

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL TEKSTUR ANAK USIA 3–4 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS SENSORY PLAY

Irmayana Nurhasanah^{1*}, Nahdiyah Hidayah²

^{1,2} Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

E-mail: ¹irmayanaturha@gmail.com, ²nahdiyahh247@gmail.com.

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2026-02-06

Revised : 2026-03-29

Accepted : 2026-03-31

KEYWORDS

*Improving Skills,
Recognizing Textures,
Sensory Play Media,
Children.*

KATA KUNCI

Meningkatkan Kemampuan,
Mengenal Tekstur,
Media Sensory Play,
Anak

ABSTRACT

This study aims to enhance texture recognition skills among children aged 3–4 years through the implementation of sensory play-based learning at PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara. The research adopts a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, involving 20 children from the Bee group as participants. Data were collected through structured observations focusing on three key indicators: the ability to identify types of textures, distinguish texture characteristics, and provide examples of textured objects. Data analysis was carried out quantitatively by calculating the percentage of achievement in each cycle and supported by qualitative descriptions of the learning process. The findings reveal a substantial improvement across all indicators, with the ability to identify textures increasing from 47% to 98%, distinguish textures from 45% to 95%, and provide examples from 40% to 80%. These results indicate that sensory play effectively promotes interactive and engaging learning experiences grounded in direct sensory involvement, thereby enhancing children's participation and supporting cognitive development in early childhood education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali tekstur pada anak usia 3–4 tahun melalui penerapan media pembelajaran berbasis sensory play di PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 20 anak kelompok Bee sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur yang mengukur tiga indikator utama, yaitu kemampuan menyebutkan jenis tekstur, membedakan karakteristik tekstur, serta memberikan contoh benda yang memiliki tekstur tertentu. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan persentase ketercapaian pada setiap siklus dan diperkuat dengan deskripsi kualitatif terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh indikator, yaitu kemampuan menyebutkan jenis tekstur meningkat dari 47% menjadi 98%, membedakan tekstur dari 45% menjadi 95%, serta memberikan contoh benda bertekstur dari 40% menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media sensory play efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenali tekstur pada pendidikan anak usia dini.

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki posisi krusial sebagai landasan dalam sistem pendidikan, karena berkontribusi signifikan terhadap pembentukan mutu sumber daya manusia sejak tahap awal kehidupan. Dalam Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022, PAUD dijelaskan sebagai bentuk pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui penyediaan stimulasi edukatif yang bertujuan menunjang perkembangan fisik dan psikis, sehingga anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Selaras dengan pandangan tersebut, Devina et al. (2023) mengemukakan bahwa pendidikan pada masa kanak-kanak awal dilaksanakan melalui rangsangan yang terstruktur guna mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak secara menyeluruh dan terpadu.

Pendidikan tidak semata-mata dimaknai sebagai aktivitas formal yang berlangsung di lingkungan sekolah, tetapi juga sebagai proses berkelanjutan sepanjang kehidupan yang telah dimulai sejak tahap awal perkembangan, bahkan sejak masa prenatal. Pada periode awal kehidupan, terutama dalam rentang 1000 hari pertama, kecukupan gizi, pemberian stimulasi, serta interaksi yang bersifat edukatif berperan penting dalam menunjang perkembangan fungsi otak dan kesiapan belajar anak. Kondisi tersebut menjadikan fase ini dikenal sebagai *golden age* atau masa emas, yakni tahap yang bersifat sangat menentukan, tidak dapat terulang kembali, dan berimplikasi besar terhadap kualitas perkembangan individu di masa mendatang (Dyah Lintang, 2018). Pada tahap ini, anak menunjukkan kemampuan belajar yang sangat optimal, sehingga diperlukan lingkungan yang kaya akan rangsangan guna mendukung pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya secara maksimal.

