

Penggunaan Permainan Sains *Colour March* pada Sensori Anak Usia Dini

Aslamiyah✉, Sulastris, Nurul Khotimah

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur

✉ Corresponding author

(aslamiyah.22022@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh permainan *Colour March* pada perkembangan sensori anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian study kasus karena untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman dan persepsi anak-anak terkait dengan permainan *colour march*. Partisipan penelitian terdiri dari 15 anak usia dini (usia antara 4-5 tahun) di TK Kartini Bulak. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan pencatatan lapangan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik. Hasil dari penelitian ini adalah peningkatan perkembangan sensori anak dan meningkatkan kreativitas karena mereka bisa mencoba membuat warna baru dengan mencampur beberapa warna. Anak-anak merespon permainan dengan baik. Selain itu peralatan dan bahan yang digunakan mudah ditemui, sehingga permainan ini menjadi media pembelajaran yang sederhana. Oleh karena itu pembelajaran sains dengan permainan *Colour March* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan sensori anak.

Kata Kunci: Permainan Sains, *Colour March*, Sensori Anak Usia Dini

Abstract

The purpose of this study was to investigate the effect of the Color March game on sensory development in early childhood. This research is a case study research because it aims to gain a deep understanding of children's experiences and perceptions related to this game. The research participants consisted of 15 early childhood children (aged between 4-5 years) at TK Kartini Bulak. Data was collected through participatory observation, interviews and field notes. This study uses thematic analysis techniques. The results of this study are to improve children's sensory development and increase creativity because they can try to make new colors by mixing several colors. Children respond well to the game. In addition, the equipment and materials used are easy to find, so this game is a simple learning medium. Therefore learning science with the Color March game can be an alternative to improve children's sensory abilities.

Keywords: Science Game, Color March, Early Childhood Sensoria

PENDAHULUAN

Karakteristik unik adalah salah satu sifat yang dimiliki Anak usia dini karena mereka selalu ingin mengetahui apa yang ada di sekitarnya. Pertumbuhan dan perkembangan mereka pun juga sangat berharga dibandingkan dengan usia selanjutnya. Sebagai seorang anak yang sedang berada pada puncak pertumbuhan dan perkembangannya maka membutuhkan rangsangan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Juniati & Hazizah (2020) anak usia dini ialah individu yang istimewa yang sedang dalam proses pertumbuhan yang pesat dan pondasi kehidupan seterusnya. Dalam Kondisi puncak pada pertumbuhan dan perkembangan muncul adanya Keingintahuan yang tinggi maka kondisi tersebut dapat digunakan oleh orang dewasa untuk membimbing mereka dalam mencari informasi untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam pembelajaran sains, dalam kondisi anak tersebut sangat

menguntungkan bagi guru. Hal ini dikarenakan guru dapat dengan mudah mengarahkan anak-anak kedalam kegiatan belajar agar mereka bisa bereksplorasi menggunakan sensori yang ada pada dirinya, untuk itulah perlunya stimulasi dari orang dewasa yang ada di lingkungan sekitar dengan cara yang benar dan tepat, sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sensori anak.

