

**PENERAPAN METODE BERMAIN SENSORIMOTOR  
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF DAN MOTORIK HALUS ANAK  
(studi Pada Anak Kelompok A1 PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu)**

<sup>1)</sup> Septi Damai Yanti, <sup>2)</sup> Turdjai, <sup>2)</sup> Nina Kurniah

<sup>1)</sup> PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [septidamai@gmail.com](mailto:septidamai@gmail.com), <sup>2)</sup> [turdjai@unib.ac.id](mailto:turdjai@unib.ac.id) <sup>2)</sup> [ninakurniah@unib.ac.id](mailto:ninakurniah@unib.ac.id)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain sensorimotor untuk meningkatkan kognitif dan motorik halus anak pada kelompok A1 PAUD Negeri Pembina Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yang digunakan adalah anak kelompok A1 PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan skor, rata-rata, dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak dari Belum berkembang (BB) menjadi Berkembang sangat baik (BSB) demikian juga motorik halus anak meningkat dari belum berkembang (BB) menjadi berkembang sangat baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain sensorimotor efektif meningkatkan kognitif dan motorik halus anak di kelompok A1 PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

Kata kunci: metode bermain sensorimotor, kognitif, motorik Halus

**Application Of Sensorimotor Playing To Increase Cognitive and Fine Motor Children**

<sup>1)</sup> Septi Damai Yanti, <sup>2)</sup> Turdjai, <sup>2)</sup> Nina Kurniah

<sup>1)</sup> PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu, <sup>2)</sup> Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup> [septidamai@gmail.com](mailto:septidamai@gmail.com), <sup>2)</sup> [turdjai@unib.ac.id](mailto:turdjai@unib.ac.id) <sup>2)</sup> [ninakurniah@unib.ac.id](mailto:ninakurniah@unib.ac.id)

**ABSTRACT**

The objective of the study to describe the application method sensorimotor playing to increase cognitive and fine motor children in group A1 PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu city. The type of research used is classroom action research. Subject of research on PTK is 15 children group A1 PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu City. Technique data used is observation. Data analysis technique used scores, averages, and t-test. Based on research results can be concluded that application of sensorimotor playing method can improve the children cognitive and fine motor from undeveloped (BB) be developed very well (BSB). There results show that sensorimotor play method effectively improving the cognitive and fine motor of the children in the group A1 PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu City.

Key words: *method sensorimotor playing, cognitive, fine motor*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki manusia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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.

Menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 1 tentang lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terdiri: moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, dan kemandirian, sedangkan pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari: bahasa, fisik/motorik, seni dan kognitif.

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, menggunting, berhitung dll. Perkembangan motorik yaitu perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak dan tulang sendi atau *spinal cord*.

Pengembangan bidang kognitif dapat dilakukan diantaranya dengan pembelajaran matematika tepatnya pada kemampuan berhitung anak. Kemampuan

berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa terlepas dari hitung-hitungan. Mengenalkan matematika untuk anak usia dini yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik untuk mereka. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas sangat memungkinkan jika guru memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasian bilangan yang dimulai dari yang paling sederhana atau mendasar. Jadi, kemampuan berhitung anak harus ditingkatkan sejak dini, dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mengaktifkan anak. Menurut Rusman (2010: 190) pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang membelajarkan siswa. Siswa tidak hanya dituntut untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga dituntut untuk selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Trianto (2007: 5) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran pembelajaran efektif dan efisien sangat diperlukan untuk mencapainya hasil belajar yang baik serta membiasakan siswa terlibat aktif pada berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan karakter diri siswa. Keberhasilan guru dalam penerapan pembelajarannya dengan menggunakan metode, teknik, strategi, pendekatan dan taktik untuk menunjang ketercapaiannya suatu pembelajaran. Dalam penelitian ini dari penerapan yang dilakukan oleh guru, peneliti memilih strategi sebagai alat yang digunakan untuk pembelajaran.

