

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran TK Pembina I Kota Bengkulu

a. Profil TK Pembina 1 Kota Bengkkulu

TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah jenjang TK berstatus Negeri yang berada di perkotaan. Sekolah yang terletak di pinggir jalan raya di Kota Bengkulu, Jarak ke pusat kota 1 km, PAUD Negeri ini terletak di jalan Serayu No.22 RT.11 Padang Harapan. Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Tabel 8. Profil TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

1	Nama Sekolah	:	TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu
2	NPSN	:	69890227
3	Jenjang Pendidikan	:	TK
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	Jalan Serayu No.22
	RT / RW	:	11 / 3
	Kelurahan	:	Padang Harapan
	Kecamatan	:	Kec. Gading Cempaka
	Kabupaten/Kota	:	Kota Bengkulu
	Provinsi	:	Prov. Bengkulu
	Negara	:	Indonesia
6	Posisi Geografis	:	-3.8256 Lintang dan 102.2886 Bujur

7	Tanggal SK Pendirian	: 2013-09-26
8	Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
9	SK Izin Operasional	: 421.1/TK.N P1/XI/2013
10	Tgl SK Izin Operasional	: 2013-09-26
11	NPWP	: 006265987311000
12	Nomor Telepon	: 341113
13	Email	: paudpembina1@gmail.com

Sumber: Profil TK. Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, 2026

b. Visi dan Misi TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

1) Visi:

Membangun bangsa melalui pendidikan yang dilakukan sejak usia dini yang berkarakter, berakhlakulkarimah, unggul dalam imtaq dan iptek serta menjadikan dunia anak yang lebih bermakna.

2) Misi

a) Menjadikan setiap kegiatan bernilai ibadah melalui pembimbingan dan pengasuhan yang terbaik agar anak mendapat pembelajaran yang terbaik.

b) Mengembangkan iklim belajar yang menyenangkan. Berwawasan luas yang berakar pada norma dan nilai-nilai budaya bangsa dan berkarakter serta membebaskan proses berkembangnya potensi anak.

c) Mengembangkan keterampilan belajar pada tiap diri siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada anak.

- d) Memberikan kesempatan yang sama pada setiap siswa untuk menggali, mengenali, dan mengembangkan kemampuannya dengan melaksanakan kerja sama pada semua stakeholder sehingga dapat mewujudkan dunia anak yang optimal.
- e) Memberdayakan seluruh potensi sekolah untuk memberikan mutu pelayanan yang maksimal

c. Data Guru

PAUD Negeri Pembina 1 kota Bengkulu terdiri 15 orang guru, 2 staff TU dan 1 penjaga sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Data Guru dan Staf TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1	Dra. Hennatul Putri, M.Pd	P		S2
2	Devi Marliani, M.T.Pd	P	Guru	S2
3	Agustin Darmiyati, S.Pd	P	Guru	S1
4	Annida Ul Khoiriyah, S.Pd	P	Guru	S1
5	Efta Nopriyani, M.Pd	P	Guru	S2
6	Helni Oktaviyeni, S.Pd	P	Guru	S1
7	Ita Rismarita, S.Pd	P	Guru	S1
8	Muhammad Leo Visie Agusta	L	Guru	SMA
9	Neli Marlina, S.Pd	P	Guru	S1
10	Rastra Nurjannah, S.Pd	P	Guru	S1
11	Ririn Maryani, S.Pd	P	Guru	S1
12	Sofia Mukmina, S.Pd	P	Guru	S1
13	Weldah Niyah, M.Pd	P	Guru	S2
14	Winda Seprisna, M.TPd	P	Guru	S2

15	Dedy Kurniawan	L	Tenaga Kependidikan	SMA
16	Dewi Anggraini, S.P	P	Tenaga Kependidikan	S1
17	Jarwanto, Amd, A. Md	L	Tenaga Kependidikan	D2

Sumber: Profil TK. Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, 2026

d. Data Siswa

Adapun keadaan siswa/siswi di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu berjumlah 135, dengan perincian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10. Data Siswa/Siswa TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

No	Nama Rombel	Jumlah		Total
		L	P	
1	A	7	8	15
2	B1	6	9	15
3	B2	10	5	15
4	B3	3	12	15
5	B4	5	10	15
6	B5	8	7	15
7	B6	7	8	15
8	B7	6	9	15
9	B8	6	9	15
Total		58	77	135

Sumber: Profil TK. Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu, 2026

e. Sarana dan Prasarana TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kondisi fisik bangunan secara keseluruhan diketahui bahwa dalam keadaan permanen dan baik, serta di manfaatkan untuk kepentingan sekolah. TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu memiliki sarana fisik yang terdiri dari lokal kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang TU, perpustakaan, ruang UKS, aula, lapangan bermain, ruang drum band gudang, rumah penjaga sekolah.

