat air sendiri yang memiliki tekstur berbeda



dengan pasir ajaib yang dimainkan sebelumnya. Dan yang terakhir kami bermain menggunakan media lilin mainan, anak-anak menyukai bermain dengan lilin mainan tersebut dikarenakan kata mereka dapat dibentuk sesuai yang diinginkan sama seperti pasir ajaibnya. Anak-anak membentuk berbagai macam benda maupun hal abstrak dengan lilin tersebut kemudian bercerita tentang bentuk apa yang mereka buat, selain anak-anak mengenali tekstur dari lilin mainan tersebut mereka dapat mengembangkan imajinasinya lebih jauh lagi dengan cara mengarang cerita saat membentuk lilin tersebut.

Program kerja ini memiliki manfaat untuk mengembangkan kepekaan sensorimotor anak dengan berbagai macam tekstur benda yang berada di sekelilingnya. Pada saat pertama kali melakukan kegiatan ini anak-anak di PAUD sangat aktif yang membuat kami kelelahan dikarenakan mereka selalu berlarian keliling ruangan, menjahili temannya yang lain hingga salah satu dari mereka akan menangis, saling bersenda-gurau, dan ini membuat peneliti harus memikirkan cara agar anak-anak terfokus kembali dan tidak asik bermain sendiri dengan cara membuat permainan atau yang biasa disebut dengan nama *ice breaking* ditengah jenuh dan anak-anak yang merasa lapar, setelah permainan tersebut selesai jam istirahat pun datang. Jam istirahat digunakan anak-anak untuk makan siang bersama dengan bekal yang dibawa oleh orangtua, kemudian setelah selesai dengan jam istirahat kelas pun dibubarkan karena jam sekolah di PAUD tersebut sudah selesai.

2. Literatur Review

Metode permainan dalam pembelajaran ialah metode mengajar yang memadukan permainan dan materi ajar dalam pembelajaran. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor ialah permainan yang menggabungkan antara koordinasi sensoris dan motorik seperti fungsi mata, telinga, dan otot-otot. Alasan peneliti memilih permainan sensorimotor karena permainan sensorimotor dalam pembelajaran diprediksikan dapat diterapkan dan dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, karena dalam permainan sensorimotor, pandangan anak akan fokus pada media permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Baedowi, et al (2015) dalam banyak hal, "metode permainan secara alamiah dapat menumbuhkan rasa ingin belajar yang tadinya perasaan semacam ini tidak hadir dalam diri murid. Lain halnya pada saat murid hanya duduk diam terpaku dan mendengarkan ceramah guru: murid akan lebih memilih mengalihkan perhatiannya pada sesuatu yang lain".

Metode permainan sensorimotor memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode yang lain, anak akan merasa senang dalam pembelajaran. Anak juga akan lebih aktif dan lebih berkreasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sama dengan pendapat yang dikemukakan oleh Martika & Subagya (2014) yaitu "latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru". Sedangkan menurut Welters-Davis & Lawson (2011) *sensory play* atau permainan sensori dapat mengaktifkan sensorimotor yang memiliki fungsi dalam meningkatkan pembelajaran, membangun ketrampilan kognitif dan menyelesaikan konflik sosial emosional anak. Pengalaman inderawi merupakan kegiatan yang mendorong anak menggunakan indera mereka untuk menjelajah dan menggali objek yang membangun pemahaman dan mendapatkan pengetahuan anak. Aktivitas inderawi merupakan suatu bentuk kegiatan dan bermain yang mendorong anak menggunakan satu atau lebih inderanya untuk menstimulasi sensori anak usia dini (Coulthard, Williamson, Palfreyman, & Lyttle, 2018; Edwards, 2017; Watts, Stagnitti, et al., 2014).

Penjelajahan anak dalam aktivitas inderawi itu sendiri akan menjadi landasan anak membangun diri untuk memahami dunianya sendiri. Permainan inderawi merupakan cara belajar anak yang melibatkan dan merangsang indera. Aktivitas inderawi selanjutnya memperluas persepsi anak terhadap dunia dengan pengalaman inderawi yang sudah didapatkannya. Oleh karena itu anak-anak membutuhkan wilayah sensori untuk memuaskan indera dan semua indera dalam mengeksplorasi suara, warna, cahaya, bau dan sentuhan. Sebuah tempat, dimana anak dapat menggunakan indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecap untuk belajar sekaligus untuk membangun hubungan dalam proses tumbuh kembangnya. Melalui permainan indera

dapat menstimulasi sensori yang menumbuhkan ekspresi kreatif dan membangun kepercayaan diri dan harga diri anak.