Periode anak usia dini dipandang sebagai tahap fundamental dalam pembentukan berbagai dimensi perkembangan, mencakup aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, seni, serta internalisasi nilai-nilai keagamaan (Alvin et al., 2020). Lingkungan yang mampu menghadirkan stimulasi yang bervariasi dan bermakna memiliki kontribusi besar dalam mendorong percepatan perkembangan kemampuan anak, khususnya dalam proses berpikir, pemahaman konsep, serta keterampilan pemecahan masalah. Sejalan dengan itu, Dewi (2020) mengemukakan bahwa anak yang berkembang dalam lingkungan dengan rangsangan kognitif yang kaya cenderung memperlihatkan kemajuan yang lebih signifikan dalam berbagai kemampuan dasar,

termasuk dalam mengenali konsep serta membangun pola pikir yang logis dan sistematis.

Salah satu dimensi perkembangan yang memegang peranan sentral dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek kognitif. Piaget (dalam Putri Nadila, 2022) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terbentuk melalui keterkaitan antara kematangan biologis otak dan pengalaman yang diperoleh individu dari lingkungan sekitarnya. Proses ini melibatkan kemampuan untuk mengolah informasi, mengidentifikasi pola, membentuk konsep, serta memanfaatkan pengetahuan sebagai dasar dalam menyesuaikan diri terhadap berbagai situasi. Dalam kerangka tersebut, kognisi tidak hanya dimaknai sebagai tingkat kecerdasan, melainkan mencakup keseluruhan proses mental yang memungkinkan individu untuk memahami, mengevaluasi, serta memberikan respons yang tepat terhadap lingkungan (Widia Riska, 2024).

Pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini menuntut penerapan strategi pembelajaran yang sesuai, khususnya melalui pemberian stimulasi yang mampu menumbuhkan eksplorasi, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis. Salah satu bentuk stimulasi yang relevan dapat dilakukan melalui penguatan keterampilan taktil, yaitu kemampuan yang melibatkan indera peraba. Melalui keterampilan ini, anak dapat mengidentifikasi berbagai karakteristik objek, seperti tekstur, bentuk, suhu, dan ukuran, berdasarkan pengalaman langsung. Di samping itu, kemampuan taktil memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan motorik halus serta mendukung aktivitas eksplorasi lingkungan secara lebih komprehensif (Depdiknas, 2007).

Dalam ranah perkembangan kognitif, anak usia dini mulai diperkenalkan pada sejumlah konsep dasar, seperti bilangan, ukuran, serta konsep terkait perabaan atau tekstur. Pemahaman mengenai tekstur memiliki peranan penting karena tidak hanya melibatkan dimensi sensorik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa serta kemampuan berpikir anak. Melalui interaksi langsung dengan berbagai objek yang diraba, anak mampu membangun pemahaman yang lebih konkret terhadap lingkungan di sekitarnya. Selain itu, pengenalan terhadap variasi tekstur turut mendukung kesiapan anak dalam memahami konsep-konsep ilmiah dan matematis pada jenjang pendidikan berikutnya.

Meskipun demikian, efektivitas proses pembelajaran tidak semata ditentukan oleh substansi materi, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh metode serta media yang digunakan dalam

penyampaiannya. Praktik pembelajaran yang bersifat monoton dan minim keterlibatan aktif anak berpotensi menghambat proses pemaknaan serta penguasaan konsep. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mengakomodasi keterlibatan berbagai indera anak secara bersamaan.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *sensory play* atau permainan berbasis sensorik. Pendekatan ini berupa aktivitas bermain yang dirancang untuk menstimulasi satu atau lebih indera anak, meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap (Munzilin et al., 2021). Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif, tetapi juga terlibat dalam pengalaman belajar yang bersifat langsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Berbagai aktivitas seperti bermain pasir, menggunakan air berwarna, maupun mengeksplorasi bahan dengan beragam tekstur mampu menghadirkan pengalaman multisensori yang kaya serta memberikan makna dalam proses pembelajaran anak.

