

# PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI DAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI MELALUI *WORKSHOP MULTISENSORY STORYTELLING* DAN PEMBUATAN PRAKRAYA KRIYA SEDERHANA MENGGUNAKAN METODE *PLAY-BASED LEARNING*

Widia Nur Utami Bastaman<sup>1</sup>, Rima Febriani<sup>2</sup>, dan Tiara Larissa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia  
\*E-mail: [widianur@telkomuniversity.ac.id](mailto:widianur@telkomuniversity.ac.id)

## Abstrak

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia dan sudah mulai dikenalkan sejak usia dini (0 - 6 tahun). Salah satu aspek penting pada perkembangan usia dini adalah berkembangnya kemampuan literasi dan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan pendukung utama bagi kesiapan perkembangan tingkat literasi yang lebih lanjut yaitu kegiatan menulis. Pentingnya perkembangan kedua kemampuan tersebut sangat disadari oleh TK pra-sejahtera Islam Cendekia Gemilang dalam mengembangkan metode belajar bagi siswa-siswinya. Namun kegiatan tersebut menjadi monoton karena bahan ajar dan kegiatan belajar yang kurang variatif, serta suasana belajar yang kurang membangkitkan semangat bagi para siswa-siswi. Maka dari itu, melalui pendampingan ini, tim pengabdian masyarakat Telkom University akan melakukan kegiatan *workshop multisensory storytelling* yang fokus melatih kemampuan literasi sekaligus *workshop* melatih kemampuan motorik halus anak. *Multisensory storytelling* akan melibatkan kemampuan dalam partisipasi membaca bersama dengan menambahkan permainan stimulus kemampuan motorik halus melalui metode *play-based learning* (bermain sambil belajar). *Workshop* akan dilakukan di perpustakaan anak, sehingga saat proses *storytelling* akan lebih terkondisikan dengan baik, juga para siswa-siswi dapat mengetahui beragam sumber literasi secara langsung. Yang kemudian akan dilanjutkan dengan sesi *workshop* pembuatan anyaman sederhana untuk melatih kemampuan motorik halus anak sambil mendengarkan cerita. Dengan terlaksananya *workshop multisensory storytelling* dan *workshop* pembuatan anyaman ini, diharapkan para siswa-siswi dapat memiliki pengalaman yang menarik dalam mengasah kemampuan literasi dan kemampuan motorik halus, serta para pengajar pun akan mendapat informasi baru untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih variatif.

**Kata Kunci:** *Kemampuan Literasi Anak, Kemampuan Motorik Halus Anak, Play-based Learning*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia yang sudah mulai dikenalkan sejak usia dini yaitu 0-6 tahun. Pada rentang usia tersebut merupakan fase *golden age* dimana pendidikan merupakan hal yang paling penting sebagai dasar dalam mencapai tumbuh kembang yang optimal. Hal ini jugalah yang melatarbelakangi pendirian TK pra-sejahtera Islam Cendekia Gemilang (TK ICG) di Cimareme, Kab. Bandung Barat sejak tahun 2020. Salah satu aspek penting pada masa *golden age* adalah berkembangnya kemampuan literasi pada anak, yang dapat melibatkan empat aspek sekaligus yaitu aspek psikologis, sensori, perseptual, dan keterampilan. Salah satu kegiatan literasi yang cukup optimal adalah mendengarkan cerita

(Harras, 2014), kegiatan ini mengutamakan interaksi komunikatif antara pencerita dan pendengar melalui sebuah cerita sehingga tersampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman (Young & Lambe, 2010).

Selain berkembangnya kemampuan literasi, kemampuan motorik halus pun sedang berkembang pesat pada masa usia ini. Kemampuan motorik halus merupakan pendukung utama bagi kesiapan perkembangan tingkat literasi yang lebih lanjut yaitu kegiatan membaca dan menulis. Kemampuan motorik halus adalah perkembangan gerak yang meliputi otot kecil dengan koordinasi mata-tangan dan cukup menantang karena berjalan lambat (Nurjani, 2019). Contoh kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus adalah mewarnai, menggambar, menulis,

memotong, menyusun *puzzle*, atau memasukkan balok sesuai bentuknya.

