



Pengembangan *Flashcard* SISEMO dalam Memperkaya Kegiatan Bermain Anak dan Orang Tua di Rumah

Rani Dwi Kurniawati¹, Lilis Suryani²

¹ Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

² Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Email Korespondensi : ranidwi090298@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Pengembangan *Flashcard* SISEMO untuk Menstimulasi Sensori Motorik Anak dengan Pendampingan Orang Tua di Rumah, *Flashcard* yang berisi ide-ide kegiatan stimulasi sensorik motorik yang dapat diterapkan bersama anak di rumah. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan (ADDIE) "Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation". Pada penelitian ini dilakukan hingga tahap Implementasi terbatas untuk penerapan model final produk. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan orangtua dalam penerapan aktivitas bermain bersama anak usia 4-5 tahun di rumah melalui wawancara dan observasi, dilanjutkan tahap desain dengan merancang konsep produk *Flashcard*. Pada tahap pengembangan, *Flashcard* dibuat dan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi untuk memastikan kelayakan, dilanjutkan dengan 3 uji coba dan revisi produk, yakni uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Lalu merevisi berdasarkan umpan balik sehingga menghasilkan model final untuk diimplementasikan secara terbatas di PAUD Al-Hidayah Penjaringan Jakarta Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Flashcard* stimulasi sensorik motorik layak digunakan untuk memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah dengan kategori sangat layak, skor penilaian ahli materi 95%, ahli media 98% dan ahli praktisi 98%. Tahap implementasi terbatas yang dilakukan oleh anak dan wali murid kelas A PAUD Al-Hidayah mendapatkan perolehan hasil angket dengan persentase 87,80%. Berdasarkan temuan penelitian ini, *Flashcard* sensorik motorik dapat dijadikan sebagai alternatif media yang menyediakan kegiatan-kegiatan stimulasi sensorik motorik yang dapat dilakukan bersama anak di rumah.

Kata kunci: *Flashcard* Stimulasi; Anak Usia Dini; Ide Bermain

Development of SISEMO Flashcards to Enrich Play Activities Between Children and Parents at Home

ABSTRACT

This study aims to develop "SISEMO" flashcards designed to stimulate the sensorimotor skills of children through parental guidance at home; these flashcards contain ideas for sensorimotor stimulation activities that can be implemented with children in a home setting. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model, proceeding up to the limited implementation stage for the final product. The analysis phase involved identifying parents' needs regarding play activities with children aged 4–5 years at home through interviews and observations, followed by the design phase, which involved conceptualizing the flashcards. During the development phase, the flashcards were created and validated by subject matter experts, media experts, and practitioners to ensure their suitability. This was followed by three

rounds of product testing and revision: individual trials, small-group trials, and large-group trials. Revisions based on feedback resulted in a final model that was implemented on a limited scale at PAUD Al-Hidayah Penjaringan, North Jakarta. The results indicate that the sensorimotor stimulation flashcards are highly suitable for enriching play activities between children and parents at home, achieving validation scores of 95% from subject matter experts, 98% from media experts, and 98% from practitioners. The limited implementation phase, involving children and guardians from Class A at PAUD Al-Hidayah, yielded a questionnaire result of 87.80%. Based on these findings, the sensorimotor flashcards serve as an alternative medium offering sensorimotor stimulation activities that can be carried out with children at home.

Keywords: *Stimulation Flashcards; Early Childhood; Play Ideas*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada titik perkembangan yang fundamental dan transformatif dalam perjalanan hidup manusia. Rentang usia 0 hingga 6 tahun, yang sering disebut sebagai "golden age" atau masa keemasan, menyaksikan pertumbuhan yang luar biasa cepat dalam berbagai dimensi kehidupan anak. Berdasarkan temuan penelitian Benyamin S. Bloom (Indrijati, Herdina, 2016), sekitar 50% dari potensi hidup manusia terbentuk selama periode dalam kandungan hingga usia 4 tahun, sementara 30% sisanya berkembang antara usia 4 hingga 8 tahun. Temuan ini mempertegas bahwa fase awal kehidupan manusia merupakan jendela kritis yang membentuk landasan bagi perkembangan potensi individu di masa depan. Aspek sensorik dan motorik memainkan posisi yang sangat esensial dalam perkembangan awal anak. Perkembangan sensorik melibatkan kemampuan anak untuk menerima, memproses, dan menanggapi rangsangan dari lingkungan melalui kelima indra. Di sisi lain, perkembangan motorik melibatkan perolehan keterampilan fisik, termasuk kompetensi motorik kasar, yang melibatkan otot-otot besar, dan kompetensi motorik halus, yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil. Penelitian (Adolph & Franchak, 2017) menegaskan bahwa pengalaman motorik awal anak berperan penting dalam membentuk persepsi, kognisi, dan interaksi sosial mereka. Dengan demikian, perkembangan sensori-motorik pada anak usia dini tidak hanya penting untuk keterampilan fisik, tetapi juga berperan dalam pembentukan konsep diri dan pemahaman tentang dunia. Melalui eksplorasi sensori dan aktivitas motorik, anak-anak membentuk pemahaman tentang hubungan kausalitas, konsep spasial, dan kompetensi dalam pemecahan masalah.