Perkembangan motorik pada umumnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah

kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh dan diperlukan agar anak dapat memfungsikan otot-otot tubuhnya dengan benar seperti kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu (tangan dan jari-jari) dan dipergunakan untuk memanipulasi lingkungan Sunardi (2007: 113). Menurut Sumantri (2005: 143) motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan. Kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2007: 13).

PAUD Negeri Pembina I kota Bengkulu dalam memberikan materi pembelajaran untuk melatih kognitif dan kegiatan motorik halus jarang sekali menggunakan media permainan dalam menyampaikannya. Guru seringkali hanya menggunakan media gambar, buku dan terkadang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga peserta didik kurang merespon terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Karena media yang di gunakan mereka sering bermain-main atau malah bicara sendiri dengan temannya.

Pada akhirnya saat di suruh untuk mengerjakan tugas mereka menjadi bingung dan bahkan sampai menangis karena tidak bisa mengerjakan atau mengerjakan sesuka hatinya. Oleh karena itu kita sebagai pendidik harus bisa memilih media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik kita, sehingga mereka merasa bahwa belajar itu menyenangkan bukan suatu

beban dan mereka mampu mengembangkan potensi yang mereka miliki secara optimal.

Berdasarkan fakta yang ada maka saya guru di PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu ingin mencoba meningkatkan motorik halus dan kognitif anak melalui penerapan metode bermain sensorimotor. Karena suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang kita berikan dapat dimengerti oleh peserta didik dan mereka menyenangi metode yang kita gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. uraian di atas, mengingat pentingnya permasalahan tersebut maka perlu dilakuakn

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kunandar (2012:45) menyatakan bahwa PTK adalah peneloitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien, sehingga biaya produk dapat ditekan dan produktivitas lembaga dapat meningkat. Penelitian kelas juga dimaksudkan sebagai suatu proses yang dilalui perorangan atau kelompok yang dihendaki perubahandalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan perubahan tersebut dan kemudian setelah sampai pada tahap kesimpulan dapat dipertanggung jawabkan dalam melaksanakan prosedur ini (Sudjiono,2010:73). Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan 3 siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri empat tahap, yaitu Perencanaan (planning), 2. Pelaksanaan (acting), 3. Observasi/Pengamatan, 4. Refleksi (reflecting).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak usia dini. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam aspek berfikir simbolik yaitu dengan indikator anak mampu mengenal angka 1-10, mampu menyebutkan angka 1-10, mampu menggunakan lambang bilangan 1-10. Meningkatnya kemampuan anak dalam aspek berfikir egosentris yaitu dengan indikator anak mampu membuat bentuk sesuai dengan keinginannya, anak dapat membedakan dua jenis benda berdasarkan pengetahuannya, anak mewarnai sesuai dengan keinginannya, anak mampu memecahkan masalahnya sendiri. Meningkatnya kemampuan anak dalam aspek berfikir intuitif yaitu dengan indikator anak mampu menata benda dengan teratur dalam suatu situasi, anak mampu menggambarkan suatu benda berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan, anak mampu mewarnai gambar, anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran. Dari hasil penelitian rata-rata kognitif anak sudah termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian kognitif anak menggambarkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penerapan bermain sensorimotor sudah baik.

Kognitif anak terlihat dari kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran yang biasa mereka lakukan seperti berfikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Piaget (2014:37) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir. Anak yang memiliki kemampuan kognitif yang bagus akan lebih fokus terhadap apa yang bisa dilakukan dan dapat melewati

kendala tanpa harus merasakan stress karena mereka yakin mereka dapat mengatasinya.