Tabel 11. Sarana dan Prasarana TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

No	Nama/Jenis	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	11	Baik
2	Ruang TU	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	Ruang Aula	1	Baik
7	Mushola	1	Baik
8	Gudang	1	Baik
9	Dapur	1	Baik
10	WC	11	Baik

2. Hasil Observasi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok Kontrol Sebelum Intervensi Bermain Plastisin

Pada penelitian ini, anak usia 5-6 tahun pada

kelompok kontrol diberikan permainan plastisin untuk meningkatkan kemampuan sensorimotornya. Sebelum memberikan atau mengajak anak bermain plastisin, pertama-tama peneliti melakukan observasi kemampuan sensorimotornya terlebih dahulu berdasarkan lembar observasi yang telah disusun sebanyak 45 point pengamatan. Adapun hasil pengukuran kemampuan sensorimotor sebelum diberikan stimulasi permainan plastisi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Intervensi Bermain Plastisin (Kelompok Kontrol) (Pretest)

No	Kemampuan Sensorimotor	Frekuensi	Persentase
1	BB	49	81.7
2	BSH	3	5.0
3	MB	8	13.3
	Total	60	100.0

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 12 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan sensorimotor anak usia 5-6 tahun sebanyak 49 orang atau sebagian besar (81,7%) dengan tingkat belum berkembang (BB).

3. Hasil Observasi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok Kontrol Sebelum Intervensi Bermain Plastisin

Selanjutnya anak usia 5-6 tahun pada kelompok kontrol diberikan intervensi permainan plastisin dan sesudah diberikan intervensi dilanjutkan pengukuran kembali kemampuan sensorimotor anak dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Sesudah Intervensi Bermain Plastisin (Kelompok Kontrol) (Posttest)

No	Kemampuan Sensorimotor	Frekuensi	Persentase
1	BB	22	36.7
2	BSB	2	3.3
3	BSH	16	26.7
4	MB	20	33.3
	Total	60	100.0

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 13 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan sensorimotor anak usia 5-6 tahun mulai berkembang dimana dapat dilihat terjadinya penurunan jumlah anak dengan kategori belum berkembang (BB) dari 49 orang (81,7%) menjadi 22 orang (36,7%) dan terdapat sebanyak 2 orang yang meningkat menjadi berkembang sangat baik (BSB).

4. Hasil Observasi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok Eksperimen Sebelum Intervensi Bermain Pasir Warna

Pada kelompok eksperimen pada penelitian ini, anak usia 5-6 tahun diberikan intervensi atau simulasi berupa bermain menggunakan media pasir warna. Sama halnya pada kelompok kontrol, sebelum diberikan intervensi dilakukan pengukuran kemampuan sensorimotor anak yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Intervensi Bermain Media Pasir Warna (Kelompok Eksperimen) (Pretest)

No	Kemampuan Sensorimotor	Frekuensi	Persentase
1	BB	41	68.3
3	MB	19	31.7
	Total	60	100.0

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 41 orang anak (68,3%) dengan kategori belum berkembang (BB).

5. Hasil Observasi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok Eksperimenl Sebelum Intervensi Bermain Pasir Warna

Berikut hasil pengukuran kemampuan sensorimotor anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan intervensi bermain media pasir warna.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 5ahun Sesudah Intervensi

Bermain Media Pasir Warna (Kelompok Eksperimen)

(Posttest)

No	Kemampuan Sensorimotor	Frekuensi	Persentase
1	BB	16	26.7
2	BSH	16	26.7
3	MB	28	46.7
Total		60	100.0

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 28 orang anak atau hampir sebagian (46,7%) dengan kategori mulai berkembang (MB)

6. Hasil Uji Pra Syarat

Uji ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan sebelum uji hipotesis *paired t-test*. Adapun uji yang dilakukan uji normalitas dan linearitas data pada variabel intervensi permainan plastisin dan media pasir warna. Data dikatakan berdistribusi normal dan linear jika nilai *Asymp.Sig (2.tailed) > 0,05*. Berikut adalah hasil uji normalitas dan linearitas data variabel.

