E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 2654-2676
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Implementasi Media Misterybox Sebagai Stimulasi Sensori Motorik Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Di TK IT Nurul Hidayah

Adilla Nur Shidqi Khoirona[1], Sholatul Hayati[2], Ahmad Jauharuddin[3]
[1,2,3] Institut Agama Islam Al- Khairiyah Cilegon
e-mail: Adilah0129@gmail.com

Abstrak

Pertumbuhan sensorimotor, khususnya dalam hal kesadaran sentuhan dan gerakan tangan yang tepat, memainkan peran penting dalam menumbuhkan perkembangan intelektual dan kemandirian pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki secara menyeluruh penggunaan media MysteryBox sebagai alat untuk merangsang aktivitas sensorimotor pada anak usia 4 hingga 5 tahun di TK IT Nurul Hidayah, menilai beragam reaksi dan respons emosional anak terhadap penanganan bahan bertekstur, dan mengenali faktor-faktor yang mendukung atau menghambat pengalaman pendidikan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi deskriptif. Partisipan meliputi 16 siswa dari Kelompok A serta para pendidik di TK IT Nurul Hidayah, yang berlokasi di Kecamatan Cibeber, Kota Cilegon. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Kredibilitas data diverifikasi menggunakan teknik dan triangulasi sumber, dengan analisis data dilakukan secara interaktif yang meliputi fase reduksi data, presentasi data, dan perumusan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media MysteryBox, yang berfokus pada pendekatan sentuhan buta, efektif dalam memberikan stimulasi sensorimotor yang terorganisir dan responsif. Penggunaan berbagai benda taktil seperti benda lunak, keras, basah, elastis, dan empuk berhasil merangsang eksplorasi sensorik dan mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak. Penelitian ini mengidentifikasi tiga kategori reaksi taktil anak-anak : reaksi eksploratif yang antusias, penghindaran sensasi, dan

perilaku sensorik defensif. Keefektifan metode stimulasi ini terutama dipengaruhi oleh terciptanya suasana belajar yang terasa aman secara psikologis, serta pendekatan pendampingan yang menarik dan fleksibel dari para guru. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa media MysteryBox secara efektif meningkatkan pemrosesan sensorik dan mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia dini.
Kata kunci: *Media Misterybox, Stimulasi Sensori Motorik, Anak Usia Dini.*

Abstract

Sensory-motor development, particularly in terms of tactile awareness and precise hand movements, plays a crucial role in fostering intellectual development and independence in early childhood. The purpose of this study is to comprehensively investigate the use of the Mystery Box as a tool to stimulate sensorimotor activities in children aged 4 to 5 years at IT Nurul Hidayah Preschool, to assess the children's various reactions and emotional responses to handling textured materials, and to identify the factors that support or hinder this educational experience. This study employed a qualitative method with a descriptive approach. Participants included 16 students from Group A and the educators at TK IT Nurul Hidayah, located in Cibeber District, Cilegon City. Data collection was conducted through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data credibility was verified using source triangulation techniques, with data analysis conducted interactively through the phases of data reduction, data presentation, and conclusion formulation. The results indicate that the use of the Mystery Box medium, which focuses on a blind touch approach, is effective in providing organized and responsive sensorimotor stimulation. The use of various tactile objects—such as soft, hard, wet, elastic, and cushiony items—successfully stimulated sensory exploration and developed children's fine motor skills. This study identified three categories of children's tactile reactions: enthusiastic exploratory reactions, sensory avoidance, and defensive sensory behavior. The effectiveness of this stimulation method is primarily influenced by the creation of a psychologically safe learning environment, as well as an engaging

and flexible guidance approach from teachers. Therefore, it has been proven that the Mystery Box effectively enhances sensory processing and develops fine motor skills in young children.

Keywords: *Mystery Box Medium, Sensorimotor Stimulation, Early Childhood.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Saputri & Katoningsih, 2023, hlm. 2779-2790). Pendidikan ini diberikan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu memasuki pendidikan selanjutnya, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, maupun informal (Zhaffirly et al., 2022, hlm. 31-33). Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik maupun mental, sehingga memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan kepribadian dan kecerdasan anak. Hal ini menunjukkan bahwa, lembaga PAUD perlu menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan kaya stimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal (Fitriani, 2025, hlm 1-11) .