Stimulasi sensorik dini pada anak, artikel Niken dalam penelitian Meilanie, (2021) menyebutkan bahwa satu dari enam anak dapat mengalami masalah sensorik yang mempengaruhi aktivitas anak sehari-hari, dengan tingkat kesulitan yang berbeda. pada setiap anak. Hal ini diperkuat oleh sebuah penelitian Haryanti, Ashom and Aeni, (2019) yang menyatakan bahwa angka kejadian gangguan perkembangan pada anak masih tergolong tinggi di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia yaitu 13-18%. Berdasarkan informasi tersebut, dapat dikatakan bahwa gangguan sensorik dapat terjadi pada siapa saja, tidak hanya pada anak berkebutuhan khusus, tetapi juga pada anak yang selama tumbuh kembangnya tampak normal karena kurangnya pengalaman selama periode perkembangan. Selain itu, sebuah penelitian (Pratiwi, 2020) menemukan bahwa jumlah anak yang banyak menghabiskan waktu menggunakan perangkat atau gadget elektronik saat ini meningkat dari 39% menjadi 80%. Mengutip pernyataan Dr Miller bahwa perangkat elektronik telah menimbulkan fenomena bermain anak menjadi pasif sehingga informasi sensori dan stimulasi yang didapat anak menjadi terbatas yang akhirnya menjadi masalah sensori seperti gangguan motorik dan gangguan fokus (Andriani, 2017). Kondisi ini menjadi salah satu faktor keterbatasan input sensori pada anak yang kemudian menjadi hambatan hingga muncul masalah sensoris pada masa tumbuh kembang anak ditunjukkan dengan gejala perilaku dalam keseharian anak. Dari permasalahan tersebut, penulis ingin berkontribusi untuk mengoptimalkan perkembangan sensorik anak usia dini dengan pembelajaran melalui bermain yang memiliki kebermaknaan dan pengalaman nyata yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari yaitu melalui permainan *Colour March*.

Penelitian ini sangat penting, mengingat banyaknya survey yang memaparkan bahwa era sekarang anak usia dini sudah mulai memiliki rasa candu menggunakan gawai. Jika hal tersebut tidak segera ditangani, maka akan menimbulkan gangguan pada sensori anak. oleh karena itu penelitian ini perlu dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan sains *Colour March* terhadap sensori anak usia dini. Lebih lanjut Husin & Yaswinda (2021) pada penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran sains pada anak usia dini di masa pandemi tidak berjalan secara optimal. Sehingga pembelajaran sains perlu dirancang lebih sederhana agar bisa dilakukan di sekolah maupun di rumah.

Permainan sains pada anak merupakan suatu permainan yang prosesnya sesuai dengan standar bermain anak (Widayati, dkk, 2020). Permainan sains memiliki tujuan yang sama dengan tujuan kurikulum sekolah anak usia dini, yaitu untuk meningkatkan pikiran, hati dan tubuh anak secara keseluruhan atau untuk mengembangkan kecerdasan, emosi dan fisik jasmani serta kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Maka, pendidikan sains memiliki dasar tujuan yaitu agar dapat menumbuhkembangkan individu-individu yang peduli terhadap lingkungan dan dapat memanfaatkan aspek-aspek dasar lingkungan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya (Winarni, 2017).

Secara umum permainan sains di lembaga PAUD bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi tentang apa yang ada di sekitarnya untuk memenuhi rasa ingin tahu anak melalui pengamatan, penyeledikan, dan percobaan. Sedangkan secara khusus permainan sains di PAUD bertujuan agar anak memiliki kemampuan menurut Sujiono et al., (2007) dalam buku *Metode Pengembangan Kognitif* sebagai berikut: 1) Mengamati perubahan yang terjadi disekitarnya, 2) Melakukan percobaan sederhana, 3) Melakukan kegiatan membandingkan, memperkirakan, mengklasifikasi, serta mengkomunikasikan tentang hasil pengamatan, 4) meningkatkan kreativitas Sains sebagai suatu proses yang merupakan cara untuk memperoleh pengetahuan, berhubungan erat dengan kegiatan penelusuran gejala dan fakta-fakta alam yang dilakukan melalui kegiatan laboratorium beserta perangkatnya. Kebenaran sains akan diakui jika penelusurannya berdasar pada kegiatan pengamatan, hipotesis (dugaan), percobaan-percobaan yang ketat dan obyektif, dengan kata lain sains menuntut proses yang dinamis dalam berfikir, pengamatan, eksperimen, menemukan konsep maupun merumuskan berbagai teori (Nadia & Hadi, 2015). Menurut Worms Shadow dan Whirlpools, manfaat belajar sains bagi anak antara lain

dapat membangun rasa percaya diri anak terhadap lingkungannya, mengomunikasikan pengalaman penting secara langsung kepada mereka, mengembangkan konsep dasar ilmiah, meningkatkan keterampilan pengamatan mereka dan kemampuan meningkatkan kemungkinan untuk digunakan. Bahan yang akrab digunakan dalam pembelajaran sains untuk membantu anak-anak membiasakan diri dengan sains sejak dini, merangsang rasa ingin tahu mereka dan mengembangkan keterampilan bahasa dengan memperluas kosa kata mereka ketika anak-anak bertanya dan menjawab pertanyaan.