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian ini memiliki sebaran distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan nilai *Kolmogorov Smirnov*, hal ini dikarenakan data atau sampel lebih dari 50. Pada penelitian ini data yang diperoleh merupakan data hasil

sebelum dan sesudah perlakuan sehingga uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*, dimana data yang dipakai dalam uji normalitas ini merupakan hasil dari residual nilai *pretest* dan *posttest*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari atau sama dengan 0,05 atau 5 %. (Sugiyono, 2020) Berikut hasil uji normalitas data skor kecemasan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 16. Uji Normalitas

Variabel	<i>Kolmogorov Smirnov</i>
Bermain Plastisin	0,071
Bermain Media Pasir Warna	0,327

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Hasil tabel 16 di atas menunjukkan bahwa uji kenormalan data pada intervensi bermain plastisin dan media pasir warna berdistribusi normal dengan hasil semuanya $> 0,05$, jadi analisis bivariat menggunakan uji *paired t-test (parametric)*

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ini menggunakan bantuan SPSS 2.5 yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Berikut ini merupakan hasil pengolahan data data yang dilakukan dengan uji linearitas antara variabel X terhadap Y pada kedua intervensi, dengan menggunakan bantuan SPSS 2.0

Tabel 17. Uji Linearitas

Variabel	Deviation from Linearity
Bermain Plastisin	0,516
Bermain Media Pasir Warna	0,081

Sumber : Data primer yang diolah, 2026

Dari perhitungan yang disajikan pada tabel.17 di atas, nilai Deviation from Linearity $> 0,05$ sehingga bisa dikatakan bahwa syarat linearitas telah terpenuhi.

7. Hasil Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pasir warna terhadap kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun di TK. Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu menggunakan dua jenis analisis statistik, yaitu analisis sampel berpasangan (*paired sample*) dan sampel tidak berpasangan (*independent sample*).

Analisis sampel berpasangan dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan sensorimotor anak sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Sedangkan untuk analisis sampel tidak berpasangan dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* untuk membandingkan rata-rata kemampuan sensorimotor antara kelompok eksperimen yang diberikan kegiatan bermain pasir warna dengan kelompok kontrol yang diberikan kegiatan bermain plastisin.

a. Hasil Uji *Paired t Tes* (Sampel Berpasangan)

1) Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok Kontrol)

Pada penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh bermain plastisin yang diberikan pada kelompok kontrol digunakan uji statistik yaitu *Paired t-Test* dapat dilihat pada tabel 18 dibawah ini.

Tabel 18. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok Kontrol)

Plastisin	Mean	Standar Deviasi	t	P
<i>Pretest</i>	74.43	12.545	13.9	0,000
<i>Posttest</i>	102.75	23.510	36	

Sumber : Olah Data, 206

Berdasarkan tabel 18 diatas, diketahui bahwa nilai mean sebelum dilakukan terapi bermain plastisin adalah 74,43 dimana lebih kecil dari pada nilai mean sesudah dilakukan terapi bermain plastisin yaitu 102,75 dan Std. Deviation sebelum dilakukan terapi bermain plastisin adalah 12.545 dan sesudah dilakukan terapi bermain p lastisin yaitu 23.510. Hasil uji *Paired t-Test* diperoleh nilai $p < 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti ada pengaruh bermain plastisin terhadap peningkatan kemampuan sensorimotor anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

2) Pengaruh Bermain Pasir Warna Terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok Eksperimen)

Selanjutnya, distribusi hasil uji statistik pengaruh bermain media pasir warna yang diberikan pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 19 dibawah ini.