Pentingnya perkembangan kedua kemampuan tersebut sangat disadari oleh TK ICG dalam mengembangkan metode belajar bagi siswa-siswinya. Meskipun TK ICG telah aktif mengadakan berbagai macam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan kemampuan motorik halus, namun kegiatan tersebut menjadi monoton karena bahan ajar dan metode ajar kurang variatif, serta *ambience* atau suasana belajar yang kurang membangkitkan semangat bagi para siswa-siswi. Hal ini diakui oleh para pengajar menjadi penghambat dalam kegiatan belajar yang telah dipersiapkan. Oleh karena itu melalui *workshop* pendampingan ini, tim pengabdian masyarakat Telkom University akan mengadakan *workshop* pendampingan untuk menstimulus kemampuan literasi dan kemampuan motorik halus anak, melalui *multisensory storytelling* menggunakan pendekatan metode *play-based learning*.

*Multisensory storytelling* merupakan metode untuk menstimulus kemampuan literasi menggunakan rangsangan sensorik (alat peraga cerita) untuk melibatkan indera dan mendukung kata-kata yang diucapkan, membangun kepercayaan, dan meningkatkan pengalaman individu (Navin, 2022; Simanjuntak, 2020). Dalam praktiknya, *multisensory storytelling* dapat digabungkan dengan metode *play-based learning* yang merupakan salah satu metode belajar bagi anak usia dini. Secara sederhana, *play-based learning* dapat diartikan dengan bermain sambil belajar, dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang menyenangkan, simbolis, aktif, sukarela, dan memotivasi (Dewi, 2018). *Play-based learning* fokus pada hakekatnya seorang anak yang senang untuk bermain. Metode *play-based learning* mengacu pada lima area permainan (Amin, 2018) yaitu:

- *Creative play*: Area permainan ini merupakan area permainan kreatif. Permainan ini berguna bagi anak sebagai sarana untuk mengekspresikan diri.
- *Dramatic play*: Permainan drama yang dilakukan dalam aktivitas anak dengan memerankan peran, menembus batas realita atau menemukan sesuatu yang baru dan berbeda di

luar dirinya. Anak-anak diajak berimajinasi dan membayangkan sesuatu yang ada di luar dirinya.

- *Exploratory play*: Permainan ini adalah jenis permainan petualangan. Anak-anak bisa diajak menjelajah lingkungan di sekitarnya.
- *Manipulative play*: Permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir serta koordinasi antar indera. Melatih otak untuk berpikir, berimajinasi, dan menyelesaikan suatu persoalan sampai selesai.
- *Sensory play* adalah area permainan yang digunakan untuk merangsang anak menggunakan indera-indera yang ada di dalam dirinya.

Dengan adanya rangkaian *workshop* yang dilakukan, diharapkan tidak hanya memberi pengalaman baru bagi para siswa-siswi, namun juga dapat memberikan alternatif solusi baru bagi para pengajar terkait kendala yang sedang dialami.

## 2. Metodologi



Gambar 1. Tahapan Metodologi

Tahap pertama yang dilakukan adalah wawancara dan observasi langsung kepada pihak TK ICG untuk menggali informasi mengenai aktivitas yang biasa dilakukan dan kebutuhan peserta target.

Tahap kedua adalah pelaksanaan *workshop* pendampingan *multisensory storytelling* dan pembuatan karya kriya sederhana menggunakan metode *play-based learning* yang mengacu pada lima area permainan. *Workshop* akan dibagi menjadi dua tahapan, yaitu *workshop* untuk melatih kemampuan literasi dini dan yang kedua adalah *workshop* untuk melatih kemampuan motorik halus. Untuk *workshop* pertama, akan dilakukan pengenalan perpustakaan secara umum melalui kegiatan *read aloud* dan permainan *games* literasi di dalam perpustakaan. Sedangkan untuk *workshop* kedua, akan dilakukan di bagian luar perpustakaan melalui *workshop* pembuatan anyaman sederhana sambil mendengarkan kembali cerita dengan metode *read aloud*.