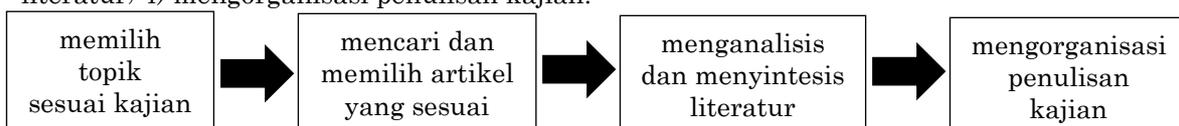
Kegiatan yang dapat dilakukan untuk melatih kepekaan sensori pada anak salah satunya dengan cara bermain menggunakan media *magic sand* atau biasa disebut dengan *kinetic sand* (pasir ajaib), cat air, dan lilin mainan. Pengertian *magic sand* atau pasir ajaib adalah pasir yang memiliki permukaan hidrofobik yang menolak air agar tidak basah. Pasir ajaib akan menggumpal saat dimasukkan ke dalam air dan tidak terlihat seperti pasir biasanya. Saat pasir diambil dari air, pasir ajaib tersebut tetap dalam keadaan kering serta masih mengeras saat dijatuhkan (Peleg et al., 2015). Pasir ajaib ini juga memiliki permukaan yang lebih halus dari pasir biasanya serta hanya menempel pada pasir ajaib itu sendiri sehingga mudah dibentuk anak sesuai imajinasinya dalam kegiatan membentuk dan menggambar. Banyak manfaat didapat dari permainan pasir ajaib diantaranya melatih kemampuan motorik halus anak, melatih kemampuan imajinasi serta kreativitas anak dari bermacam warna dan bentuk cetakan pasir, melatih kemampuan bekerjasama, dan kemampuan kognitif anak (Umami et al., 2020). Melalui pasir ajaib ini anak dapat menggambar dengan menggunakan berbagai macam warna pasir ajaib, membuat istana, membuat berbagai macam bentuk binatang, dan buah sesuai imajinasinya. Selain mudah dibentuk, aman, tidak berantakan, bersih, memiliki bermacam warna yang menarik, menyenangkan, dan bisa mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, pasir ajaib ini juga bisa melatih motorik halus anak, mengembangkan sosial emosional, kemampuan berpikir, mengenal bentuk dan warna.

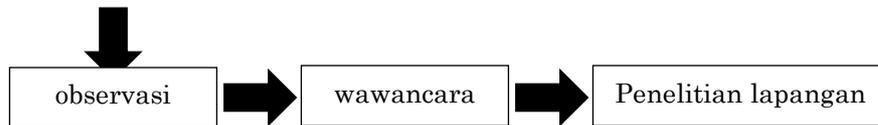
Selain *magic sand* media yang dapat digunakan lainnya adalah cat air dan lilin mainan. Pengertian cat air sendiri yaitu media melukis berbasis air dengan aplikasi yang ideal diatas kertas. Pigmentnya yang halus membuat cat air bersifat transparan dan mudah larut sekalipun sudah mengering di atas palet. Menurut Sunaryo dan Sumartono (2006) *aquarellen* (teknik *aquarel*), digambarkan melukis dengan cat air yang transparan sehingga lapisan cat yang ada dibawahnya yakni yang disapukan sebelumnya atau putih kertas masih nampak. Teknik *aquarel* merupakan teknik melukis yang sangat sederhana dan mampu menghasilkan lukisan bermakna. Melukis juga dapat mengenalkan seni kepada anak usia dini. Cat air atau populer juga dengan sebutan *aquarel* adalah medium lukisan yang menggunakan pigmen dengan pelarut air dengan sifat transparan, Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi biasanya yang sering digunakan adalah kertas, Selain itu bisa juga papyrus, kulit, kain, kayu atau kanvas (Anggraini, 2017). Melalui peningkatan kreativitas melukis anak usia dini dengan teknik *aquarel* dapat melatih anak berfikir inovatif, kritis, imajinasi berkembang dan kreativitas anak tentu meningkat.