Secara konseptual, anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat serta disebut sebagai masa keemasan (golden age) karena otak anak berkembang sangat cepat dan sangat responsif terhadap stimulasi dari lingkungan (Melia et al., 2025, hal. 268-281). Dalam kajian pendidikan anak usia dini, perkembangan anak meliputi enam aspek utama, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni yang saling berkaitan satu sama lain (Jamain et al., 2025). Aspek-aspek perkembangan anak terlihat minat dan bakatnya dalam belajar. Sehingga memudahkan pendidik dalam mengembangkan kecerdasannya secara optimal. Oleh karena itu, aspek-aspek perkembangan harus

terstimulus dengan baik, sehingga anak berkembang dengan optimal (Fauziyah et al., 2021, hlm. 172-186).

Dalam perspektif Islam, pentingnya pendidikan anak juga ditegaskan dalam Al-Qur'an, seperti dalam QS. An-Nahl ayat 78 yang menjelaskan bahwa manusia diberikan tiga perangkat untuk mengakses keilmuan, yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati sebagai sarana memperoleh pengetahuan, serta QS. At-Tahrim ayat 6 yang menekankan tanggung jawab dalam mendidik anak. Pendidikan yang efektif pada usia dini dapat membekali anak dengan nilai-nilai moral dan spiritual yang kokoh, yang menjadi dasar bagi pembentukan kepribadian mereka di kemudian hari.

Berdasarkan hal tersebut, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu melibatkan panca indera serta pengalaman langsung. Anak memiliki karakteristik berupa keingintahuan yang besar dan keinginan untuk mencoba, sehingga anak dapat melakukan latihan-latihan fisik motorik melalui gerakan-gerakan terkoordinasi yang difasilitasi dengan lingkungan yang mendukung atas pemberian stimulasi yang tepat (Reswari et al., 2022). Namun, dalam praktik pendidikan anak usia dini di Indonesia, pengenalan panca indra masih sering dilakukan secara verbal dan abstrak, sehingga anak kesulitan memahami konsep karena minim pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Saflitha & Jf, 2025, hlm. 109-121). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek fisik dan motorik yang merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap anak untuk di kembangkan secara optimal (Rini & Ilham, 2024, hlm. 155-173). Hal ini menunjukkan bahwa, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung menjadi penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Untuk itu, pembelajaran anak usia dini diperlukannya stimulasi yang sesuai demi tumbuh kembang anak. Stimulasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk merangsang perkembangan anak dengan melibatkan panca indra dan motoriknya (Arista et al., 2024, hal. 55-58). Rangsangan ini dapat berupa sentuhan, kata-kata, aktivitas, atau interaksi yang melibatkan berbagai aspek, seperti sensorik, motorik, kognitif, dan sosial (Afrini et al., 2023, hal. 137-145). Oleh karena itu, pentingnya

stimulasi sejak dini agar anak dapat menerima rangsangan yang tepat untuk tumbuh kembangnya (Wahyuningrum & Dwiyanti, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa, stimulasi yang tepat tidak hanya mendukung pertumbuhan secara umum, tetapi juga berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik pada anak usia dini berlangsung secara progresif sering dengan kematangan diri anak, yang di pengaruhi oleh berbagai stimulasi serta pengalaman gerak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Umam, 2022). Pada masa ini, fisik anak berada pada fase usia emas (golden age), dimana pertumbuhan dan perkembangan fisik berjalan dengan sangat pesat dan berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan. (Ramadhani et al., 2022, hal. 2360-2370). Motorik tersebut mencakup seluruh gerakan tubuh, baik gerak internal yang tidak terlihat (motor) seperti penangkapan stimulus oleh indera, kemudian pemrosesan dan pembuatan keputusan oleh otak serta terakhir penyampaian keputusan oleh saraf motorik ke otot, maupun gerak eksternal (mampu dilihat yakni movement) (Reswari et al., 2022).