Secara konseptual, *sensory play* memberikan kontribusi yang berarti dalam mengembangkan kemampuan observasi, memperkuat jaringan saraf otak, serta menunjang perkembangan keterampilan motorik dan kognitif pada anak. Stimulasi yang diberikan secara berulang melalui berbagai indera akan memunculkan respons yang semakin kompleks, sehingga memperkaya pengalaman belajar yang diperoleh anak. Birlanti Novitasari dan Badriyah Puspawardani (dalam Yanuar Rahman, 2022) mengemukakan bahwa stimulasi sensorik sejak usia dini dapat difasilitasi melalui beragam media permainan yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Meskipun demikian, kondisi empiris di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali tekstur belum berkembang secara optimal. Pengamatan awal yang dilakukan di PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara memperlihatkan bahwa sebagian besar anak berusia 3–4 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi serta membedakan karakteristik tekstur benda. Dari total 20 anak, sebanyak 14 anak belum mampu menyebutkan jenis tekstur secara tepat. Ketika pendidik memberikan contoh objek, seperti batu, beberapa anak memberikan respons yang kurang sesuai dengan sifat tekstur yang sebenarnya. Selain itu, anak juga menunjukkan kesulitan dalam membedakan tekstur pada benda-benda yang dijumpai sehari-hari, misalnya pada

permukaan kulit buah yang memiliki karakteristik beragam.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara target pembelajaran dengan capaian yang diperoleh. Keterbatasan kemampuan anak dalam mengenali tekstur diduga berkaitan dengan kurangnya keberagaman media pembelajaran serta terbatasnya stimulasi yang melibatkan pengalaman langsung. Proses pembelajaran yang cenderung berorientasi verbal dan kurang interaktif mengakibatkan anak tidak mendapatkan pengalaman sensorik yang cukup, sehingga pemahaman terhadap konsep belum terbentuk secara konkret.

Bertolak dari permasalahan tersebut, diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif anak sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Pemanfaatan media *sensory play* dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui pendekatan ini, anak memperoleh kesempatan untuk mengenali tekstur secara langsung melalui kegiatan eksploratif yang menyenangkan dan selaras dengan karakteristik tahap perkembangannya.

Dengan demikian, kajian ini diarahkan pada upaya mengoptimalkan kemampuan pengenalan tekstur pada anak usia 3–4 tahun melalui penerapan media pembelajaran berbasis *sensory play* di PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara. Fokus tersebut diharapkan tidak hanya memberikan manfaat praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di PAUD, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan kajian ilmiah mengenai penerapan metode pembelajaran berbasis sensorik dalam konteks pendidikan anak usia dini.

2. Metode

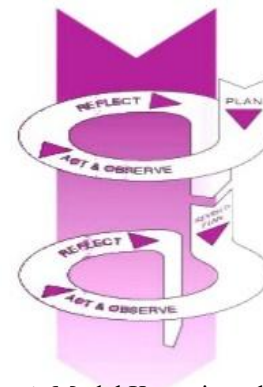
Kajian ini menerapkan pendekatan penelitian tindakan (*action research*) yang berfokus pada konteks pembelajaran di kelas, atau dikenal sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk menelaah secara langsung dinamika pembelajaran di kelas melalui proses observasi yang disertai dengan tindakan perbaikan secara berkesinambungan. Pendekatan ini diarahkan untuk meningkatkan mutu proses dan capaian pembelajaran, mengatasi berbagai permasalahan praktis yang muncul selama kegiatan belajar mengajar, serta memperkuat kompetensi profesional guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih

efektif. Selain itu, PTK juga menitikberatkan pada upaya penyempurnaan praktik pembelajaran secara berkelanjutan agar pelaksanaannya semakin optimal, baik dari sisi proses maupun hasil yang diperoleh peserta didik.