Ruang lingkup materi PAUD dalam Permendikbudristek Tahun 2024 merefleksikan pandangan bahwa anak merupakan individu yang sarat potensi kreatif dan imajinatif, yang diekspresikan melalui proses eksplorasi dan pelampiasan ide maupun emosi dalam bentuk tindakan konkret. Karya yang dihasilkan bukan hanya cerminan kemampuan berpikir dan merasakan, tetapi juga hasil integrasi dari sensitivitas estetik serta koordinasi motorik—baik halus, kasar, maupun taktil. Regulasi ini menggarisbawahi bahwa setiap anak memiliki jalur unik dalam mengekspresikan gagasan serta menuntaskan tantangan, yang berkembang secara organik melalui pengalaman belajar yang otentik. Keterampilan motorik tidak sekadar diasah sebagai kemampuan fisik, melainkan sebagai fondasi keberdayaan personal anak dalam membangun otonomi sejak dini (Kemendikbudristek, 2024).

Orang tua menjadi actor yang bersifat krusial dalam mendorong pertumbuhan anak-anak mereka melalui aktivitas bermain interaktif. Keterampilan sensori-motorik, yang melibatkan koordinasi gerakan fisik dan persepsi sensorik, sangat penting untuk perkembangan anak secara keseluruhan, termasuk kesejahteraan kognitif, sosial, dan emosional. Hasil penelitian (Lisa et al., 2020) mengatakan 60% ibu yang memberikan permainan yang tidak sesuai dengan permainan edukasi kepada anaknya. Sehingga lebih dari 50% orangtua belum mengetahui permainan yang dibutuhkan atau sesuai dengan perkembangan anak. Terlebih pada zaman teknologi saat ini orangtua kesulitan dalam menghentikan kecanduan anak bermain gadget, bahkan masih ada orangtua yang memilih memberikan gadget dengan niat agar anak tidak mengganggu kegiatan orang sekitar, sehingga anak membutuhkan kegiatan yang lebih menarik untuk memindahkan perhatiannya dari gadget.

Berdasarkan analisis kebutuhan, orangtua mengatakan belum memiliki panduan untuk menerapkan stimulasi pada anak di rumah, sehingga hanya meminta anak untuk belajar menulis atau menjawab soal-soal pada buku lembar kerja anak yang di beli pada toko buku. Orangtua menyadari bahwa stimulasi harus diterima oleh anak baik di sekolah maupun di rumah, sehingga orangtua dan guru harus bekerjasama agar anak mendapatkan hal yang sama baik disekolah maupun di rumah. Kurangnya referensi membuat orangtua bermain mengikuti keinginan anak seperti bermain lego, bermain peran, dan sebagainya tanpa panduan dan tujuan yang terarah. Sehingga dapat disimpulkan orangtua membutuhkan panduan mengenai kegiatan stimulasi yang dapat di lakukan bersama anak di rumah. Hasil penelitian (Mulyati & Suryani, 2023) mengatakan siswa yang diberikan media yang tepat dan kreatif lebih antusias dan aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran serta terampil dalam pemecahan masalah.

Cancela menyatakan bahwa "Flashcard adalah kartu kilas yang di dalamnya berisi informasi baik berupa kata atau huruf pada satu atau dua bagian yang digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri." Echols & Shadily menyatakan bahwa "Flashcard adalah kartu pengingat atau atau kartu yang diperlihatkan secara sekilas." Kartu Flashcard, di sisi lain, dalam KBBI didefinisikan sebagai sebuah kartu berbentuk persegi panjang yang digunakan sebagai alat pembelajaran (Muh. Rijalul Akbar, 2022). Media yang di kembangkan berbentuk kartu-kartu atau flashcard SISEMO (Stimulasi sensori motorik) yang menuangkan ide-ide kegiatan stimulasi sensori motorik dengan tujuan dapat di berikan kepada anak menggunakan alat dan bahan yang sederhana, sehingga dapat memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah.