Tabel 19. Pengaruh Bermain Pasir Warna Terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok Eksperimen)

Pasir Warna	Mean	Standar Deviasi	t	P
<i>Pretest</i>	78,18	10,023	13,936	0,000
<i>Posttest</i>	106,10	20,057		

Sumber : Olah Data, 2026

Berdasarkan tabel 19 diatas, diketahui bahwa nilai mean sebelum dilakukan terapi bermain pasir warna adalah 78,18 dimana lebih kecil dari pada nilai mean sesudah dilakukan terapi bermain pasir warna yaitu 106,10 dan Std. Deviation sebelum dilakukan terapi pasir warna adalah 10,023 dan sesudah dilakukan terapi bermain pasir warna yaitu 20,057. Hasil uji *Paired t-Test* diperoleh nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti ada pengaruh bermain plastisin terhadap peningkatan kemampuan sensorimotor anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

b. Hasil Uji *Independent Sampel t Test* (Sampel Tidak Berpasangan)

Untuk melihat perbedaan pengaruh antara metode praktik bermain plastisin (kontrol) dan bermain pasir warna (eksperimen) dilakukan dengan menguji dua perbedaan selisih pada kedua kelompok dalam hal ini dilakukan dengan *independent sample t test*. Hasil uji *independent sample t test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 20. Perbedaan Kemampuan Sensorimotor antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Anak Usia 5-6 Tahun

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation (SD)	df	t	Sig. (2-tailed)
Kontrol (Plastisin)	60	102,75	23.510	11	0,84	0,403
Eksperimen (Pasir Warna)	60	106,10	20.057	8	0	3

Sumber : Olah Data, 2026

Berdasarkan tabel 20 diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,403 > 0,05$), yang menunjukkan terdapat tidak perbedaan rata-rata kemampuan motorik sensorimotor sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Bermain Plastisin terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5–6 Tahun pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun pada kelompok kontrol yang diberikan intervensi bermain plastisin mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan. Sebelum intervensi (pretest), sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 49 anak (81,7%), kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 8 anak (13,3%), dan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak (5,0%). Tingginya jumlah anak yang berada pada kategori BB menunjukkan bahwa sebelum diberikan stimulasi melalui kegiatan bermain plastisin, sebagian besar anak belum mampu menunjukkan indikator kemampuan sensorimotor secara optimal, seperti mengenal konsep bentuk, mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, memecahkan masalah sederhana, serta menghubungkan simbol dengan objek yang diamati.

Kondisi tersebut dapat terjadi karena perkembangan sensorimotor anak usia dini sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diterima dari lingkungan. Menurut Jean Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap

praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol dan representasi mental dalam memahami lingkungan sekitarnya, namun masih membutuhkan pengalaman konkret untuk membangun pengetahuannya. Apabila anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan eksplorasi dan manipulasi objek secara langsung, maka perkembangan kemampuan berpikirnya akan berlangsung lebih lambat (Wiresti, 2020:39).

Hasil penelitian juga menemukan 8 anak (13,3%) pada kategori MB dan 3 anak (5,0%) pada kategori BSH sebelum intervensi menunjukkan bahwa sebagian anak telah memiliki kemampuan sensorimotor yang lebih baik dibandingkan teman sebayanya. Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, tingkat stimulasi yang diberikan orang tua, pengalaman belajar sebelumnya, serta karakteristik individu anak. Menurut pendapat Lev Vygotsky, perkembangan sensorimotor anak tidak hanya dipengaruhi oleh kematangan biologis, tetapi juga oleh interaksi sosial dan pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan

sekitarnya. Oleh karena itu, anak yang lebih sering mendapatkan stimulasi edukatif di rumah cenderung menunjukkan perkembangan sensorimotor yang lebih baik.

Setelah diberikan intervensi bermain plastisin, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada kemampuan sensorimotor anak. Jumlah anak yang berada pada kategori BB menurun dari 49 anak (81,7%) menjadi 22 anak (36,7%). Penurunan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan kemampuan sensorimotor setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui bermain plastisin. Meskipun demikian, masih terdapat 22 anak yang berada pada kategori BB. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan kemampuan individu, tingkat kesiapan belajar, konsentrasi, motivasi, serta frekuensi keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Tidak semua anak memiliki kecepatan perkembangan yang sama sehingga sebagian anak masih membutuhkan waktu dan stimulasi yang lebih intensif untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Pada kategori MB terjadi peningkatan dari 8 anak (13,3%) menjadi 20 anak (33,3%). Peningkatan jumlah anak pada kategori MB menunjukkan bahwa banyak anak mulai mampu menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir, meskipun belum mencapai tingkat yang diharapkan sesuai usianya. Kondisi ini dapat terjadi karena

melalui kegiatan bermain plastisin anak mulai belajar mengenali bentuk, warna, ukuran, serta mengembangkan kemampuan mengamati dan memecahkan masalah sederhana. Namun, kemampuan tersebut masih dalam tahap perkembangan sehingga anak belum mampu melaksanakannya secara konsisten.