Colour March atau bisa juga dikatakan rambatan warna merupakan kegiatan yang melibatkan anak-anak dalam eksplorasi dan pemahaman tentang sifat-sifat warna melalui permainan dan demonstrasi yang interaktif. Permainan *Colour March* diharapkan memiliki pengaruh yang signifikan pada perkembangan sensori pada anak usia dini. Melalui interaksi dengan warna-warna yang cerah dan stimulasi visual yang kuat, permainan ini membantu memperkuat dan memperluas kemampuan sensori anak-anak pada tahap penting dalam perkembangan mereka. Sensori pada anak usia dini merujuk pada kemampuan mereka dalam menerima, memproses, dan merespons rangsangan sensorik dari lingkungan sekitar. Sensori melibatkan panca indera, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap. Pada masa perkembangan anak usia dini, sensori memiliki peran penting dalam membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka. Sensori yang berkembang dengan baik memungkinkan anak-anak untuk mengenali dan merespons rangsangan sensorik, memproses informasi, dan mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Contoh perkembangan sensori anak usia dini dalam hal penglihatan anak-anak mengembangkan kemampuan melihat dan membedakan warna, bentuk, dan ukuran objek. Mereka juga dapat mengikuti gerakan, memfokuskan pandangan, dan mengembangkan persepsi visual. Di sisi lain dalam hal pendengaran, anak-anak mengembangkan kemampuan mendengarkan dan membedakan suara. Mereka dapat merespons suara-suara yang dikenal, mengikuti instruksi verbal, dan membedakan berbagai bunyi. Perkembangan sensori dalam hal penciuman yakni anak-anak dapat mengenali dan merespons berbagai aroma. Mereka mungkin dapat mengidentifikasi bau makanan atau benda-benda di sekitar mereka. Lebih lanjut perkembangan dalam perabaan yaitu anak-anak mulai mengembangkan kemampuan meraba dan membedakan tekstur, suhu, dan kekerasan benda. Mereka dapat merespons sentuhan dan memanipulasi objek dengan tangan mereka. Terakhir perkembangan sensori dalam pengecap yaitu anak-anak mulai mengembangkan kemampuan membedakan rasa makanan dan minuman. Mereka dapat merespons rasa manis, asin, pahit, dan asam.

Anak-anak usia dini berada dalam periode kritis di mana sistem sensori mereka sedang berkembang dengan pesat. Mereka sedang mengasah indra mereka, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap. Permainan *Colour March* memberikan rangsangan yang beragam dan kaya melalui visualisasi dan pengalaman langsung dengan warna. Melalui memperhatikan dan merangsang perkembangan sensori anak usia dini, kita dapat membantu mereka memperoleh pengalaman sensorik yang kaya, memperbaiki koordinasi motorik, membangun pemahaman konsep, dan memperluas kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Permainan ini membuat anak-anak terlibat dalam pengamatan, pembedaan, dan membandingkan warna. Mereka belajar mengenali berbagai warna, membedakan perbedaan dan kesamaan dalam warna, dan memahami konsep dasar mengenai rambatan warna. Melalui manipulasi objek kecil, seperti kartu warna, anak-anak juga mengembangkan kemampuan perabaan dan koordinasi tangan yang memperkuat sensori peraba dan motorik halus mereka. Selain itu, juga memperluas pengalaman visual anak-anak. Mereka terpapar pada berbagai warna cerah, kontras, dan pola, yang merangsang penglihatan mereka. Anak-anak mulai memperhatikan perbedaan warna, bentuk, dan ukuran objek, serta memperbaiki kemampuan mereka dalam melacak gerakan dan memusatkan perhatian. Melalui rangsangan sensori yang bervariasi dan terkoordinasi, permainan rambatan warna membantu mengoptimalkan perkembangan sensori anak usia dini. Hal ini penting karena perkembangan sensori yang baik memainkan peran krusial dalam perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak. Kemampuan sensori yang kuat membantu anak-anak memahami dan menyesuaikan diri dengan lingkungan, memperoleh pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka, dan membangun keterampilan yang diperlukan untuk aktivitas sehari-hari.