Selain cat air media lain yang dapat digunakan adalah lilin mainan atau biasa disebut dengan *play dough* (plastisin) adalah zat lunak seperti tanah liat yang terbuat dari bahan sintesis, alias bukan dari tanah liat alami. Pengertian plastisin juga termasuk jenis tanah liat buatan yang tidak mengering, artinya plastisin bisa digunakan berulang kali. Bahan sintesis dalam pembuatan plastisin akan memberikan tekstur lunak, yang membuatnya mudah dibentuk. Namun, bahan plastisin juga bisa bervariasi tergantung para pembuatnya. Plastisin sering digunakan untuk permainan anak-anak sekaligus sebagai model pembelajaran. Anak-anak bisa bermain plastisin untuk dibuat sesuai dengan imajinasi dan keinginannya.

3. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dan studi literatur. Karakteristik penelitian kepustakaan termasuk ke dalam metode penelitian kualitatif, oleh karena itu ciri-ciri penelitian kualitatif dalam konteks penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Menggunakan kegiatan observasi-wawancara dan juga analisis teks-wacana. Dalam konteks penelitian kepustakaan, informasi dan data diambil dari bahan-bahan pustaka, kemudian dianalisis berdasar pada kerangka berpikir yang melandasinya dan menggunakan pendekatan sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan yaitu (Ramdhani et al., 2014): 1) memilih topik sesuai kajian penelitian; 2) mencari dan memilih artikel yang sesuai; 3) menganalisis dan menyintesis literatur; 4) mengorganisasi penulisan kajian.





Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Kepustakaan

Menurut Kenneth D. Bailey (1994) istilah penelitian lapangan merupakan penelitian kualitatif di mana peneliti mengamati dan berpartisipasi secara langsung dalam penelitian skala sosial kecil dan mengamati budaya setempat. Dalam penelitian lapangan, peneliti secara individu berbicara dan mengamati secara langsung orang-orang yang sedang ditelitinya. Melalui interaksi selama beberapa bulan atau tahun mempelajari tetang mereka, sejarah hidup mereka, kebiasaan mereka, harapan, ketakutan, dan juga mimpi mereka. Secara sederhana Metode pengamatan penelitian lapangan (*field research*) dapat didefinisikan yaitu secara langsung mengadakan pengamatan untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

Sumber data yang dipakai yakni data yang didapat dari artikel yang terdapat pada jurnal dan buku referensi, teknik analisis data memakai metode analisis isi. Bagi Mirzaqon (2018) teknik analisis data penelitian kepustakaan dapat dengan memakai metode analisis isi. Proses analisis isi dilakukan dengan memilah, menyamakan, mencampurkan, serta memisahkan bermacam penafsiran sampai ditemukan yang relevan. Analisis data dapat dilakukan saat pengumpulan data dan sesudah selesai pengumpulan data. Tujuan metode analisis isi adalah untuk menguraikan dan menyimpulkan isi dari sumber data (Hamzah, 2020). Setelah mengumpulkan dan mendapatkan data yang sesuai dengan kajian penelitian kemudian data dianalisis menggunakan metode analisis isi. Analisis data dikaitkan dengan konsep dan teori yang relevan. Tujuan analisis data adalah untuk mendeskripsikan perkembangan kepekaan anak terhadap tekstur benda dan meningkatkan kemampuan sensorimotor anak melalui permainan pasir ajaib (*magic sand*), cat air, dan lilin mainan di PAUD Tumbuh Harapan. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang valid serta bisa diteliti ulang sesuai konteksnya.

4. Hasil dan Pembahasan

Sensory play atau permainan sensori sendiri memiliki pengertian yaitu mengaktifkan sensorimotor yang memiliki fungsi dalam meningkatkan pembelajaran, membangun ketrampilan kognitif dan menyelesaikan konflik sosial emosional anak (Welters-Davis & Lawson, 2011). Permainan sensori merupakan suatu bentuk kegiatan bermain yang mendorong anak menggunakan satu atau lebih inderanya untuk menstimulasi sensori anak di usia dini (Coulthard, Williamson, Palfreyman, & Lyttle, 2018; Edwards, 2017; Watts, Stagnitti, et al., 2014).

Salah satu hal yang menjadi prinsip pada PAUD ialah untuk mendorong timbulnya kepekaan sensorimotor, kreativitas, inovatif, serta meningkatkan kecakapan hidup anak. Dorongan yang diberikan bersifat merata serta mencakup seluruh aspek perkembangan anak. Hal utama dalam proses pendidikan merupakan mengasah sensorimotor anak yang bisa dikembangkan dan ditingkatkan. Mengembangkan sensorimotor anak dapat dilakukan dengan bermain pasir ajaib (*magic sand*), menggambar dengan cat air, membentuk berbagai macam benda maupun hewan dengan plastisin atau lilin mainan, bermain musik, bermain sambung cerita, dan melipat kertas (Susanto, 2017).