Melalui flashcard SISEMO diharapkan dapat memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah untuk memberikan stimulasi berlanjut kepada anak, baik di sekolah maupun di rumah khususnya untuk stimulasi sensori motorik, kegiatan yang melibatkan anak dan memperhatikan perasaan anak ketika bermain, menurut Bermain adalah suatu aktivitas yang bersifat spontan dan langsung, di mana anak terlibat dalam interaksi dengan individu lain serta objek-objek di sekitarnya. Aktivitas ini dilakukan dengan penuh kegembiraan, secara sukarela, dan sarat dengan unsur imajinasi, memanfaatkan kelima indra dan seluruh tubuh anak. Soepyanto (2018) mengungkapkan bahwa bermain bukan sekadar hiburan, melainkan merupakan sarana yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan-kemampuan fisik serta kognitif secara menyeluruh

METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan menghasilkan produk Flashcard SISEMO (stimulasi sensori motorik) untuk memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua dirumah. Model ADDIE, yang dirumuskan oleh Dick dan Carey (1996), merupakan kerangka konseptual yang dirancang untuk merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis. Model ini tidak sekadar berfungsi sebagai panduan teknis,

melainkan sebagai pendekatan strategis dalam membentuk arsitektur desain produk pembelajaran yang adaptif dan berorientasi pada efektivitas instruksional. Secara umum terdapat 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu 1) Analysis, 2) Desgn, 3) Developmnet, 4) Implementation, 5) Evaluation (Slamet, 2022). Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasari oleh kemampuannya untuk memberikan pedoman yang menyeluruh dalam seluruh proses pengembangan. Model ini dimulai dengan identifikasi kesenjangan antara kondisi aktual di lapangan dan kondisi yang diharapkan, dilanjutkan dengan perancangan produk dan perhitungan biaya, serta pengembangan media hingga akhirnya produk, yaitu Flashcard SISEMO, dapat diimplementasikan. Dengan demikian, model ADDIE menawarkan struktur yang jelas untuk penelitian pengembangan media, meskipun pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Tujuan utama dari penerapan model ini adalah menghasilkan produk yang dapat meningkatkan kualitas kegiatan bermain anak dan orang tua di rumah melalui stimulasi sensori-motorik yang disediakan oleh Flashcard SISEMO.

Penelitian dan pengembangan Flashcard SISEMO ini di laksanakan di PAUD Al-Hidayah Penjaringan Jakarta Utara Provinsi DKI Jakarta sejak Agustus 2024 hingga maret 2025, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampel purposive (purposive sample) yaitu metode non probabilitas, di mana peneliti menentukan sampel dengan sengaja belandaskan pada karakteristik tertentu yang relevan dengan arah penelitian (Sulistiyowati, 2017). Dalam penelitian ini yang menjadi sasaran penelitian yakni wali murid yang memiliki anak usia 4-5 tahun atau kelas A di PAUD Al-Hidayah, terdiri dari 12 wali murid dan 12 anak yang memiliki kemampuan motorik beragam dan memiliki kebiasaan yang beragam. Terdapat wali murid dengan kebiasaan yang jarang membuat kegiatan bermain bersama anak, dan sebagiannya terdapat juga dengan kebiasaan menghabiskan waktu bersama anak sehingga memungkinkan untuk menggunakan Flashcard stimulasi sensori motorik untuk memperkaya kegiatan bermain di rumah.

Tahap 1 pada model ADDIE ialah analisis (analyze), pada tahap ini, peneliti melakukan analisis komparatif terhadap beberapa penelitian yang selaras dengan topik penelitian, selanjutnya di lakukan analisis kebutuhan dengan metode wawancara orangtua, guru dan observasi anak. Tahap 2 desain (design), Pembuatan rancangan Flashcard stimulasi sensori motorik harus memperhatikan kebutuhan orangtua dan karakteristik anak, menggunakan bahan yang aman, ukuran yang sesuai (tidak besar dan tidak terlalu kecil). Tahap 3 pengembangan (development) merupakan fase krusial di mana prototipe awal diuji ketahanannya melalui proses validasi yang melibatkan triangulasi ahli meliputi pakar materi, pakar media, serta praktisi lapangan. Setelah validasi, produk diuji melalui tiga level uji coba berjenjang: individual, kelompok terbatas, dan kelompok luas. Setiap lapisan pengujian berfungsi sebagai cermin evaluatif yang memunculkan umpan balik konstruktif untuk mereformulasi desain awal menuju versi yang lebih matang dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Tahap 4 implementasi (implement). Model final dari hasil pengembangan di terapkan pada skala kecil di PAUD Al-Hidayah Penjaringan untuk mengetahui penggunaan dan respon orangtua terhadap flashcard SISEMO.