Sependapat dengan itu, terdapat penelitian mengenai hal serupa pernah dilakukan. Yaswinda, dkk (2018) melakukan penelitian mengenai pembelajaran sains berbasis multisensori ekologi. Pada penelitiannya menunjukkan bahwa perlunya pembelajaran sains untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains anak usia dini. Rosiyanah, dkk (2021) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pengembangan media stimulasi mampu meningkatkan kemampuan sensori anak usia dini. Nufus (2022) dalam penelitiannya membuktikan bahwa permainan sains rambatan warna mampu meningkatkan keterampilan proses anak. lebih lanjut, Zulqarnain, dkk (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa percobaan sains sederhana mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Handayani, dkk (2023) melakukan penelitian mengenai pembelajaran sains pencampuran warna. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran sains melalui permainan warna mampu meningkatkan kreatifitas dan kognitifnya. Ulasan penelitian terdahulu dan permasalahan yang ada, menjadi alasan peneliti melakukan penelitian ini. Namun, peneliti lebih menekankan untuk mengkaji penggunaan permainan *Colour March* pada sensori anak usia dini. Permainan *Colour March* diharapkan membeirkan kontribusi yang berharga dalam mengoptimalkan pengembangan sensori anak usia dini. Permainan ini juga diharapkan menciptakan lingkungan yang merangsang dan menyenangkan, dimana anak-anak dapat melatih kemampuan sensori mereka secara interaktif serta melibatkan seluruh indra mereka dalam proses belajar dan eksplorasi. Oleh karena itu penelitian ini ingin mengkaji penggunaan permainan sains *Colour March* terhadap perkembangan sensori anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang artinya sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai atau makna yang terdapat di balik fakta. Kualitas, nilai dan makna hanya bisa dijelaskan melalui linguistik, bahasa atau kata-kata. Oleh karena itu, bentuk data yang digunakan bukan berbentuk bilangan, angka, skor atau nilai, peringkat atau frekuensi yang biasanya dianalisis dengan menggunakan perhitungan matematik atau statistic (Creswell:2002 dalam Mulyana, D, 2006). Desain penelitian study kasus digunakan dalam penelitian ini, yakni setiap partisipan dianggap sebagai kasus unik yang memungkinkan analisis mendalam terhadap pengalaman individu mereka. Partisipan penelitian terdiri dari 15 anak usia dini (usia 4-5 tahun) dari TK Kartini Bulak Kecamatan Bendo. Peneliitan ini dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara a) Observasi, yakni peneliti melakukan observasi langsung terhadap anak-anak saat bermain permainan *Colour March*. Observasi dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang interaksi sensori anak-anak selama permainan, b) Wawancara, yakni wawancara individu dilakukan dengan setiap anak setelah selesai bermain. Wawancara digunakan untuk mendapatkan wawasan subjektif anak mengenai pengalaman sensori mereka selama bermain dan persepsi mereka tentang permainan rambatan warna, c) Catatan lapangan, yakni peneliti membuat catatan lapangan yang mencatat pengamatan, refleksi, dan observasi selama penelitian. Catatan ini memberikan konteks dan pemahaman tambahan dalam analisis data.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini antara lain data yang terkumpul dari wawancara, observasi, dan catatan lapangan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Peneliti mengidentifikasi tema-tema yang muncul dari data dan menghubungkannya dengan pengaruh permainan tersebut pada perkembangan sensori anak usia dini. Selain itu penelitian ini menggunakan validitas dan reliabilitas. Validitas penelitian diperkuat melalui triangulasi data dari berbagai sumber (observasi, wawancara, dan catatan lapangan) serta melalui diskusi dan verifikasi temuan dengan partisipan dan peneliti lainnya. Reliabilitas penelitian dijaga melalui dokumentasi yang rinci tentang metode penelitian dan langkah-langkah yang diambil untuk memastikan keabsahan temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah untuk memainkan permainan tersebut (1)Persiapkan bahan-bahan yang diperlukan: tisu putih (beberapa lembar), tinta atau pewarna makanan dengan warna-warna yang berbeda, dan beberapa gelas dan air.(2) Tuangkan sedikit air ke dalam setiap gelas, kemudian tambahkan tinta atau pewarna makanan pada masing-masing gelas. Gunakan warna yang berbeda untuk setiap gelas. Pastikan jumlah pewarna yang ditambahkan cukup untuk memberikan warna