Lebih lanjut, perkembangan sensorik dan motorik tidak dapat dipisahkan. Perkembangan sensori motorik merupakan kemampuan anak dalam mengintegrasikan pengalaman inderawi dengan aktivitas gerakan tubuh. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan yang melibatkan aktivitas sensorik dan motorik sebagai dasar pembentukan pengetahuan (Syafnita et al., 2023, hlm. 12–15). Oleh karena itu, stimulasi sensori motorik memiliki peran penting dalam membantu anak memahami lingkungan secara konkret dan bermakna serta, menunjukkan adanya kontrol tubuh yang baik, serta memiliki konsentrasi yang tinggi. Selain itu, mereka cenderung patuh terhadap arahan guru dan menunjukkan minat belajar yang tinggi. (Yuris et al., 2025, hlm. 36-43).

Namun demikian, kasus gangguan tumbuh kembang anak pada usia dini belum mengalami perkembangan secara maksimal. Beragam permasalahan pada perkembangan anak antara lain, keterlambatan dalam motorik halus maupun kasar, keterampilan berbahasa, perilaku autistik, serta hiperaktivitas terus mengalami

peningkatan (Wulandari et al., 2025, hlm. 416-425). Permasalahan tersebut tidak terlepas dari keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas indera anak secara optimal. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sekaligus merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Martini, 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui interaksi langsung dengan objek pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Utami et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman sensori yang nyata bagi anak.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, proses belajar tidak hanya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat formal, tetapi juga melalui aktivitas bermain. Metode bermain terbukti menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Bermain tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang komprehensif (Hasanah & Purnama, 2024, hlm. 171-182). Bermain merupakan sarana belajar yang alami bagi anak, karena melalui bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, serta melatih kemampuan sensorik dan motorik secara bersamaan (Jamain et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media atau permainan edukatif menjadi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini agar lebih menarik dan bermakna.

Pada saat ini di Indonesia telah dikembangkan program untuk anak-anak prasekolah yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak sedini mungkin, dengan menggunakan APE (alat permainan edukatif) (Ramadhani et al., 2022, hlm 2360-2370). APE adalah alat permainan edukatif yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Agustia, 2023 hlm. 1-9). Pada umumnya Alat Permainan Edukatif (APE) tidak hanya dikembangkan satu jenis saja melainkan juga

berdasarkan banyaknya alat permainan edukatif (Rakhmawati, 2022, hlm. 381-387). Hal ini menunjukkan bahwa, pemilihan dan penggunaan APE yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung optimalisasi perkembangan anak, khususnya dalam aspek sensori motorik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan sensori motorik anak adalah alat permainan edukatif (APE) berupa MysteryBox. MysteryBox (kotak misteri) merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan (Avissany et al., 2023, hlm. 43-53). MysteryBox berbentuk kotak tertutup yang berisi berbagai benda dengan tekstur yang berbeda, di mana anak diminta untuk meraba dan menebak isi kotak tanpa melihat secara langsung, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan indera peraba serta koordinasi gerakan tangan secara bersamaan. Penggunaan MysteryBox dalam pembelajaran berfungsi sebagai meningkatkan keterlibatan anak, mendorong eksplorasi aktif, serta membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti bahasa, kognitif, dan motorik (Harahap, 2023; Kusmawati et al., 2024; Rosyianah, 2023). MysteryBox dapat digunakan oleh guru untuk mendukung pembelajaran di kelas dan meningkatkan pembelajaran (Kusmawati, 2024, hlm. 968-975). Dengan demikian, MysteryBox memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sensori motorik anak usia dini.

Mengacu pada praobservasi yang dilakukan pada Maret 2026 di kelas A TK IT Nurul Hidayah dengan jumlah 16 anak usia 4–5 tahun, ditemukan bahwa sebagian anak menunjukkan respons yang kurang optimal terhadap stimulasi taktil. Dari jumlah tersebut, terdapat 3 anak yang menolak stimulasi, dengan rincian 1 anak menunjukkan rasa jijik, 1 anak merasa takut, dan 1 anak tampak enggan untuk berpartisipasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan sensori motorik, khususnya dalam aspek penerimaan rangsangan taktil. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya upaya stimulasi yang lebih inovatif dan menyenangkan agar anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mengembangkan kemampuan sensori motoriknya secara optimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji implementasi media MysteryBox sebagai stimulasi sensori motorik pada anak usia 4–5 tahun di TK IT Nurul Hidayah, dengan mempertimbangkan pentingnya pemberian stimulasi yang tepat pada masa usia dini sebagai periode emas perkembangan anak, di mana anak memerlukan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, sehingga penggunaan media MysteryBox diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang melibatkan berbagai indera serta aktivitas motorik secara bersamaan, sekaligus mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, yang pada akhirnya dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi solusi dalam meningkatkan perkembangan sensorik dan motorik anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi deskriptif. Partisipan meliputi 16 siswa dari Kelompok A serta para pendidik di TK IT Nurul Hidayah, yang berlokasi di Kecamatan Cibeber, Kota Cilegon. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Kredibilitas data diverifikasi menggunakan teknik dan triangulasi sumber, dengan analisis data dilakukan secara interaktif yang meliputi fase reduksi data, presentasi data, dan perumusan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Implementasi Media Mystery Box sebagai Stimulasi Sensori Motorik Anak Usia 4–5 Tahun di TK IT Nurul Hidayah