Data dihimpun melalui beberapa metode, yakni: 1) Observasi, Observasi dilakukan melalui pengamatan atau observasi pembelajaran dengan instrument catatan lapangan (CL). observasi dilakukan pada anak dan orangtua, bagaimana reaksi anak ketika bermain dengan orangtua, bagaimana orangtua dapat memainkan kegiatan yang ada pada Flashcard dan bagaimana kegiatan bermain berlangsung. 2) wawancara dilakukan pada pra penelitian untuk menganalisa kebutuhan orangtua dan pendapat orangtua dan guru mengenai pengembangan yang akan di lakukan. 3) angket, angket digunakan untuk mengetahui respon dari orangtua atau walimurid siswa kelas A mengenai penerapan Flashcard stimulasi di rumah. 4) Dokumentasi,

Dalam ranah penelitian ini, dokumentasi diposisikan sebagai instrumen pelacak visual yang merekam dinamika kegiatan bermain dan proses penelitian melalui medium fotografi. Merujuk pada pemikiran Sugiyono, (2019), analisis data merupakan aktivitas intelektual yang dilakukan pasca pengumpulan data dari berbagai entitas sumber informasi. Penelitian ini mengoperasikan dua spektrum data: kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif hadir dalam bentuk refleksi kritis, masukan konseptual, dan saran teknis dari pakar media, pakar substansi, serta praktisi, yang keseluruhannya menjadi bahan baku penyempurnaan produk. Sementara itu, dimensi kuantitatif ditarik dari tanggapan orang tua melalui angket, yang kemudian dialihbahasakan ke dalam bentuk kualitatif untuk keperluan interpretatif. Analisis data kuantitatif dalam konteks ini memanfaatkan pendekatan skala Likert empat poin, sebagaimana dikemukakan oleh Suryani, (2016) 1= sangat kurang, 2= kurang, 3=baik, 4=sangat baik, yang berfungsi sebagai alat ukur persepsi dalam gradasi nilai yang sistematis.

Persentase hasil validasi tim ahli dapat dihitung menggunakan rumus (Sudjana, 2013):

$$\text{persentase (\%)} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah semua responden terkumpul dan Analisa data dilakukan, dapat ditarik Kesimpulan seberapa valid Flashcard stimulasi yang dikembangkan untuk digunakan atau diterapkan oleh orangtua dalam memperkaya kegiatan bermain di rumah. Untuk menakar derajat kelayakan Flashcard yang dirancang oleh peneliti, digunakan parameter validasi berbasis penilaian dari para pakar sebagai tolok ukur akademik. Representasi penilaian tersebut tersaji secara sistematis dalam tabel berikut sebagai refleksi dari legitimasi konseptual dan teknis produk yang dikembangkan.

Tabel 1. kriteria kelayakan Flashcard stimulasi

No	Rentang Persentase	Kriteria
1	<25%	Tidak Layak
2	26% - 50%	Kurang Layak
3	51% - 75%	Layak
4	76% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Suryani, 2016).

Untuk hasil responden berdasarkan data hasil angket yang diisi oleh orangtua selama implementasi terbatas di jumlahkan dengan rumus skor rata-rata dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Responden Wali Murid

No	Skala	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	62% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Tidak Baik

Sumber : (Sudjana, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model hasil atau model final di dapatkan setelah melalui uji validasi dan uji coba draft I dan II, terdapat perbaikan yang di lakukan berdasarkan kritik, saran dan arahan validator sehingga menghasilkan model final berikut ini :