Permainan memberi kebebasan kepada anak buat berimajinasi, menggali kemampuan diri, serta berkreativitas. Bermain dan permainan memiliki arti penting bagi perkembangan anak karena mendapatkan pengalaman langsung (Sujiono, 2013). Permainan merupakan metode utama yang digunakan di seluruh pendidikan anak usia dini, karena merupakan cara pembentukan kepribadian anak. Melalui permainan anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, menemukan, dan mengenal lingkungan sekitarnya dengan cara yang alami (Lucas, 2017).

Pasir ajaib, cat air, dan lilin mainan merupakan salah satu permainan yang bisa diterapkan sebagai aktivitas bermain sambil belajar untuk mengembangkan kreativitas anak. Permainan pasir ajaib, cat air, dan plastisin ini sangat menyenangkan dan mudah dilakukan oleh anak. Menurut Lucas (2017) anak belajar sambil bermain, permainan

merupakan bagian dari perkembangannya dan menjadi cara belajar yang paling efektif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.



Gambar 2. Bermain Menggunakan *Magic Sand* (Pasir Ajaib). Untuk melatih kepekaan sensori anak dapat dilakukan dengan cara mengajak mereka untuk bermain-main membentuk berbagai macam benda maupun hewan menggunakan pasir ajaib (*magic sand*) dengan berbagai warna yang disukai oleh anak-anak. Ciri-ciri pasir ajaib yang baik digunakan untuk bermain oleh anak adalah : 1) berikan pasir kinetik untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 2) utamakan edible sand (pasir yang terbuat dari bahan-bahan makanan atau crackers yang dikeringkan, kemudian dihaluskan) bila ingin pasir yang aman saat tidak sengaja tertelan anak, 3) hadiahkan pasir gambar (permainan mewarnai menggunakan pasir) untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak, 4) carilah warna pasir yang disukai anak, 5) pertimbangkan produk yang SNI atau memiliki sertifikasi setara agar makin aman dimainkan. Manfaat bermain pasir ajaib (*magic sand*) bagi anak-anak : 1) membantu mengembangkan motorik halus, 2) meningkatkan imajinasi dan kreativitas, 3) meningkatkan kemampuan sosial dan emosional, 4) menjadi mainan terapi, 5) meningkatkan kemampuan matematis. Semakin beragam bentuk dari cetakan yang ada didalam pasir ajaib tersebut anak akan semakin tertarik bermain dan berkreasi sesuai imajinasi yang dipikirkan oleh mereka.



Gambar 3. Mewarnai Menggunakan Krayon dan Menempelkan Cap Tangan Dengan Cat Air. Jika anak-anak sudah terlihat bosan bermain dengan pasir ajaib ajaklah mereka untuk berganti permainan dengan media sensori yang lain seperti mewarnai kertas yang sudah di *print-out* berisikan berbagai macam bentuk gambar dengan menggunakan krayon atau ajaklah mereka bermain menempelkan cap tangan dengan menggunakan tangan mereka yang sudah diberi cat air keatas kertas gambar kosong dan biarkan mereka berkreasi menggambar bentuk apapun dari cap-cap tangan yang sudah dibuat. Manfaat bermain cat air dan krayon bagi anak : 1) meningkatkan kreativitas, 2) menambah wawasan warna, 3) membantu anak lepas dari *gadget* atau telpon genggam, 4) melatih konsentrasi. Dari bermain-main dengan banyaknya warna dari cat air anak akan semakin mengenal berbagai macam warna selain warna dasar dikarenakan mereka dapat mencampurkan lebih dari satu pewarna cat air untuk menghasilkan beberapa warna baru yang mungkin masih asing untuk mereka kenali namanya.



Gambar 4. Bermain Membentuk Lilin Mainan (Plastisin). Dengan bermain-main plastisin anak akan semakin mengenali berbagai tekstur yang ada disekitar mereka dan mengembangkan kreatifitas mereka dalam membentuk benda-benda maupun bentuk hewan sesuai dengan imajinasi sendiri, kemudian anak-anak akan mulai bercerita tentang bentuk apa yang mereka buat. Pada awalnya mereka menikmati bermain membentuk lilin mainan tersebut namun lama-lama mereka merasa jenuh dikarenakan lapar dan sebentar lagi jam sekolah sudah selesai, dikarenakan hal itu banyak anak mulai berlarian kesana kemari dan untuk membuat mereka duduk diam lagi dibutuhkan mainan yang dapat menarik atensi dan membuat anak-anak kembali duduk maka dari itu peneliti memberikan mainan berupa bongkar-pasang yang dapat disusun menjadi sebuah kereta. Manfaat bermain lilin mainan untuk anak : 1) mengembangkan keterampilan motorik halus, 2) mendorong kreativitas, 3) meningkatkan koordinasi mata-tangan, 4) meningkatkan keterampilan sosial, 5) menjauhkan anak dari *gadget* atau telpon genggam. Cara memilih mainan lilin untuk anak : 1) pastikan bahan lilin aman untuk anak (disarankan mainan lilin yang terbuat dari gandum, agar-agar, silikon, beras, dan beeswax), 2) pilihlah bahan mainan lilin berdasarkan karakteristiknya.