Selanjutnya, jumlah anak pada kategori BSH meningkat dari 3 anak (5,0%) menjadi 16 anak (26,7%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian anak telah mampu mencapai indikator perkembangan sensorimotor sesuai dengan tahap usianya. Anak yang berada pada kategori BSH umumnya sudah mampu mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, mengenal pola sederhana, memahami hubungan sebab-akibat sederhana, dan menyelesaikan tugas sensorimotor sesuai instruksi guru. Keberhasilan ini diduga karena anak mampu memanfaatkan kegiatan bermain plastisin sebagai sarana eksplorasi dan pembelajaran yang bermakna.

Selain itu, muncul kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak (3,3%) pada posttest, padahal pada pretest tidak terdapat anak yang berada pada kategori tersebut. Munculnya kategori BSB menunjukkan bahwa terdapat anak yang mengalami perkembangan sensorimotor sangat baik setelah mengikuti kegiatan bermain plastisin. Anak-anak ini kemungkinan memiliki

kemampuan belajar yang lebih cepat, tingkat kreativitas yang tinggi, serta memperoleh dukungan dan stimulasi yang optimal baik dari sekolah maupun lingkungan keluarga.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kemampuan sensorimotor anak meningkat dari 74,43 sebelum intervensi menjadi 102,75 setelah intervensi. Kenaikan skor rata-rata sebesar 28,32 poin menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sensorimotor yang cukup besar setelah anak mengikuti kegiatan bermain plastisin. Selain itu, hasil uji Paired t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar 13,936 dengan nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain plastisin terhadap peningkatan kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

Secara teoritis, plastisin merupakan media bermain edukatif yang mampu merangsang perkembangan sensorimotor melalui aktivitas eksploratif dan konstruktif. Menurut pendapat Slamet Suyanto, pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman langsung dalam mengamati, mencoba, dan menemukan pengetahuan baru. Ketika anak membentuk

plastisin menjadi berbagai bentuk seperti hewan, buah, kendaraan, atau benda lainnya, anak secara tidak langsung melakukan proses berpikir, mengingat, membandingkan, mengklasifikasikan, dan memecahkan masalah sederhana.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Bermain plastisin memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi secara aktif sehingga konsep-konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Aktivitas meremas, menggulung, menekan, dan membentuk plastisin tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga melibatkan proses sensorimotor seperti perencanaan, pengambilan keputusan, kreativitas, dan penalaran logis (Alwi, 2022,p.9)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Handayani (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan sensorimotor anak usia dini terutama dalam aspek pengenalan bentuk, klasifikasi objek, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak yang diberikan pembelajaran menggunakan plastisin mengalami peningkatan kemampuan sensorimotor yang lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hasil serupa

juga dilaporkan oleh Sari, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain plastisin mampu meningkatkan aktivitas berpikir kreatif dan kemampuan mengenal konsep pada anak taman kanak-kanak.

Namun demikian, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya sejalan dengan penelitian Pratiwi (2021) yang menemukan bahwa pengaruh plastisin terhadap perkembangan sensorimotor tidak terlalu besar apabila frekuensi penggunaan media terbatas dan kurang didukung oleh strategi pembelajaran yang variatif. Perbedaan hasil tersebut kemungkinan disebabkan oleh perbedaan karakteristik sampel, lama intervensi, metode pembelajaran yang digunakan, serta kondisi lingkungan belajar anak.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat dipahami bahwa bermain plastisin merupakan salah satu bentuk stimulasi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, plastisin mampu memberikan pengalaman belajar konkret yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, mengingat, mengelompokkan, mengenali konsep, dan memecahkan masalah sederhana. Oleh karena itu, media plastisin layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan

sensorimotor anak usia dini.

2. Pengaruh Bermain Media Pasir Warna terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5–6 Tahun pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi bermain menggunakan media pasir warna. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) yaitu sebanyak 41 anak (68,3%), sedangkan sebanyak 19 anak (31,7%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Tidak terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tingginya jumlah anak yang berada pada kategori BB sebelum intervensi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mencapai indikator perkembangan sensorimotor yang diharapkan pada usia 5–6 tahun. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal konsep warna, mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, membedakan ukuran, memahami pola sederhana, maupun memecahkan masalah yang diberikan guru. Kondisi ini dapat terjadi karena kemampuan sensorimotor anak usia

dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan lingkungan.