Gambar



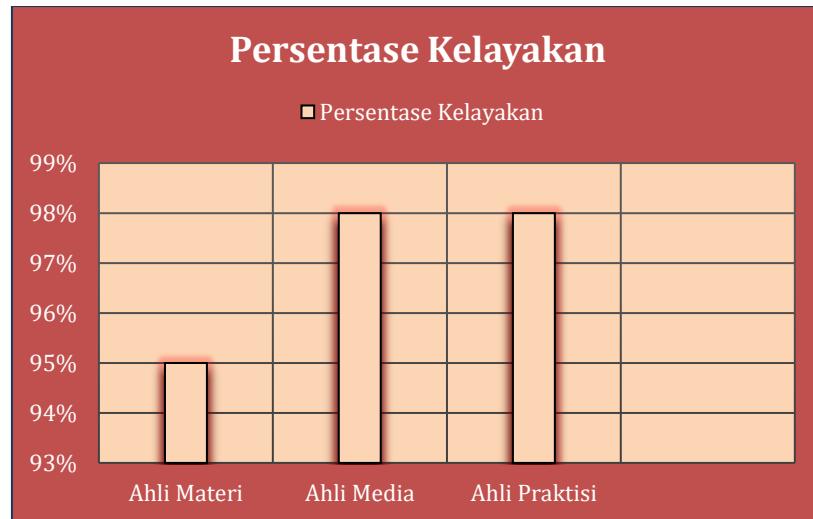


Gambar 1. Draft Final

Flashcard desain awal dengan desain akhir, di dapatkan dari hasil uji validasi dan uji coba. Adapun perbedaan tersebut dapat dilihat pada berikut ini: 1) Perubahan latar belakang, pada desain awal menggunakan latar belakang warna ungu dan putih tanpa gambar, telah di revisi berdasarkan saran ahli materi dengan menggunakan latar belakang bergambar seperti yang tertera pada draft II. 2) Perubahan kalimat, pada beberapa kartu terdapat beberapa perubahan kata, kalimat dan penambahan kegiatan yang di sajikan pada Flashcard. Hal tersebut telah di revisi berdasarkan saran ahli materi. 3) Kejelasan Gambar, berdasarkan hasil uji coba, di temukan adanya beberapa gambar yang membutuhkan tambahan warna untuk memperjelas kegiatan yang di tuangkan pada kartu.

Evaluasi kelayakan terhadap model ini dipetakan dalam dua dimensi epistemologis: telaah teoritis dan verifikasi empiris. Pada tataran konseptual, perancangan flashcard *SISEMO* berakar pada simpul-simpul teori motorik, sensorik, dan permainan, yang diolah menjadi satu konstruksi pedagogis yang selaras dengan kodrat perkembangan anak usia dini. Draft awal yang memuat sintesis teori tersebut tidak dapat serta-merta diterapkan tanpa melalui fase penyaringan akademik melalui uji kelayakan materi oleh pakar, guna memastikan bahwa kerangka konseptual yang dibangun tidak melenceng dari esensi perkembangan anak. Validasi teoritik dalam konteks penelitian ini melibatkan tiga pakar sebagai penjaga mutu keilmuan, di mana tiap pakar menggunakan instrumen yang telah dirancang dengan presisi metodologis dan telah lolos uji validitas, demi menjamin bahwa penilaian yang dihasilkan tidak sekadar deskriptif, tetapi juga argumentatif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Berikut disajikan ikhtisar evaluatif yang merepresentasikan penilaian kritis dari para pakar dalam konteks pengujian kelayakan terhadap media pembelajaran *Flashcard SISEMO*, sebagai pijakan akademik dalam menakar validitas rancangan yang dikembangkan.

Tabel 3. Persentase Kelayakan			
No	Pakar/Ahli Keterangan	Presentasi Kelayakan Media	
1	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
2	Ahli Media	98%	Sangat Layak
3	Ahli Media	98%	Sangat Layak