5. Kesimpulan

Pada saat anak memasuki jenjang PAUD dirinya akan diajarkan berbagai macam hal-hal dasar untuk mengembangkan kepekaan dan konsentrasi sensorimotor dengan menggunakan berbagai media yang menyenangkan. *Sensory play* atau permainan sensori sendiri memiliki pengertian yaitu mengaktifkan sensorimotor yang memiliki fungsi dalam meningkatkan pembelajaran, membangun ketrampilan kognitif dan menyelesaikan konflik sosial emosional anak. Oleh karena itu anak-anak membutuhkan wilayah bermain sensori untuk mengasah setiap indera yang dimiliki, tempat bermain di mana anak dapat mengasah indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman dan pengecapan untuk belajar sekaligus untuk membangun hubungan dalam proses tumbuh kembangnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing lapangan atas bimbingannya, kepada teman-teman satu tim yang sudah membantu mencarikan sumber materi, dan semua pihak yang telah membantu menelaah artikel ini sehingga artikel ini dapat diterbitkan.

Referensi

- [1] Anggraini, Zunita . 2017. Perancangan Modul Seni Lukis Aquarel Untuk Peserta Didik Kelas IX Smp Negeri 1 Borobudur.
- [2] Baedowi, et al. (2015). *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta: Pustaka Alfabet.
- [3] Bailey, Kenneth D. 1994. *Methods of Social Research : Fourth Edition*. The Free Press.
- [4] Coulthard, H., Williamson, I., Palfreyman, Z., & Lyttle, S. (2018). Evaluation of a pilot sensory play intervention to increase fruit acceptance in preschool children. *Appetite*, 120, 609–615. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2017.10.011>
- [5] Lucas, F. M. M. (2017). The Game as an Early Childhood Learning Resource for Intercultural Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 908–913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>
- [6] Martika, T. & Subagya. (2014). Pengaruh Latihan Sensorimotor terhadap Kemampuan Menulis Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Semester Genap di SLB C-

- G Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013. *JRR Tahun 23*, No. 1. Juni 2014 29-38.
- [7] Peleg, R., Katchevich, D., Yayon, M., Mamlok-naaman, R., Dittmar, J., & Eilks, I. (2015). The magic sand mystery. *Science in School*, 32, 37–40.
- [8] Ramdhani, A., Ramdhani, M. A., & Amin, A. S. (2014). Writing a Literature Review Research Paper: A Step-by-step Approach. *International Journal of Basics and Applied Sciences*, 3(1), 47–56.
- [9] Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- [10] Sunaryo, Aryo dan Anton Sumartono. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1*. Semarang: Unnes Press.
- [11] Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara
- [12] Umami, R., Sunaringtyas, W., & Ishariani, L. (2020). Pengaruh Kinetic Play Sand Terhadap Kemampuan Adaptasi Lingkungan Sekolah Pada Anak Preschool. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 6(2), 86–96. <https://doi.org/10.32660/jpk.v6i2.486>
- [13] Welters-Davis, M., & Lawson, L. M. (2011). The relationship between sensory processing and parent-child play preferences. *Journal of Occupational Therapy, Schools, and Early Intervention*, 4(2), 108–120. <https://doi.org/10.1080/19411243.2011.595300>
- [14] <https://www.ruparupa.com/blog/manfaat-bermain-pasir-untuk-anak/>
- [15] <https://www.kompasiana.com/linawh/5ec2c865d541df38d2509ec2/manfaat-bebaskan-anak-bermain-cat-air-atau-pewarna-makanan#:~:text=Aktivitas%20melukis%20menggunakan%20cat%20air,meningkatkan%20daya%20kreativitas%20anak%2Danak.>
- [16] <https://kumparan.com/kumparanmom/7-manfaat-bermain-lilin-mainan-untuk-anak-1535970309885384743>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)