Menurut teori perkembangan sensorimotor yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mampu menggunakan simbol dan bahasa untuk merepresentasikan objek, namun masih membutuhkan benda konkret sebagai sarana belajar. Pada tahap ini anak lebih mudah memahami konsep apabila diberikan pengalaman belajar yang dapat disentuh, dilihat, dan dimanipulasi secara langsung. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan sensorimotor pada saat pretest dapat disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran konkret yang mampu menstimulasi aktivitas berpikir anak (Utaminingsih 2016).

Selain itu, masih terdapat 19 anak (31,7%) yang berada pada kategori MB sebelum perlakuan diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian anak telah mulai menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir, namun belum konsisten dalam mencapai seluruh indikator perkembangan sensorimotor. Perbedaan kemampuan antar anak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, pengalaman belajar sebelumnya, serta tingkat stimulasi yang diterima anak di rumah maupun di sekolah.

Setelah diberikan intervensi bermain media pasir warna, hasil posttest menunjukkan adanya perubahan distribusi kemampuan sensorimotor anak. Jumlah anak pada kategori BB menurun menjadi 16 anak (26,7%), sedangkan kategori MB meningkat menjadi 28 anak (46,7%) dan kategori BSH meningkat menjadi 16 anak (26,7%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan kemampuan sensorimotor setelah mengikuti kegiatan bermain media pasir warna.

Penurunan jumlah anak pada kategori BB dari 41 anak menjadi 16 anak menunjukkan bahwa sebanyak 25 anak berhasil mengalami peningkatan perkembangan sensorimotor. Perubahan ini terjadi karena media pasir warna memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Anak dapat menyentuh, mencampur, mengelompokkan, membandingkan, menghitung, serta membentuk berbagai pola menggunakan pasir warna sehingga proses berpikir menjadi lebih aktif. Aktivitas tersebut mendorong anak untuk melakukan observasi, klasifikasi, dan eksplorasi yang merupakan bagian penting dalam perkembangan sensorimotor.

Meskipun demikian, masih terdapat 16 anak yang berada pada kategori BB setelah intervensi. Kondisi ini dapat disebabkan oleh adanya perbedaan kemampuan

individual, tingkat konsentrasi, motivasi belajar, serta kesiapan perkembangan masing-masing anak. Menurut teori perkembangan anak, setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda sehingga sebagian anak membutuhkan stimulasi yang lebih intensif dan berkelanjutan untuk mencapai perkembangan optimal.

Pada kategori MB terjadi peningkatan dari 19 anak (31,7%) menjadi 28 anak (46,7%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai mampu memahami konsep-konsep sederhana yang diberikan selama kegiatan bermain pasir warna. Anak mulai mampu mengenali warna, mengelompokkan benda sesuai karakteristiknya, serta mengikuti instruksi yang berkaitan dengan aktivitas bermain. Namun kemampuan tersebut masih berada dalam tahap perkembangan sehingga anak belum mampu menunjukkan performa yang konsisten pada seluruh indikator perkembangan sensorimotor.

Selanjutnya, muncul kategori BSH sebanyak 16 anak (26,7%) pada posttest, padahal pada pretest tidak terdapat anak yang mencapai kategori tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pasir warna mampu membantu anak mencapai indikator perkembangan sensorimotor sesuai dengan harapan usianya. Anak yang berada pada kategori BSH telah mampu mengenal berbagai warna dengan baik, mengelompokkan objek berdasarkan

karakteristik tertentu, memahami pola sederhana, serta menunjukkan kemampuan berpikir logis sesuai tahap perkembangannya.

Secara statistik, peningkatan kemampuan sensorimotor anak terlihat dari nilai rata-rata (mean) yang meningkat dari 78,18 sebelum intervensi menjadi 106,10 setelah intervensi. Peningkatan sebesar 27,92 poin menunjukkan bahwa media pasir warna memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan sensorimotor anak. Selain itu, nilai standar deviasi meningkat dari 10,023 menjadi 20,057 yang menunjukkan adanya variasi perkembangan kemampuan sensorimotor antar anak setelah diberikan perlakuan. Hal ini mengindikasikan bahwa respon setiap anak terhadap stimulasi yang diberikan tidak sama, namun secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Hasil uji *Paired t-Test* menunjukkan nilai p-value sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain media pasir warna terhadap kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh media pasir warna terhadap kemampuan sensorimotor anak dapat diterima.