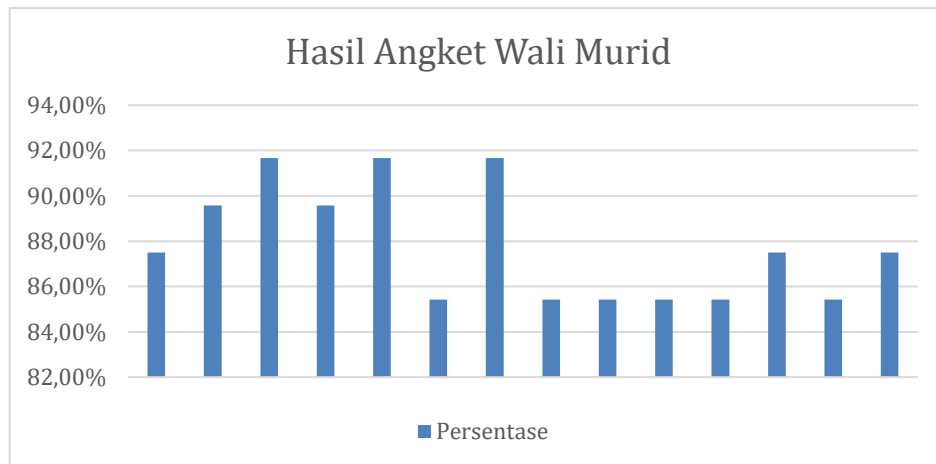


Gambar 2: Persentase Kelayakan Media

Selain evaluasi berbasis teori, pengujian kelayakan model ini juga melibatkan pendekatan empiris yang terdiri dari serangkaian uji coba di lapangan. Pengujian berbasis pengalaman langsung ini merentangkan tiga spektrum yakni pengujian perorangan, kelompok terbatas, hingga kelompok berjumlah besar dengan seluruh rangkaian dilakukan melibatkan partisipasi aktif anak-anak berusia antara empat hingga lima tahun sebagai subjek utama eksplorasi. Dalam proses ini, peneliti secara aktif mengamati, mencatat, dan menganalisis reaksi serta respons dari peserta yang terlibat dalam uji coba Flashcard stimulasi. Jumlah responden untuk uji coba individu adalah 3 anak, sementara untuk uji coba kelompok kecil melibatkan 4 hingga 8 anak, dan untuk uji coba kelompok besar terdiri dari 10 anak. Hasil observasi dari ketiga uji coba ini menunjukkan tanggapan yang sangat positif, di mana anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan menikmati setiap aktivitas yang dilakukan dengan kartu. Bahkan, mereka dengan antusias menantikan kegiatan bermain lainnya yang tersedia dalam kartu tersebut. Oleh karena itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Flashcard stimulasi sensori motorik layak dijadikan sebagai pedoman kegiatan bermain dengan harapan dapat memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah.

Pada implementasi terbatas, peneliti melakukan wawancara dengan wali murid untuk mengetahui secara langsung perasaan ketika bermain bersama anak. Orangtua mengungkapkan kebahagiaan yang di rasakan ketika kegiatan bermain berlangsung. Orangtua menyadari kegiatan yang sederhana membuat anak antusias sangat luar biasa bahkan dapat mengurangi waktu bermain gadget anak. Wali murid sangat mendukung pengembangan Flashcard ini dan merasa terbantu untuk menyediakan ide-ide kegiatan bermain. Biasanya wali murid hanya bermain mengikuti alur atau minat anak tanpa adanya pedoman, sehingga anak kerap bosan dan terkadang orangtua jadi mengantuk karena bingung apa yang bisa di kerjakan sehingga anak

memilih untuk bermain di luar rumah. Selain wawancara, peneliti menyebarkan angket untuk diisi oleh orangtua setelah menerapkan kartu di rumah, adapun hasil angket yang di dapatkan sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil angket wali murid

Dari hasil table di atas maka ditarik sebuah kesimpulan bahwa nilai rata-rata hasil angket wali murid berdasarkan penilaian orangtua terhadap Flashcard stimulasi ialah 87,80%, yang menandakan bahwa Flashcard stimulasi sensorik layak di gunakan untuk memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah.

PEMBAHASAN

Kegiatan bermain anak dan orangtua merupakan waktu yang mahal dan berharga, karena perkembangan terstimulasi dengan pesat ketika anak bahagia, terlebih jika dilakukan bersamaan dengan orang tercinta. Saat ini, orangtua sudah menyadari akan pentingnya waktu bersama anak karena waktu usia dini tidak akan bisa terulang dua kali, waktu yang sering di sebut masa keemasan merupakan kesempatan bagi orangtua untuk mengambil peran dalam pembangunan dasar perkembangan yang nantinya akan mempengaruhi kualitas anak menjalankan kehidupan. Sebagaimana pandangan Vygotsky (1969), bermain bukan sekadar aktivitas rekreasi, melainkan juga menjadi fondasi utama dalam perkembangan kognitif anak, khususnya dalam membentuk cara berpikir mereka. Vygotsky berpendapat bahwa penguasaan pengetahuan oleh anak bukanlah akibat dari kematangan alami, tetapi lebih merupakan hasil dari interaksi yang aktif dan berkelanjutan antara anak dengan lingkungan sosialnya. Dalam kerangka ini, proses bermain berfungsi sebagai medium yang memungkinkan anak untuk menginternalisasi dan membangun pengetahuan melalui dialog sosial dan penggunaan simbol-simbol yang diperoleh dari konteks sosialnya (Edita A. M. et.al., 2023). Selain aspek berpikir, penggunaan gerakan tubuh ketika bermain dapat mengoptimalkan perkembangan motorik anak.

Perkembangan sensorik motorik pada anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam tumbuh kembang anak. Stimulasi yang tepat dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus, koordinasi, serta keterampilan sensorik anak. Namun, pada saat ini masih banyak orangtua yang mengalami kesulitan dalam memberikan stimulasi yang optimal di rumah, terutama dalam konteks kegiatan bermain yang terstruktur. Orangtua tidak memiliki referensi mengenai kegiatan yang dapat dilakukan bersama anak, orangtua kerap bingung dan lebih memilih untuk menjawab soal atau LKS untuk mengisi waktu bersama, namun hal tersebut belum di terima dengan menarik oleh anak, bahkan anak kerap bosan dan memilih

bermain di luar rumah. Dengan hadirnya Flashcard stimulasi sensori motorik, orangtua memiliki panduan yang praktis.