Kajian ini mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang menitikberatkan pada siklus tindakan yang berlangsung secara berulang dan reflektif. Model tersebut mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi tindakan yang akan diterapkan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari rancangan tersebut dalam situasi pembelajaran yang nyata. Selanjutnya, tahap pengamatan dilakukan untuk mengamati seluruh proses pembelajaran secara sistematis guna memperoleh data mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan. Tahap akhir berupa refleksi, yaitu proses penelaahan terhadap pelaksanaan tindakan untuk mengidentifikasi kelebihan serta keterbatasan yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil refleksi yang dilakukan pada setiap siklus dijadikan landasan dalam merumuskan langkah perbaikan pada tahap berikutnya. Upaya perbaikan tersebut dapat berupa peninjauan kembali rencana tindakan, penyempurnaan strategi pembelajaran, maupun penyesuaian metode agar lebih selaras dengan kebutuhan peserta didik. Siklus tindakan dilaksanakan secara berulang hingga mencapai kondisi yang optimal atau sampai permasalahan yang dikaji dapat teratasi secara efektif. Selain itu, refleksi pada siklus akhir dimanfaatkan untuk menilai efektivitas keseluruhan tindakan yang telah diterapkan sekaligus sebagai dasar dalam menentukan keberlanjutan intervensi yang dilakukan (Rustiyarso & Wijaya, 2020).

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dalam kajian ini berawal dari identifikasi permasalahan konkret yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Permasalahan tersebut selanjutnya dianalisis secara mendalam dan dijadikan landasan dalam merancang tindakan perbaikan yang sesuai. Dengan demikian, kajian ini tidak hanya diarahkan pada pengembangan pengetahuan secara ilmiah, tetapi juga memberikan dampak praktis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara langsung di lingkungan kelas.



Gambar 1. Model Kemmis and MC Teggart (Hidayat, 2020).

Keterangan :

Siklus I :

1. Perencanaan I
2. Tindakan dan Observasi I
3. Refleksi

Siklus II:

1. Perencanaan I
2. Tindakan dan Observasi II
3. Refleksi II

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Instrument Kemampuan Mengenal Tekstur

Variabel	Indikator	Skor
Mengenal Tekstur	Menyebutkan Jenis Tekstur	4
	Membedakan Jenis Tekstur	4
	Memberi contoh benda bertekstur	4

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

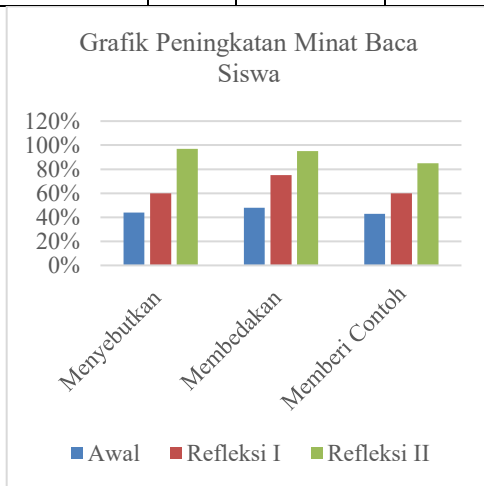
Kajian ini dilaksanakan di PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek yang terlibat adalah anak kelompok Bee berusia 3–4 tahun dengan jumlah keseluruhan 20 anak, yang terdiri atas 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dengan berfokus pada tiga indikator utama, yaitu kemampuan menyebutkan jenis tekstur, membedakan berbagai jenis tekstur, serta memberikan contoh benda yang memiliki karakteristik tekstur tertentu.