Secara teoritis, media pasir warna merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman sensorik, visual, dan kinestetik secara bersamaan. Anak tidak hanya melihat warna tetapi juga menyentuh, memindahkan, mengelompokkan, dan membentuk objek menggunakan pasir. Aktivitas tersebut merangsang berbagai aspek perkembangan sensorimotor seperti kemampuan mengamati, mengingat, membandingkan, mengklasifikasikan, dan memecahkan masalah sederhana (Sri, 2020,p.22).

Menurut Lev Vygotsky, perkembangan sensorimotor anak terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan sosial dan fisik. Media pasir warna memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Intan , (2021:41).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Annisa 2023) yang menemukan bahwa penggunaan media pasir berwarna berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sensorimotor anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam kemampuan mengenal warna dan mengelompokkan objek. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media pasir berwarna mampu meningkatkan aktivitas belajar anak

karena memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Humaira et al. (2023) yang menunjukkan bahwa bermain pasir berwarna mampu meningkatkan kemampuan literasi sains anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif melakukan pengamatan, eksplorasi, dan pengelompokan objek selama proses pembelajaran.

Di sisi lain, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya sejalan dengan beberapa penelitian yang menemukan bahwa peningkatan kemampuan sensorimotor anak tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh intensitas stimulasi, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, serta dukungan lingkungan keluarga. Perbedaan hasil tersebut kemungkinan disebabkan oleh karakteristik responden, lama intervensi, dan kondisi lingkungan belajar yang berbeda.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pasir warna merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan eksplorasi warna, tekstur, bentuk, dan pola, anak memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga kemampuan berpikir,

mengamati, mengelompokkan, dan memecahkan masalah dapat berkembang secara optimal

3. Perbandingan Pengaruh Bermain Plastisin dan Media Pasir Warna terhadap Kemampuan Sensorimotor Anak Usia 5–6 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 19 diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) kemampuan sensorimotor anak pada kelompok kontrol yang diberikan perlakuan bermain plastisin adalah sebesar 102,75 dengan standar deviasi 23,510, sedangkan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bermain media pasir warna diperoleh nilai rata-rata sebesar 106,10 dengan standar deviasi 20,057. Secara deskriptif, nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan selisih sebesar 3,35 poin. Akan tetapi, hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,403 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sensorimotor anak yang diberikan perlakuan bermain plastisin dengan anak yang diberikan perlakuan bermain media pasir warna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran tersebut sama-sama mampu meningkatkan kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun, namun peningkatan yang terjadi tidak berbeda secara statistik.

Dengan kata lain, baik media plastisin maupun media pasir warna memiliki efektivitas yang relatif sama dalam menstimulasi perkembangan sensorimotor anak usia dini.

Tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dapat dijelaskan dari karakteristik kedua media yang sama-sama berbasis aktivitas bermain konkret (*hands-on activity*). Baik plastisin maupun pasir warna memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, manipulasi objek, pengenalan warna, bentuk, ukuran, pengelompokan, serta pemecahan masalah sederhana. Aktivitas tersebut merupakan komponen penting dalam perkembangan sensorimotor anak usia dini.

Menurut Jean Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak belajar memahami lingkungan melalui pengalaman langsung dan penggunaan benda-benda konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas bermain yang melibatkan sentuhan, pengamatan, percobaan, dan eksplorasi. Oleh karena itu, baik plastisin maupun pasir warna sama-sama mampu memenuhi kebutuhan belajar anak pada tahap perkembangan tersebut karena keduanya menyediakan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna (Intan, 2021, p.41).

Secara teoritis, media plastisin membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir melalui kegiatan membentuk, menggabungkan, membandingkan, dan menciptakan berbagai objek sesuai imajinasi mereka. Saat anak membuat bentuk hewan, buah, angka, atau benda lainnya menggunakan plastisin, mereka sedang melakukan proses klasifikasi, representasi simbolik, serta pemecahan masalah sederhana. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan sensorimotor anak.

Di sisi lain, media pasir warna juga memberikan stimulasi yang hampir serupa. Anak dapat mengelompokkan warna, membuat pola, mengenal konsep ukuran, membedakan tekstur, menghitung jumlah objek, dan melakukan berbagai eksplorasi sensorik. Aktivitas ini juga melibatkan kemampuan observasi, penalaran, dan pengambilan keputusan yang merupakan bagian dari perkembangan sensorimotor.