Tahap ketiga adalah proses evaluasi bersama dengan para pengajar TK ICG. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mendapatkan *feedback* dari program yang telah diberikan serta melakukan perbaikan kegiatan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan *workshop* dilakukan dengan dua tahapan dalam satu waktu. TK ICG yang memiliki 28 siswa-siswi yang terdiri dari kelas besar (5-6 tahun) serta kelas kecil (3-4 tahun) dibagi menjadi dua kelompok dan setiap kelompok melakukan *workshop* secara bergantian agar suasana lebih kondusif. *Workshop* pertama adalah *workshop multisensory storytelling* mengenai pengenalan perpustakaan. *Workshop* dilakukan sesuai tahapan lima area permainan berdasarkan metode *play-based learning*, yang secara lebih detail akan dijelaskan setelah ini:

- **Tahap 1 Creative Play**, kegiatan akan diawali dengan pengenalan perpustakaan dengan menggunakan alat peraga berupa buku yang dibacakan secara *read aloud*. Cerita yang dibacakan terkait perpustakaan, sehingga memberikan gambaran mengenai perpustakaan, mengingat ini kali pertama bagi sebagian besar siswa-siswi mengunjungi perpustakaan anak.
- **Tahap 2 Dramatic Play**, para siswa-siswi diajak berimajinasi dan membayangkan sesuatu dan mengasah kemampuan untuk berdiskusi merespon cerita yang telah diperdengarkan.
- **Tahap 3 Exploratory Play**, para siswa-siswi diminta untuk mengobservasi hal di sekeliling yang berkaitan dengan cerita yang telah disampaikan.
- **Tahap 4 Manipulative Play**, kegiatan akan dilanjutkan dengan kegiatan permainan sekaligus simulasi mencari buku-buku yang berkaitan dengan tema tertentu, sesuai dengan cerita yang telah diperdengarkan dan minat masing-masing.
- **Tahap 5 Sensory Play**, akan dirasakan melalui proses pencarian beragam buku pada perpustakaan. Pada kesempatan inipun, para siswa-siswi dapat sekaligus membaca buku. *Workshop* kedua adalah *Workshop* Pembuatan Prakarya Sederhana. Prakarya yang dimaksud adalah membuat anyaman. Dengan anyaman para siswa-siswi dilatih untuk melakukan gerakan tangan naik turun, mencapit, melipat,

serta mewarnai, untuk menstimulus kemampuan motorik halus. *Workshop* dilakukan sesuai tahapan lima area permainan berdasarkan metode *play-based learning*:

- **Tahap 1 Creative Play**, kegiatan akan diawali dengan membacakan lagi cerita kedua secara *read aloud*. Cerita yang disampaikan berkaitan dengan kegiatan menganyam yang akan dilakukan.
- **Tahap 2 Dramatic Play**, para siswa-siswi diajak berimajinasi dan banyak berdiskusi terkait cerita yang telah diperdengarkan.
- **Tahap 3 Exploratory Play**, para siswa-siswi diminta untuk mengobservasi alat dan bahan yang akan digunakan untuk menganyam.
- **Tahap 4 Manipulative Play**, kegiatan akan dilanjutkan dengan memulai kegiatan menggambar dan mewarnai dasar anyaman untuk melatih koordinasi antar indera serta menjadi proses adaptasi awal sebelum mulai menganyam.
- **Tahap 5 Sensory Play**, akan dirasakan melalui proses menganyam, baik saat melakukan gerakan menganyam, memegang material, dan mengkombinasikan warna anyaman.