yang jelas pada air, (3) Lipat tisu menjadi bentuk segitiga atau bentuk yang dapat menyerap air dengan baik. Anda dapat melipat tisu dengan cara melipatnya menjadi setengah, kemudian melipatnya kembali menjadi segitiga. (3) Letakkan ujung tisu yang tajam ke dalam air di salah satu gelas. Biarkan tisu menyerap air berwarna tersebut. (4) Setelah tisu terendam dengan warna pertama, ambil ujung tisu yang lain dan letakkan di gelas yang berbeda dengan warna lainnya. Pastikan tisu tidak terendam sepenuhnya dalam air kedua, (5) Amati bagaimana warna air di gelas kedua merambat melalui tisu ke gelas pertama. Anda akan melihat bahwa warna yang berbeda merambat melalui serat tisu dan mencampurkan warna di sepanjang jalan. (6) Jika ingin membuat efek rambatan warna yang lebih kompleks, Anda dapat menggunakan lebih banyak gelas dengan warna yang berbeda. Letakkan tisu di antara gelas-gelas tersebut sehingga warna dapat merambat secara bertahap melalui tisu, (7) Lanjutkan proses tersebut dengan mengganti tisu baru ketika tisu yang digunakan sudah terlalu jenuh dengan air dan warna. Anda juga dapat mencoba variasi dengan menggabungkan warna-warna yang berbeda pada satu tisu untuk melihat hasil yang lebih menarik. Ajak anak mengamati proses yang terjadi.



Gambar 1. Permainan Colour March

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data perbandingan kemampuan sensori anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Peneliti menggunakan pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara dan catatan lapangan. Berikut hasil penelitian perkembangan sensori anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara

Sub Fokus Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Informan
Sensori anak	1. Media apa yang digunakan dalam melatih keterampilan sensori visual/penglihatan anak?	Guru
	2. Media apa yang digunakan dalam melatih sensori motorik halus/perabaan pada anak?	
	3. Pembelajaran apa yang tujuan akhir pembelajarannya difokuskan untuk mengasah sensori visual/penglihatan anak?	
	4. Pembelajaran apa yang tujuan akhir	

Sub Fokus Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Informan
	pembelajarannya difokuskan untuk mengasah motorik halus/perabaan anak?	
	5. Apakah permainan sains <i>colour march</i> mampu melatih kemampuan sensori anak?	
	6. Apakah permainan sains <i>colour march</i> bisa diterapkan dengan baik dalam pembelajaran di kelas?	
Kreativitas	1. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran sains? 2. Apa kegiatan di sekolah yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak? 3. Apakah permainan sains <i>colour march</i> mampu meningkatkan kreativitas anak?	Guru

Hasil wawancara didapatkan informasi bahwa guru melakukan pembelajaran sains menggunakan metode eksperimen. Anak-anak belajar sains dengan melakukan percobaan dan pengamatan secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan *Colour March* memberikan nuansa baru dalam pembelajaran. Selain itu permainan sains *Colour March* memberikan pengaruh positif bagi anak-anak. Permainan itu mampu melatih kemampuan sensori anak secara optimal dan mengembangkan kreativitas anak.