Penerapan media Mystery Box sebagai alat pendidikan untuk merangsang perkembangan kemampuan sensorimotor anak-anak di Kelompok A di TK IT Nurul Hidayah dilakukan secara alami dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang berlandaskan pada pengalaman langsung (learning by doing) sesuai dengan acuan penelitian. Peneliti melakukan observasi menyeluruh terhadap seluruh proses pembelajaran di ruang kelas tanpa intervensi buatan yang dapat mengganggu

perilaku asli anak maupun metode pengajaran guru. Pendekatan ini diterapkan agar semua perilaku, komunikasi verbal, serta reaksi yang ditampilkan anak-anak selama pembelajaran merupakan manifestasi tindakan yang autentik dan alami.

Pelaksanaan eksplorasi taktil ini bagian menjadi tiga sesi observasi lapangan pada semester pertama, yaitu Observasi 1 pada Rabu, 26 Agustus 2026 dengan kehadiran 16 anak; Observasi 2 pada Rabu, 9 September 2026 diikuti oleh 11 anak; serta Observasi 3 pada Senin, 14 September 2026 dengan kehadiran 9 anak. Desain pembelajaran dibuat secara bertahap dan berkesinambungan dengan menghadirkan berbagai objek yang memiliki variasi tekstur yang beragam, meliputi benda yang memiliki tekstur halus, kasar, elastis, basah, dingin, lentur , kaku , padat, lembut , hingga berbulu. Penyajian berbagai jenis bahan ini bertujuan untuk memberikan stimulasi sensorik yang menyeluruh guna memaksimalkan kemampuan integrasi sensorik dari sentuhan, serta mengembangkan kematangan motorik halus (seperti kemampuan menggenggam, meremas, dan menggerakkan benda) serta motorik kasar (seperti aktivitas menaiki kursi kecil untuk menjaga keseimbangan) pada anak berusia 4–5 tahun. Dalam praktik di lapangan, penerapan media Mystery Box ini terdiri dari tiga tahap utama yang saling terhubung, yaitu tahap persiapan dan pengaturan lingkungan kelas, tahap pelaksanaan eksplorasi taktil, dan tahap pendampingan serta evaluasi oleh guru.

Tahap Persiapan dan Pengondisian Kelas

Pada tahap awal setiap sesi belajar, pengajar secara teratur menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang mendukung serta memastikan keamanan emosional bagi seluruh peserta didik sebelum memperkenalkan alat bantu belajar. Pada tahap awal, pengondisian lingkungan belajar berdampak langsung pada kesiapan mental anak dalam menerima stimulasi sensorik. Mengingat bahwa suasana gelap di dalam kotak sering kali menimbulkan rasa khawatir pada anak, guru memberikan contoh langsung dengan memasukkan tangannya sendiri ke dalam Mystery Box untuk menunjukkan bahwa aktivitas tersebut aman dan menyenangkan, yang merupakan wujud penerapan teori pemberian contoh/model

yang baik dan bimbingan dalam belajar motorik (Hurlock, 1978, hlm. 157 Kotak 6-4). Pengajar memulai persiapan dengan memastikan bahwa kotak misteri terbuat dari bahan yang kokoh dan aman, bahwa lubang sentuhnya dilapisi dengan kain lembut untuk mencegah cedera pada kulit anak, serta memilih bahan taktil yang tidak memiliki tepi runcing, memiliki tekstur yang fleksibel, tidak memicu reaksi alergi atau sensitivitas pada kulit tangan, aman dari risiko pembekuan, serta terjangkau dan akrab dengan pengalaman sehari-hari anak-anak.