Lebih lanjut, Susanto (2001:48) menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif yang baik akan menghasilkan keyakinan seseorang atas kemampuannya dalam melaksanakan tugas-tugas yang sedang dihadapi. Bermain sensorimotor adalah salah satu strategi pengajaran yang menyediakan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif. Bentuk bermain sensorimotor memberi para siswa seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan anak dalam penggunaan panca inderanya. Pembelajaran dengan penerapan bermain sensorimotor yang bersifat menarik sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena anak lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam bermain sensorimotor berkaitan dengan peningkatan kognitif anak karena dengan penerapan bermain sensorimotor panca indra anak akan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berhubungan dengan proses berfikir anak. Sehingga pengalaman belajar dan informasi yang diperoleh dari kegiatan bermain sensorimotor dijadikan sumber belajar, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Dengan demikian penerapan bermain sensorimotor dalam pembelajaran dapat meningkatkan kognitif anak. Ini terlihat dari hasil dari setiap siklus dari siklus pertama, kedua dan ketiga mengalami peningkatan yang signifikan. Meningkatnya kognitif anak dalam pembelajaran dengan bermain sensorimotor juga diikuti dengan

meningkatnya motorik halus anak. Pada hasil penelitian ini terlihat dari meningkatnya motorik halus anak dalam aspek koordinasi mata dan tangan, anak fokus saat memberikan lem di permukaan benda, anak fokus saat menempel kapas di permukaan benda, anak menunjukkan ketelitian pada saat melakukan kegiatan yang lebih detail. Dari hasil penelitian rata-rata motorik halus anak termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian motorik halus anak ini menggambarkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran bermain sensorimotor dengan baik sehingga dapat menstimulasi motorik halus anak secara optimal. Menurut Sumantri (2005:143) menyatakan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan. Menurut P Daeng Sari (1996:72) motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerak. Anak yang mampu melakukan kegiatan motorik halus yang baik akan mampu dalam kegiatan sehari-hari yang memerlukan gerak tangan dan mata yang cermat dan luwes. Dengan bermain sensorimotor peningkatan kognitif dan motorik halus anak dari siklus pertama, kedua, dan ketiga terjadi karena hasil refleksi dan rekomendasi antar siklus.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dengan rekan sejawat yang membantu pelaksanaan observasi, maka ditemukan beberapa kelemahan yang ada pada siklus pertama yaitu: belum semua anak fokus dan aktif mengikuti

kegiatan bermain sensorimotor. Berdasarkan hasil refleksi sebagaimana diuraikan di atas, guna memperbaiki pada rencana tindakan siklus berikutnya:

Berdasarkan hasil refleksi guna memperbaiki pembelajaran melalui penerapan bermain sensorimotor yang diharapkan, maka direkomendasikan perbaikan pada rencana tindakan siklus selanjutnya yaitu: guru hendaknya memberikan penjelasan dan motivasi anak dalam memecahkan masalah yaitu: dengan cara menjelaskan terlebih dahulu kepada anak mengenai pokok kegiatan bermain sensorimotor. Sehingga anak dapat melakukan kegiatan bermain sensorimotor dengan baik dan terarah, Guru hendaknya melakukan kesepakatan terlebih dahulu kepada anak aturan-aturan apa saja yang harus ditaati sebelum bermain sensorimotor seperti bermain secara tertib, tidak bertengkar, tidak keluar masuk ruangan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, guru juga dapat memberikan reward kepada anak yang dapat mengikuti kegiatan bermain dengan baik seperti memberikan stiker bintang dll, hendaknya guru dapat menyediakan bahan dan alat bermain sesuai dengan jumlah anak, sehingga anak tidak berebut mainan pada saat bermain sensorimotor. Setelah melakukan rekomendasi dari hasil refleksi setiap siklus sehingga dengan penerapan bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif dan motorik halus anak.

Setelah dilakukan uji-t kognitif anak antara siklus pertama dan siklus kedua maka diperoleh  $t_0$  sebesar 7,46 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan  $dk=N-1=15-1=14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  7,46 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2.145. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model bermain sensorimotor dapat

meningkatkan kognitif anak dari siklus pertama ke siklus kedua. Sehingga disimpulkan kognitif anak pada siklus kedua naik secara signifikan dibandingkan dengan siklus pertama.