Tabel 2. Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	TB	
1	Mendengarkan arahan dengan baik dan benar	P1,P5,P7,P9,P10	P2,P3, P4,P6,P8,P15, P11,P13	-	P12,P14	-	
2	Aktif bergerak (melakukan eksperimen)	P2,P3, P4,P6, P7,P9,P10	P1,P5, P8, P11,P13,P15	P14	P12	-	
3	Aktif melakukan pengamatan	P4,P6,P8, P11,P13,P15,	P1, P2,P3, P5,P7,P9,P10,	P12	P14	-	
4	Mencoba bereksperimen secara mandiri	P1, P2,P3, P5,P7,P9,P10	P4,P6,P8, P11,P13, P15	-	P12,P14	-	
5	Bekerja sama dengan baik	P2,P3, P7,P9,P10, P11,P13	P1,P4,P5, P6,P8,P15	P12,P14	-	-	

Hasil observasi merupakan pengamatan peneliti selama kegiatan. Hasil yang diperoleh ketika melakukan pengamatan yakni sebagian besar anak bermain permainan sains *Colour March* dengan

baik. Anak-anak mampu berkreasi menggunakan warna yang telah disediakan. Selain itu kemampuan sensori mata, pendengaran, dan motorik halus juga bekerja dengan baik. Anak-anak melakukan pengamatan dan bereksperimen dengan baik.

Tabel 3. Catatan Lapangan

No	Kode	Catatan
1	P1,P5,P7,P9,P10	Anak terlihat gembira dan kagum terhadap permainan
2	P4,P6,P8,P15	Anak terlibat aktif dalam kegiatan permainan dengan antusias
3	P2,P3,P11,P13	Anak mencampur warna untuk menciptakan warna baru
4	P12,P14	Anak belum terlibat dalam permainan

Hasil catatan lapangan menunjukkan hasil bahwa sebagian besar anak merasa senang dan antusias dalam pembelajaran permainan sains *Colour March*. Meskipun terdapat dua anak yang tidak mengikuti permainan dengan baik, akan tetapi data lain menunjukkan bahwa anak-anak mengikuti permainan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipan atau anak-anak merespons sensori, sehingga kemampuan sensori mereka mengalami peningkatan selama bermain permainan *Colour March*. Mereka terlihat tertarik pada warna-warna cerah dan menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap warna-warna yang disajikan. Anak-anak mengeksplorasi warna dengan menggunakan indera penglihatan dan perabaan, memperhatikan perbedaan warna dan tekstur yang dihadirkan. Mereka juga mengungkapkan kegembiraan dan kekaguman terhadap permainan tersebut. Melalui permainan tersebut partisipan mengembangkan kemampuan pengamatan visual mereka. Mereka belajar mengenali dan membedakan warna-warna dengan lebih baik, serta mampu mengidentifikasi pola dan kesamaan dalam urutan warna yang disajikan. Partisipan menunjukkan peningkatan dalam mengikuti gerakan objek, mengarahkan pandangan mereka dengan lebih presisi, dan meningkatkan keterampilan dalam melacak dan memusatkan perhatian pada detail visual, disamping itu juga berkontribusi pada perkembangan koordinasi motorik halus partisipan. Anak-anak terlibat dalam mengambil dan memindahkan tisu-tisu yang berwarna dengan tangan mereka, memperbaiki kefasihan gerakan dan kekuatan jari. Mereka mengembangkan kemampuan dalam menjelajahi tekstur tisu dan menggenggamnya dengan lebih baik. Proses ini membantu meningkatkan kontrol motorik mereka serta keterampilan manipulatif yang diperlukan dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu data hasil pengamatan yang diperoleh menunjukkan peningkatan dalam perkembangan sensori anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *Color March* memiliki pengaruh yang positif pada perkembangan sensori anak. meningkatkan kemampuan pengamatan visual mereka dan memperluas pemahaman tentang warna. Permainan ini mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan, merangsang indra penciuman anak-anak. Pengaruh lain dari permainan ini adalah membantu mereka mengidentifikasi dan membedakan aroma, merangsang indra perabaan dan membantu anak-anak mengembangkan pemahaman tentang perbedaan tekstur. Selain itu permainan ini mampu meningkatkan kreativitas anak karena mereka bisa mencoba membuat warna baru dengan mencampur beberapa warna. Oleh karena itu pembelajaran sains dengan permainan *Colour March* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan sensori anak. Saran untuk peneliti selanjutnya yakni mengembangkan media pembelajaran konkrit yang lainnya, agar guru dapat mengeksplorasi pembelajaran sains dengan permainan secara berkelanjutan dan bervariasi lagi sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. 2017. Kiat Menghadapi Anak dengan Gangguan Sensori. *Tempo*. Retrieved from <https://cantik.tempo.co/read/858285/kiat-menghadapi-anak-dengan-gangguan-sensori/full&view=ok>
- Annisa, Yaswinda. 2020. Pengaruh Penerapan Eksperimen Rambatan Air terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Anak Taman Kanak-Kanak. *Journal of Childhood Education* 6(2): 405.