Apabila dilihat dari hasil penelitian sebelumnya, pada kelompok kontrol terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 74,43 menjadi 102,75, sedangkan pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan dari 78,18 menjadi 106,10. Kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan yang cukup besar setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan sensorimotor yang terjadi lebih dipengaruhi oleh adanya

stimulasi pembelajaran melalui aktivitas bermain daripada jenis media yang digunakan.

Menurut Sujiono (2023), perkembangan sensorimotor anak usia dini akan berkembang secara optimal apabila anak diberikan kesempatan untuk belajar melalui bermain, karena bermain merupakan cara belajar yang paling sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, keberhasilan peningkatan kemampuan sensorimotor pada kedua kelompok dalam penelitian ini menunjukkan bahwa baik plastisin maupun pasir warna mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Dalam penelitian ini, baik plastisin maupun pasir warna memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran, sehingga anak dapat membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman yang diperoleh selama bermain (Utaminingsih, 2016).

Tidak adanya perbedaan yang signifikan juga dapat dipengaruhi oleh karakteristik responden yang relatif homogen. Seluruh responden berasal dari rentang usia yang sama, berada pada lingkungan sekolah yang sama,

memperoleh materi pembelajaran yang sama, serta mendapatkan pendampingan guru yang relatif seragam. Kondisi tersebut memungkinkan kedua kelompok memperoleh pengalaman belajar yang hampir setara sehingga perbedaan hasil akhir tidak terlalu besar.

Faktor lain yang dapat menjelaskan hasil penelitian ini adalah durasi intervensi yang relatif singkat. Dalam penelitian eksperimen pendidikan anak usia dini, perubahan yang lebih nyata antara dua metode pembelajaran sering kali membutuhkan waktu yang lebih panjang agar efek masing-masing media dapat terlihat secara optimal. Oleh karena itu, meskipun nilai rata-rata kelompok pasir warna lebih tinggi dibandingkan kelompok plastisin, selisih tersebut belum cukup besar untuk menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurhayati dan Fitriani (2023) yang menemukan bahwa berbagai media manipulatif seperti plastisin, pasir kinetik, dan media sensorik lainnya sama-sama efektif dalam meningkatkan kemampuan sensorimotor anak usia dini, namun tidak menunjukkan perbedaan efektivitas yang signifikan antar media. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa faktor keterlibatan aktif anak dalam proses bermain lebih berpengaruh dibandingkan jenis media yang digunakan.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Wulandari dan Kurniawan (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis bermain memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sensorimotor anak, tetapi tidak selalu menghasilkan perbedaan yang signifikan ketika media yang dibandingkan sama-sama bersifat konkret dan interaktif.

Namun demikian, hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Mawaddah dan Pohan (2024) yang menemukan bahwa media pasir berwarna lebih efektif dibandingkan media konvensional dalam meningkatkan kemampuan sensorimotor anak. Perbedaan hasil penelitian tersebut kemungkinan disebabkan oleh perbedaan karakteristik sampel, lama perlakuan, jumlah responden, indikator kemampuan sensorimotor yang diukur, serta kondisi lingkungan pembelajaran yang berbeda.

Dilihat dari nilai standar deviasi, kelompok plastisin memiliki standar deviasi sebesar 23,510 sedangkan kelompok pasir warna sebesar 20,057. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sensorimotor anak pada kelompok pasir warna cenderung lebih homogen dibandingkan kelompok plastisin. Dengan kata lain, peningkatan kemampuan sensorimotor pada kelompok pasir warna terjadi lebih merata pada sebagian besar anak, sedangkan pada kelompok plastisin terdapat variasi

perkembangan yang lebih besar antar peserta didik. Meskipun demikian, perbedaan tersebut tidak cukup kuat untuk menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media plastisin dan media pasir warna sama-sama efektif dalam meningkatkan kemampuan sensorimotor anak usia 5–6 tahun. Meskipun kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, hasil uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan. Oleh karena itu, kedua media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang sama baiknya dalam menstimulasi perkembangan sensorimotor anak usia dini. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas stimulasi, keterlibatan aktif anak, kreativitas guru, serta lingkungan belajar yang mendukung