Gambar 2. Suasana pada *Workshop Multisensory Storytelling* dan *Workshop Pembuatan Anyaman*

Pada akhir kegiatan, dilakukan pengisian kuisisioner untuk mendapatkan *feedback* terkait kegiatan yang telah dilakukan. Kuisisioner diisi oleh 8 responden, yang terdiri dari 4 orang pengajar dan 4 orang pustakawan yang ikut serta dalam kegiatan. Hasil kuisisioner terlampir setelah ini:

1. Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta, 8 responden sangat setuju
2. Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup, 8 responden setuju

- Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami, 6 responden setuju dan 2 responden sangat setuju
- Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan, 2 responden setuju dan 6 responden sangat setuju
- Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang, 2 responden setuju dan 6 responden sangat setuju



Gambar 3. Hasil *Feedback* Masyarakat Sasar

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan *feedback* dan wawancara dari peserta sasar yaitu pengajar TK ICG, kegiatan ini berjalan dengan baik dan berhasil memenuhi kebutuhan peserta sasar. *Workshop Multisensory Storytelling* dinilai berhasil. Para siswa-siswi yang sebelumnya tidak mengenal perpustakaan sama sekali, setelah *workshop* mampu menceritakan kembali mengenai apa itu perpustakaan, bagaimana caranya menemukan buku yang mereka minati,

#### 5. Referensi

Amin, M. L. (2018). *Play-Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Progresivisme*. Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan UsiaDini, 1(2), 43-63.

Dewi, Puspitasari. 2018. "Play-based learning Bagi Anak Usia Dini dalam Perspektif Filsafat Pendidikan William Heard Kilpatrick". Skripsi. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah MadaYogyakarta.

Navin, V. (2022). *Multisensory Storytelling*: <https://senmagazine.co.uk/content/activities/multi-sensory/18029/multisensory-storytelling/> (Diakses pada 15 Februari 2024).

Harras, K. A. (2014). *Hakikat dan Proses Membaca*. In PBIN4108/MODUL 1(p. 56). Jakarta: Universitas Terbuka.

juga berani mencoba sumber literasi lainnya seperti bermain kartu atau alat peraga lainnya.

Sedangkan pada *Workshop* Pembuatan Prakarya Sederhana, hampir sebagian besar siswa-siswi mampu menyelesaikan anyaman hingga beres bahkan mendekorasinya dengan mewarnainya. Kegiatan menganyam sebelumnya sudah pernah dilakukan di kelas, namun masih banyak yang belum mampu menyelesaikan hingga beres. Pada *workshop* kali ini, hanya dua anak saja (dari total 28 anak) yang tidak selesai. Kemampuan motorik halus para siswa-siswi dalam memasukan anyaman menjadi lebih luwes. Selain itu menurut para pengajar, kegiatan *read aloud* sebelum menganyam dirasa efektif untuk membuat para siswa lebih fokus dan tenang dalam menyelesaikan anyaman.

Penerapan metode *play-based learning* pun sebenarnya sudah diterapkan oleh TK ICG, namun menjadi semakin variatif karena dilakukan melalui kegiatan baru. Kegiatan serupa sangat berpeluang untuk diterapkan kembali di kemudian hari, mengingat fasilitas perpustakaan anak tidak mudah dijumpai di lingkungan TK ICG. Selain itu metode *read aloud* yang digabungkan dengan pembuatan karya kriya dinilai efektif oleh para pengajar untuk diterapkan sebelum memulai kegiatan berkarya.

Nurjani, Y. Y. (2019). *Upaya mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menggunting*. Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training), 3(2), 85-92.

Simanjuntak, G. M. Br., Widyana, R., & Astuti, K. (2020). *Pembelajaran Metode Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Pra Membaca Pada Anak Usi Pra Sekolah*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 51–54. Suyadi. 2011. Manajemen PAUD: TPA-KB-TK/RA. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Young, H., Lambe, L (2011). *Multi-Sensory Storytelling: For People with Profound and Multiple Learning Disabilities*. PMLD LINK Sharing Ideas and Information. 23(1), 29 – 31.