Flashcard atau kartu dapat mempermudah orangtua mendapatkan poin-poin informasi secara detail dan ringkas serta fleksibel, karena dapat dibawa kemana-mana, mudah di pahami dan ketika dibutuhkan bisa langsung di buka tanpa terganggu dengan kegiatan lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Rodiyana et al., 2022) bahwa Flashcard memiliki keunggulan, diantaranya: mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah di ingat, dan menyenangkan. Canela juga mengatakan Flashcard adalah kartu kilas yang di dalamnya berisi informasi baik berupa kata atau huruf pada satu atau dua bagian yang digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri (Muh. Rijalul Akbar, 2022).

Flashcard adalah sebuah kartu berbentuk persegi panjang dengan informasi, angka, kalimat, kata, simbol, atau gambar sederhana di dalamnya. Kartu ini memiliki dua sisi, dan keduanya dapat digunakan untuk membantu anak mengingat, mengenal, mengetahui, dan mengajarkan informasi tertentu. Biasanya, informasi yang diberikan pada Flashcard berhubungan satu sama lain, menurut (Ina Magdalena, et.al., 2021) Media berfungsi sebagai pembawa pesan dan merupakan bagian penting dari komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Flashcard stimulasi sensori motorik ini menyajikan informasi mengenai kegiatan-kegiatan stimulasi sensori motorik yang dapat dilakukan bersama anak di rumah, perancangan Flashcard memperhatikan kebutuhan orangtua dan karakteristik anak, menggunakan bahan yang aman, ukuran yang sesuai (tidak besar dan tidak terlalu kecil). Bahan Flashcard menggunakan kertas art carton 260gsm, dengan ukuran 8 x 11 cm yang di tumpukan setiap ujungnya. Gambar pada Flashcard di desain dengan bantuan aplikasi canva, dengan merancang gambar sesuai dengan kegiatan, dan mencantumkan alat dan bahan, cara bermain, manfaat bermain menggunakan font more sugar.

Materi atau aktivitas stimulasi sensori motorik harus dirancang secara hati-hati agar sesuai dengan fase perkembangan anak, mengingat pentingnya keselarasan antara materi yang diberikan dengan tahap-tahap perkembangan tersebut. Pemilihan materi dalam pengembangan Flashcard ini berpedoman pada pedoman yang tercantum dalam Permendikbudristek 2024 terkait Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam dokumen tersebut, anak-anak digambarkan sebagai individu yang memiliki kemampuan untuk mengungkapkan imajinasi dan kreativitas mereka, baik melalui eksplorasi maupun ekspresi emosional atau kognitif dalam bentuk tindakan sederhana atau karya yang lahir dari kombinasi kemampuan kognitif, afektif, serta rasa seni. Proses ini memberi anak berbagai cara untuk mengekspresikan ide-ide dan menyelesaikan masalah, yang semuanya berkembang melalui pengalaman langsung. Tak kalah penting, kegiatan ini juga berfungsi untuk mengasah keterampilan motorik kasar, halus, dan taktil, yang pada gilirannya memperkuat kemandirian dan pemberdayaan diri mereka (Kemendikbudristek, 2024).

Sehingga terdapat 16 kegiatan bermain yang di sediakan pada paket Flashcard stimulasi sensori motorik yaitu : Berjalan di garis lurus dan membawa benda, Menulis di atas biji selasih, Menggunting zig zag, Membuat Playdough, Berdiri Menggunakan Satu Kaki, Melompat Sambil Melempar Bola, Berjalan Mundur, Melompat Satu Kaki, Meronce, Membuat garis dan mencoret didalam bentuk, Menuang air ke dalam gelas, Berjalan diatas rumput tanpa alas kaki dan menyiram tanaman, Menjemur pakaian dan Mengangkat Jemuran, Melewati Rintang, Membalik dan mengenakan kaos kaki, Mengenakan dan melepaskan baju berkancing. Menurut Petrovska, permainan yang baik adalah permainan yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman anak, yang dapat membuat anak bergerak (motorik), dan yang dapat membuat suasana hati anak menjadi lebih baik (Petrovska et al., 2013) . Artinya permainan yang terdapat pada Flashcard termasuk permainan yang baik di gunakan.

Anak-anak yang memiliki lingkungan yang kaya akan rangsangan motorik akan mengalami perkembangan motorik yang lebih baik apabila dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mendapatkan rangsangan yang cukup. (Hurlock, 2014) mengemukakan bahwa perkembangan motorik pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor genetis dan kesehatan fisik anak, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan yang mendukung, seperti adanya fasilitas yang memadai dan interaksi sosial yang positif. Semakin banyak stimulasi yang di berikan, maka informasi yang di serap oleh anak semakin banyak. Banyaknya informasi yang di terima menentukan perkembangan anak dan mempengaruhi kesiapan anak dalam menyelesaikan aktivitas sehari-hari.