Tahap Pelaksanaan Eksplorasi Taktil

Dalam tahap implementasi utama, eksplorasi sentuhan harian dilaksanakan secara sistematis dengan menyediakan berbagai macam bahan yang memiliki tingkat kompleksitas rangsangan yang meningkat secara bertahap di setiap sesi pengamatan. Pada Observasi 1 yang dilakukan pada Rabu, 26 Agustus 2026, dengan melibatkan 16 siswa, kegiatan ini terfokus pada pengenalan dasar menggunakan objek-objek yang menunjukkan perbedaan tekstur yang sangat mendasar dan terpolar, seperti pasir kinetik, slime (basah, lengket, dan dingin), kapas (yang lembut), batu (yang kasar), serta cangkang kerang (yang kasar). Berdasarkan pengamatan data yang dicatat , dalam sesi awal ini , hanya 4 dari 16 anak yang berani untuk segera memasukkan tangan dan memegang benda tanpa ragu , yaitu subjek A-01, A-02, A-06, dan A-08. Di sisi lain, 12 anak yang lain (termasuk A-04, A-05, A-07, A-09, dan A-13) masih terjebak dalam perasaan ragu, cemas, serta ketakutan yang terkait dengan kemungkinan adanya hewan penggigit di dalam kotak gelap. Keterampilan motorik halus dari kelompok anak yang menunjukkan keraguan ini juga terlihat masih kurang luwes, di mana subjek A-04 dan A-10 hanya melakukan sentuhan ringan pada permukaan benda tanpa memberikan tekanan atau genggaman yang kuat.

Temuan dari Observasi 3 menunjukkan pencapaian pada indikator-indikator berikut:

1. Aspek Perhatian: Perhatian didefinisikan sebagai proses kognitif yang memungkinkan anak memfokuskan kesadaran pada stimulus tertentu sambil

mengabaikan stimulus lain yang tidak relevan (Annisa & Marlina, 2026) Tujuh dari sembilan anak menampilkan kemampuan konsentrasi yang baik dalam mengikuti Arah dan menunggu giliran dengan teratur, sedangkan dua anak lainnya tampak lebih fokus pada permainan secara mandiri.

2. Aspek Keberanian: Delapan dari sembilan anak menampilkan keberanian dalam menggunakan tangan dan dengan cepat menggenggam benda dengan erat. Hanya satu anak (A-04) yang belum menunjukkan keberanian sepenuhnya, terlihat dari gerakan lembut saat menyentuh benda, sebelum cepat menarik tangan tanpa menggenggam, dikarenakan masih merasa ragu dan merasakan sensasi geli.
3. Aspek Respons Taktil: Tujuh dari sembilan anak secara aktif dan tanpa ragu melakukan palpasi terhadap seluruh bagian benda . Dua anak lainnya belum menunjukkan hasil yang memuaskan , yaitu A-05 yang pernah mengucapkan "Bu aku jelek takut Bu Guru" namun jari-jarinya tetap memegang benda di dalam kotak, dan A-04 yang hanya menyentuh lembut permukaan benda .
4. Aspek Motorik Halus: Tujuh dari sembilan anak dapat mengendalikan jari tangan dengan baik, seperti saat memegang kelereng berkilau tanpa menjatuhkannya, menekan busa elastis hingga mengalami perubahan bentuk, dan memindahkan potongan plastisin yang lembut.
5. Aspek Motorik Kasar: Semua anak yaitu sembilan dari sembilan menunjukkan kemandirian penuh saat naik dan turun dari kursi dengan posisi tubuh yang stabil tanpa bantuan dari pengajar.
6. Dimensi Diskriminasi Tekstur dan Identifikasi Objek: Semua sembilan siswa menunjukkan kemampuan untuk merasakan perbedaan karakteristik fisik dari berbagai benda, meskipun terdapat pertukaran istilah yang sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak -anak berusia 4–5 tahun. Anak-anak secara berulang mengasosiasikan kata "keras" dengan "kasar" dan "halus" dengan "lembut".
7. Dimensi Respons Afektif: Sebanyak 8 dari 9 anak menunjukkan ekspresi kegembiraan, yang terlihat dari ungkapan spontan seperti, "Seru Bu, menyenangkan Bu, tadi beda-beda bendanya!", dan juga semangat yang tampak dalam pernyataan, "Bu aku mau naik, mau masuk ke dalam Mystery Box-nya".

Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenali variasi karakteristik benda dan melakukan eksplorasi batas-batas sensitivitas sentuhan secara mandiri tanpa merasa stres psikologis.

Tahap Pendampingan dan Evaluasi Pendidik

Selama siswa berinteraksi dan menyentuh isi Mystery Box, guru berperan sepenuhnya sebagai pendukung yang mendampingi proses permainan tanpa menggunakan tekanan fisik. Guru terus memberikan dukungan emosional melalui nada suara yang lembut dan menenangkan untuk membantu anak-anak yang awalnya menunjukkan rasa cemas, takut, atau geli terhadap tekstur yang basah dan lengket (seperti slime dan bubble bead yang sempat membuat 3 anak merasa jijik, termasuk subjek A-04 dan A-05 pada Observasi 1 dan 2).

Fase pendampingan ini juga menekankan berbagai elemen yang mendukung keberhasilan pembelajaran di lapangan, termasuk:

1. Suasana Kelas yang Menarik: Suasana ruang kelas yang ceria dan bebas dari tekanan memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan.
2. Variasi Alat Pembelajaran: Pemanfaatan alat yang di-update secara berkala pada setiap sesi pengamatan terbukti sangat membantu dalam mencegah rasa bosan dan menjaga minat siswa. Manik-manik air yang memiliki efek dingin, lentur, dan basah dianggap sebagai alat yang paling menarik dan memberikan hasil yang luar biasa karena menciptakan ilusi pada anak-anak bahwa mereka sedang bermain air daripada mengikuti pembelajaran formal.
3. Dampak dari Teman Sebaya: Dukungan sosial yang berasal dari teman-teman yang sudah sukses melakukan aktivitas meraba dapat mendorong keberanian siswa lainnya. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah anak yang bersedia berpartisipasi, yang bertambah dari 4 anak pada Observasi 1, menjadi 7 anak pada Observasi 2, hingga mencapai 8 dari 9 anak pada Observasi 3. Antusiasme ini tercermin dalam permintaan siswa di akhir sesi, "Mau Bu, kotak utama berikutnya

rahasia lagi ya tapi isinya yang banyak, sampai membosankan, maunya slime glitter, kok gak ada laba-labanya, squishy dumpling ya".

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, pendidik menggunakan sistem antrean yang disesuaikan melalui permainan hompimpa serta menggabungkan kuis cepat yang secara signifikan menciptakan lingkungan belajar yang lebih teratur dan kondusif. Sebagai bagian dari proses penilaian berkelanjutan demi peningkatan mutu, pendidik secara terencana mendokumentasikan berbagai saran perbaikan yang akan diterapkan pada sesi pembelajaran berikutnya. Saran-saran tersebut mencakup penajaman kualitas persiapan media pembelajaran agar lebih optimal, mengurangi intensitas kegiatan fisik yang dilakukan sebelum pemakaian Mystery Box agar anak tidak merasa lelah atau kehilangan minat terlalu cepat, serta menambah variasi objek yang bisa diremas dan ditarik untuk melatih serta mengembangkan kekuatan otot jari anak secara lebih efektif dan terukur.

Mendeskripsikan dan Mengkaji Bentuk Respons serta Kendala yang Dialami Anak Selama Proses Stimulasi Sensorimotorik Melalui Media Mystery Box.

Implementasi pembelajaran dengan memanfaatkan media Mystery Box selama tiga kali pertemuan di lapangan pada Kelompok A TK IT Nurul Hidayah memberikan kesempatan yang luas bagi peneliti untuk melakukan pengamatan, deskripsi, dan penyelidikan mendalam mengenai berbagai bentuk respons yang dilakukan oleh anak-anak berusia 4–5 tahun. Respons tersebut meliputi reaksi emosional yang muncul secara spontan, tingkat keberanian yang terlihat, ekspresi verbal yang disampaikan, serta dinamika perubahan dalam kemampuan motorik halus dan kasar saat jari-jari kecil mereka bersentuhan dengan berbagai tekstur objek yang ada di dalam kotak misteri. Selain itu, pengamatan di lapangan juga mencatat secara cermat berbagai kendala atau hambatan yang muncul dalam proses stimulasi, baik yang berasal dari faktor internal anak seperti rasa takut, sensasi geli, dan kejenuhan yang cepat, maupun yang dipicu oleh faktor eksternal seperti batasan waktu dan kondisi kelas. Segala bentuk respons dan hambatan ini dianalisis secara kualitatif

untuk memahami bagaimana proses adaptasi anak berkembang secara bertahap dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga.