Kajian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Tekstur Melalui Media *Sensory Play* pada Anak Usia 3–4 Tahun di PAUD

Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara” dan dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan yang dilakukan menghasilkan data yang menunjukkan adanya peningkatan minat baca anak pada setiap siklus kegiatan. Adapun keseluruhan data yang diperoleh dari pelaksanaan kajian di PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Meningkatkan Minat Baca Siswa

Indikator	Awal	Refleksi I	Refleksi II
Menyebutkan	44%	60%	97%
Membedakan	48%	75%	95%
Memberi contoh	48%	60%	85%



Gambar 2. Grafik Peningkatan Minat Baca Siswa

Pada tahap awal, kemampuan anak dalam menyebutkan jenis tekstur masih tergolong rendah, dengan persentase sebesar 44% anak yang mampu mengidentifikasi jenis tekstur secara tepat. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan karakteristik tekstur dengan benar. Setelah dilakukan refleksi pada siklus pertama, kemampuan tersebut mengalami peningkatan menjadi 60%, yang sejalan dengan penerapan media *sensory play* yang lebih variatif sehingga mendorong antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terkait tekstur. Pada refleksi siklus kedua, tingkat perhatian anak mencapai 98% dan termasuk dalam kategori tinggi. Anak menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam aktivitas *sensory*

play. Peserta didik yang sebelumnya belum mampu menyebutkan jenis tekstur serta kurang berpartisipasi aktif, mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik disertai dengan semangat belajar yang meningkat.

Pada aspek kemampuan membedakan jenis tekstur, kondisi awal menunjukkan tingkat capaian yang masih rendah. Ketika guru memperkenalkan berbagai benda dengan karakteristik tekstur yang berbeda, masih banyak anak yang menganggap bahwa tekstur benda-benda tersebut sama. Setelah dilakukan refleksi pada siklus pertama, kemampuan anak dalam membedakan tekstur mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dari 48% menjadi 75%. Semakin banyak anak mulai mampu mengidentifikasi perbedaan tekstur pada berbagai objek. Pada refleksi siklus kedua, tingkat perhatian anak kembali mengalami peningkatan hingga mencapai 97% dan termasuk dalam kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak semakin termotivasi dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan *sensory play*.

Pada indikator kemampuan memberikan contoh benda bertekstur, capaian awal berada pada kategori rendah. Hanya sekitar 48% anak yang mampu menyebutkan contoh benda bertekstur secara tepat, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dan belum mampu memberikan contoh yang sesuai. Setelah pelaksanaan refleksi pada siklus pertama melalui kegiatan *sensory play* di lingkungan alam, kemampuan tersebut mengalami peningkatan menjadi 60%. Sejumlah anak mulai mampu menyebutkan beberapa contoh benda dengan karakteristik tekstur tertentu. Pada refleksi siklus kedua, antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan *sensory play* semakin meningkat, yang berdampak pada peningkatan kemampuan dalam memberikan contoh benda bertekstur hingga mencapai 85%.

b. Diskusi dan Pembahasan

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *sensory play* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman anak usia 3-4 tahun terhadap konsep tekstur. Pendekatan ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sejalan dengan karakteristik perkembangan anak pada masa awal kehidupan. Anak menjadi lebih tertarik dan terlibat aktif dalam aktivitas yang bersifat taktil, terutama karena sebelumnya pembelajaran tekstur lebih banyak disampaikan secara teoritis tanpa didukung oleh keberagaman objek nyata. Dengan demikian, penerapan metode ini mampu meningkatkan pemahaman anak mengenai tekstur secara lebih

optimal serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Sensory play yang dirancang dalam kajian ini memanfaatkan bahan-bahan alami yang mudah diperoleh dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Pemberian stimulasi dapat dilakukan melalui berbagai variasi aktivitas, seperti penggunaan air berwarna dengan perbedaan suhu, *oobleck*, pasir, serta beragam media alam lainnya. Pemanfaatan media tersebut memungkinkan terjadinya rangsangan multisensori, khususnya pada indera penglihatan dan peraba, secara terpadu dan berkelanjutan.