- Arifianto. 2016. Implementasi metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Yogyakarta: aswaja pressindo.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gettman, D. 2016. *Metode pengajaran montessori tingkat dasar aktivitas belajar untuk anak balita*. Terj. Annisa Nuriowandari. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Handayani, Sri, dkk. 2023. "Peningkatan Kreatifitas Seni Melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna Dengan Teknik Finger Painting Pada Anak Usia Dini". *Journal of Education Research*, 4(2), 2023, Pages 801-813.
- Haryanti, Dwi, dkk. 2019. "Gambaran Perilaku Orang Tua dalam Stimulasi Pada Anak yang Mengalami Keterlambatan Perkembangan Usia 0-6 Tahun." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 6(2):64.
- Husin, Sri Hartuti dan Yaswinda. 2021. "Analisis Pembelajaran Sains Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.2, Tahun 2021, Hal. 581-595.
- Juniati, Winda & Nur Hazizah. 2020. "Pengaruh Permainan Sorting Color Dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-Matematika Di Taman Kanak-Kanak Budi Mulia". *Jurnal Golden Ade: pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Hamzanwadi*, Vol. 4, No. 1, Tahun 2020.
- Kurniawan, Heru, dkk. 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Meilanie H. Sri Martini. 2021. "Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi*, Vol.5, Issue 1, Pages 985-964.
- Mulyana, D. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remajarosdakarya.
- Nadia Zulfa dan Syamsul Hadi. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Ipa". *Jurnal Teknodik*, Vol. 18, No. 2. Agustus 2014.
- Nisa Nur Baety, Khoerun. 2022. "Meningkatkan Keterampilan Sikap Sains Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen". *Jurnal Pelangi*, Vol. 4, Issue 1, Maret 2022.
- Nufus, Siti Alifiya Hayatun, 2022. "Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Sains Rambatan Warna". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 6, No.1, Juni 2022, Page 59-70.
- Pratiwi, H. 2020. "Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 265.
- Ridlo, Ubaid. 2023. *Metode penelitian studi kasus: teori dan praktik*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Rosiyanah, dkk. 2021. "Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, Issue 1 (2021), Pages 941-957.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, r&d*. Yogyakarta: alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayati, Jeni Roes, dkk. "Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, Issue 1 (2021) Pages 654-664.
- Winarni, Dyah Setyaningrum. 2017. "Analisis Kesulitan Guru Paud Dalam Membelajarkan Ipa Pada Anak Usia Dini". *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, Vol. 5, No. 1.
- Yaswinda, dkk. 2018. "Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru PAUD Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam". *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2, No.2, Tahun 2018.
- Zulqarnain, Sukatin, dan Septiya Ayu Sapitri. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Percobaan Sains Sederhana Di Kelompok Bermain Pelangi Rt 11 Desa Pematang Gadung Kecamatan Mersam". *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1 (2022).