Bentuk Respons Emosional dan Keberanian Anak Terhadap Rangsangan Taktil

Respons awal yang diperlihatkan oleh anak-anak dari Kelompok A dalam Observasi 1 pada Rabu, 26 Agustus 2026, sangat dipengaruhi oleh rasa keheranan dan daya imajinasi yang khas bagi anak-anak usia dini ketika berhadapan dengan objek yang belum mereka kenal sebelumnya di dalam kotak yang gelap. Sebagian besar anak, termasuk subjek A-04, A-05, A-07, A-09, A-13, dan beberapa lainnya, menunjukkan reaksi berupa penolakan yang lembut, ekspresi wajah dengan tanda-tanda kecemasan, serta menarik tangan mereka dengan cepat saat jari-jari mereka menyentuh tekstur benda yang dingin dan lembap, seperti slime atau kapas lembut yang mereka kira sebagai bulu binatang, disertai dengan prasangka sederhana bahwa di dalam kotak tersebut terdapat ulat atau makhluk yang mungkin bisa menggigit. Hanya 4 dari 16 anak (A-01, A-02, A-06, dan A-08) yang menunjukkan sikap berani penuh pada pertemuan pertama ini, dengan langsung menunjukkan semangat dan memasukkan tangan mereka tanpa ragu, sementara anak-anak lainnya tetap menunjukkan respons yang penuh keragu-raguan dengan gerakan tangan yang hanya menyentuh permukaan benda secara sangat lembut tanpa berani memberikan tekanan, seperti yang tampak pada A-04 dan A-10.

Bentuk Respons Motorik serta Kemampuan Diskriminasi Taktil Anak usia 4-5 tahun

Pergerakan motorik halus dan kasar anak-anak Kelompok A menunjukkan perubahan yang sangat signifikan seiring berjalannya waktu dan meningkatnya jumlah pertemuan di lapangan. Saat Observasi 1 dilakukan, kemampuan motorik halus anak terlihat masih kaku dan terbatas, di mana jari-jari mereka hanya berani mengusap atau menyentuh ujung benda dengan sangat hati-hati tanpa menggunakan tenaga, belum bisa memegang benda yang licin, dan ketika harus menaiki kursi kecil, mereka masih memerlukan bantuan guru yang memegang pinggang karena keseimbangan tubuh anak dalam usia 4–5 tahun ini belum stabil.

Pada Observasi 2 dan 3, keterampilan motorik anak berkembang secara signifikan; mereka kini sudah mampu memegang benda dengan baik, meremas spons cuci piring yang lembut hingga airnya menetes, memecah styrofoam menjadi bagian yang lebih kecil, menggenggam kelereng licin tanpa terjatuh, serta menunjukkan kemandirian dalam motorik kasar, di mana semua anak (9 dari 9 anak) pada Observasi 3 tampak sangat mahir dalam naik dan turun dari kursi kecil secara mandiri dengan postur yang seimbang tanpa perlu bantuan dari guru.

Melalui observasi yang sistematis selama tiga sesi pertemuan, peneliti menemukan beberapa rintangan penting yang dialami anak-anak Kelompok A saat melakukan aktivitas stimulasi sensorimotorik. Rintangan kedua terkait dengan aspek operasional kelas, yang meliputi keterbatasan rentang fokus anak-anak usia taman kanak-kanak yang umumnya hanya dapat bertahan dalam durasi singkat, perilaku kompetitif antaranak yang membuat mereka berebut untuk mencoba kegiatan terlebih dahulu di awal akibat tingginya semangat, serta jumlah peserta didik yang mencapai 16 anak pada pertemuan pertama sehingga menuntut pengelolaan kelas yang lebih ekstra di tengah keterbatasan waktu.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Mystery Box (Mendeskripsikan Perubahan Kemampuan Sensorimotorik Anak Setelah Mengikuti Proses Pem belajaran Menggunakan Media Mystery Box)