Pemberian stimulasi yang bersifat langsung dan konkret berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan anak usia 3–4 tahun dalam mengenali tekstur. Melalui keterlibatan dalam aktivitas sensori yang memanfaatkan berbagai indera, anak mampu memahami serta mengingat perbedaan karakteristik tekstur dengan lebih cepat. Selain itu, penerapan *sensory play* juga mendukung pengembangan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman terhadap berbagai konsep.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini, keberadaan media pembelajaran berperan sebagai sarana perantara yang penting. Pemanfaatan media tersebut mampu menarik perhatian sekaligus menjaga fokus anak, sehingga mereka tidak mudah merasa jenuh dan dapat mempertahankan konsentrasi dalam kegiatan belajar dalam durasi yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tanpa dukungan media (Hanifa Hafiza et al., 2024; Mubasyaroh, 2016; Fahmi et al., 2020; Sari & Suyadi, 2024; Wahyuni, 2022; Muarifah, Suryani, & Gunarhadi, 2017). Sejalan dengan pandangan tersebut, kajian ini mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *sensory play* pada anak usia 3–4 tahun dengan memanfaatkan berbagai bahan alami yang mudah diperoleh dan digunakan. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga anak tidak mudah bosan dalam mengenal berbagai jenis tekstur.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kajian di PAUD Langkah-Langkah Mungil Banjarnegara menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *sensory play* memberikan kontribusi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan anak usia 3–4 tahun dalam mengenali tekstur. Peningkatan kemampuan yang dicapai mencapai sekitar 90% setelah

penerapan tindakan pembelajaran, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman langsung melalui stimulasi inderawi mampu memperdalam pemahaman anak terhadap karakteristik objek secara lebih konkret. Temuan ini memperlihatkan bahwa *sensory play* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif sekaligus aspek sensorik pada anak usia dini.

Selain memberikan dampak terhadap kemampuan mengenal tekstur, peningkatan yang terjadi juga berkontribusi positif pada perkembangan aspek lainnya, seperti kemampuan berbahasa, keterampilan motorik, serta kemampuan interaksi sosial anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis sensori tidak hanya berorientasi pada satu dimensi perkembangan, melainkan memberikan pengaruh yang bersifat integratif terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Dengan demikian, penerapan *sensory play* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik anak usia dini, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas proses maupun capaian pembelajaran di lembaga PAUD.

5. Referensi

- Apriyani, N. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140.
<https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Cahyani Kusuma, T., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran guru dalam meningkatkan berpikir kritis anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413–420.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.563>
- Devina, F., Nurdin, E. S., Ruyadi, Y., Kosasih, E., & Nugraha, R. A. (2023). Penguatan karakter Pancasila anak usia dini melalui kearifan budaya lokal: Sebuah studi literatur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6259–6272.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4984>
- Fahmi, F., Syabrina, M., Sulistyowati, S., & Saudah, S. (2020). Strategi guru mengenalkan konsep dasar literasi di PAUD sebagai persiapan masuk SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 931–940.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>
- Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai media pembelajaran.

- Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154–167.
<https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>
- Muarifah, L., Suryani, N., & Gunarhadi, G. (2017). Penggunaan media game digital pada anak usia dini. *Teknodika*, 15(2), 51.
<https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34746>
- Mubasyaroh, M. (2016). Model of religious study and moral values in TK Putra Harapan Nalumsari Jepara. *Ta'dib*, 21(2), 191.
<https://doi.org/10.19109/td.v21i2.1029>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47.
<https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Rohani, G. A. (2018). Pengaruh televisi (TV) terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia 3–4 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
<https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12355>
- Sari, B. M., & Suyadi, S. (2024). Permainan bola estafet sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 2049–2058. <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3047>
- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori perkembangan kognitif anak (Vygotsky). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204–220.
<https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis literasi numerasi berdasarkan gaya belajar pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yuzni, S. Z., Zulfikar, A., Rani, C. M., & Barlian, E. (2024). Desain ruang spasial anak berdasarkan bentuk, warna, dan tekstur: Anak usia dini. *JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research)*, 8(1), 175–181.
<https://doi.org/10.31289/jaur.v8i1.13009>



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).