Setelah dilakukan uji-t kognitif anak antara siklus kedua dan siklus ketiga maka diperoleh  $t_0$  sebesar 7,175 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada ttabel dengan  $dk=N-1=15-1=14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  7,175 lebih besar dari ttabel 2.145. hasil ini membuktikan bahwa penerapan model bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak dari siklus kedua ke siklus ketiga. Sehingga disimpulkan kognitif anak pada siklus ketiga naik secara signifikan dibandingkan dengan siklus kedua.

Setelah dilakukan uji-t motorik halus anak antara siklus pertama dan siklus kedua maka diperoleh  $t_0$  sebesar 19,18 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada ttabel dengan  $dk=N-1=15-1=14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  19,18 lebih besar dari ttabel 2.145. hasil ini membuktikan bahwa penerapan model bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak dari siklus pertama ke siklus kedua. Sehingga disimpulkan kognitif anak pada siklus kedua naik secara signifikan dibandingkan dengan siklus pertama.

Setelah dilakukan uji-t motorik halus anak antara siklus kedua dan siklus ketiga maka diperoleh  $t_0$  sebesar 7,77 (lampiran). Bila dikonsultasikan pada ttabel dengan  $dk=N-1=15-1=14$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% sebesar 2,145. Maka  $t_0$  7,77 lebih besar dari ttabel 2.145. hasil ini membuktikan bahwa penerapan model bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak dari siklus kedua ke siklus ketiga. Sehingga disimpulkan kognitif anak pada siklus

ketiga naik secara signifikan dibandingkan dengan siklus kedua.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa Penerapan bermain sensorimotor dapat meningkatkan kognitif anak pada kelompok A PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu: Guru mempersiapkan alat dan bahan seperti: meja, kursi, botol yakult, lem, kapas, katembath, stropom, ampas kelapa, lidi, spidol, tisu, crayon, pensil, dan LKA gambar lebah, guru menjelaskan tujuan bermain sensorimotor menggunakan botol yakult, guru membagi anak menjadi 3 kelompok, yang setiap P kelompok terdiri dari 5 orang anak, guru memberikan kegiatan yang akan dilakukan, diantaranya membuat domba dari botol yakult, membuat pagar dari lidi, menaburkan ampas kelapa di permukaan stropom, menghitung, menggambar dan mewarnai lebah, guru memotivasi anak agar lebih semangat mengerjakan tugas, guru meminta anak menceritakan kembali kegiatan apa saja yang mereka kerjakan, guru memberi reward kepada anak yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik, Penerapan bermain sensorimotor pada anak usia dini di kelompok A PAUDs Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu dapat meningkatkan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari uji-t antara siklus pertama, kedua dan ketiga menaik secara signifikan.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dalam penelitian ini, dalam rangka, perbaikan proses pembelajaran serta meningkatkan kognitif dan motorik

halus anak, maka disarankan atau direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

#### Bagi Guru/ Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan penerapan bermain sensorimotor sebagai salah satu model pembelajaran yang bervariasi agar anak tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang ada selama ini

#### Bagi Lembaga

Lembaga dapat menyediakan media yang di butuhkan pada saat proses belajar mengajar terlaksana. Hendaknya lembaga dapat memfasilitasi semua kegiatan yang dapat mendukung kemajuan pendidikan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-undang Nomor 20 Tahun (2003)*. Tentang sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas
- Sari, Dini P Daeng. (1996). *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Depdikbud
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Permendikbud No 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* : Jakarta
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*, Bandung : Mulia Mandiri Press
- Sunardi, Sunaryo. (2007). *intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Sudjiono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Bandung : Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. (2001). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Trianto. (2007). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group
- Piaget, J & Inhelder, B. (2014). *The Psychology Of The Child*. New York: Basic Book