Menurut Benson et al., (2019)., *sensory processing* adalah proses fundamental di mana individu menerima berbagai sensasi dari lingkungan sekitar, yang kemudian disaring, diproses, dan diterjemahkan oleh sistem saraf pusat untuk memunculkan respons yang sesuai. Proses ini berfungsi sebagai mekanisme dasar otak yang memungkinkan tubuh merasakan setiap rangsangan dari lingkungan eksternal dan internal, yang akhirnya diwujudkan dalam tindakan yang proporsional. Setiap stimulus sensorik yang hadir di lingkungan anak seyogianya dapat terserap secara optimal oleh sistem persepsinya, sehingga mendorong munculnya reaksi perilaku yang selaras dan adaptif terhadap rangsangan tersebut. Proses ini memiliki dampak signifikan terhadap kesiapan dan kemampuan belajar anak, serta partisipasi aktif mereka dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, ketika anak memasuki dunia pendidikan anak usia dini, mereka seharusnya sudah mampu menjalankan aktivitas harian dengan mudah, sembari menjelajahi dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka (Benson et al., 2019).

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan sebuah produk, yaitu kartu permainan yang dirancang untuk merangsang sensori-motorik, guna memperkaya pengalaman bermain antara anak-anak dan orang tua di rumah. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Sebagaimana diungkapkan oleh (Neolaka, 2014) model ADDIE adalah suatu metodologi yang diterapkan dalam proses pengembangan atau validasi produk-produk pendidikan dan pembelajaran. Artinya, untuk menghasilkan produk Flashcard ini, dilakukan proses analisis permintaan, desain produk, verifikasi ahli, dan uji kelayakan untuk mencapai tujuan awal pengembangan produk.

Hasil validasi pakar dapat di ambil kesimpulan bahwa Flashcard stimulasi sensori motorik ini layak di gunakan untuk memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada anak usia 4-5 tahun. uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Dari ketiga uji coba, terdapat revisi atau perbaikan yang harus disesuaikan dengan tujuan awal pembuatan Flashcard stimulasi ini, setelah uji coba dilakukan, didapatkan model final Flashcard sensori motorik yang dapat memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah.

SIMPULAN

Penelitian ini tergolong ke dalam kategori penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Flashcard, yaitu kartu yang memuat berbagai ide stimulasi sensori-motorik yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain bersama anak di rumah. Kartu menggunakan bahan art carton 260 gsm sehingga aman dan tidak mudah sobek, terdapat dua sisi yang menyajikan gambar dan judul kegiatan, satu sisi lainnya menyajikan alat dan bahan, cara bermain dan manfaat kegiatan yang dilakukan. Kartu diberikan kemasan pouch zipp lock sehingga aman jika sering di buka tutup. Tujuan dari pengembangan Flashcard sensori motorik adalah untuk memperkaya kegiatan bermain anak dan orangtua di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, K. E., & Franchak, J. M. (2017). The development of motor behavior. *WIREs Cognitive Science*, 8(1–2). <https://doi.org/10.1002/wcs.1430>
- Benson, J. D., Breisinger, E., & Roach, M. (2019). Sensory-based intervention in the schools: a survey of occupational therapy practitioners. *Journal of Occupational Therapy, Schools, & Early Intervention*, 12(1), 115–128. <https://doi.org/10.1080/19411243.2018.1496872>
- Edita A. M. Pinangkaan, Ricky Alfredo Silaban, M. R. (2023). *Teori Bermain*. Tahta Media.
- Hurlock, E. B. (2014). *Perkembangan Anak (Edisi Revisi)*. erlangga.
- Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, I. S. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. 3(2), 312–325.
- Indrijati, Herdina, D. (2016). *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenamedia Group.
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>
- Muh. Rijalul Akbar. (2022). *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Haura Publishing.
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 92, 880–884. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.770>
- Rodiyana, R., Puspitasari, W. D., & Yanto, A. (2022). Media Flashcard untuk Optimalisasi Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 9(1), 23–30. <https://doi.org/10.17509/jppd.v9i1.46755>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)* (Rindra Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Soeptyanto, S. I. (2018). Permainan Variatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka: Studi pada Anak di RA Masyithoh Bantul pada Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(November), 443–457. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/JPM/article/view/2154>
- Sudjana, N. (2013). *Studi Deskriptif Analisis Kuantitatif*. Repository UPI.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, W. (2017). *Buku Ajar Statistika Dasar*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Suryani, H. (2016). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Prenada Media. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Riset_Kuantitatif_Teori_dan_Aplik/YHA-DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=modifikasi skala likert&pg=PA132&printsec=frontcover