Implementasi media Mystery Box sebagai alat untuk merangsang kemampuan sensorimotorik pada anak-anak berusia 4-5 tahun di Kelompok A TK IT Nurul Hidayah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam kemampuan anak di berbagai aspek, seperti keberanian, keterampilan motorik halus, keterampilan motorik kasar, dan diskriminasi taktil yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun, pencapaian ini juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat yang muncul secara alami di lapangan, sebagaimana terungkap melalui pengamatan mendalam serta wawancara dengan guru kelas. Analisis menyeluruh terhadap berbagai faktor ini merupakan kunci penting dalam menjawab pertanyaan penelitian serta tujuan yang telah ditetapkan, sekaligus memberikan gambaran kualitatif yang

komprehensif tentang perkembangan kemampuan sensorimotorik anak setelah mengikuti tiga sesi pembelajaran berkelanjutan dengan penerapan media Mystery Box.

Faktor Pendukung (Peran Komunikatif Pendidik, Variasi Material Benda, Dukungan Sebaya / Peer Effect)

Melalui penerapan proses pembelajaran yang terstruktur dan penggunaan intervensi media yang dilakukan secara bertahap, kapabilitas sensorimotorik peserta didik menampilkan peningkatan yang amat berarti dalam rangkaian kegiatan pengamatan. Pada pengamatan pertama yang dilaksanakan hari Rabu, 26 Agustus 2026, dengan partisipasi 16 anak, kondisi awal kapasitas sensorimotorik didominasi oleh kekhawatiran, ketakutan, dan keengganan, disertai dengan tingkat keberanian yang sangat minim; hanya 4 dari 16 anak—yakni subjek A-01, A-02, A-06, dan A-08—yang menunjukkan kesediaan untuk menyentuh objek secara langsung. Kemampuan motorik halus masih menunjukkan kekakuan dengan eksplorasi sentuhan yang sangat minimal tanpa tekanan yang cukup, seperti yang diperlihatkan oleh subjek A-04 dan A-10. Koordinasi motorik kasar ketika melakukan aktivitas mendaki kursi masih membutuhkan dukungan fisik dari pendidik pada area pinggang, dan kemampuan diskriminasi sentuhan terbatas pada sejumlah kecil anak yang mampu membedakan tekstur kasar dan lembut dengan tepat.

Perkembangan optimal tercapai pada sesi pengamatan ketiga yang diselenggarakan pada hari Senin, 14 September 2026, dengan partisipasi sembilan peserta didik. Konsolidasi kompetensi menunjukkan hasil yang memuaskan, di mana tujuh dari sembilan anak mampu mempertahankan konsentrasi perhatian yang stabil dan berkelanjutan. Peningkatan kepercayaan diri terjadi secara substansial, dengan delapan dari sembilan anak mendemonstrasikan kekuatan genggaman yang kokoh dan terkontrol. Perkembangan keterampilan motorik halus terlihat melalui penguasaan kemampuan menekan busa elastis dan manipulasi kelereng dengan kelancaran. Pencapaian motorik kasar mencapai tingkat kemandirian penuh dalam melaksanakan transisi dari posisi duduk di kursi tanpa memerlukan dukungan

eksternal. Lebih lanjut, respons afektif mencapai tingkat kegembiraan yang sangat dominan, yang diindikasikan melalui antusiasme yang konsisten untuk berpartisipasi aktif dalam beragam kegiatan pembelajaran.

Faktor Penghambat dan Solusi (Keterbatasan Fokus Anak, Sensitivitas Tekstur Basah/Lengket, Pengelolaan Antrean)

Berdasarkan temuan dari hasil observasi intensif di lapangan yang dikuatkan melalui dialog mendalam dengan pendidik kelas, teridentifikasi kendala utama yang memengaruhi dinamika implementasi kegiatan stimulasi sensorimotorik, sekaligus mendeskripsikan bentuk adaptasi yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Kendala pertama terkait dengan sifat durasi konsentrasi anak usia dini yang relatif pendek, yang bertemu dengan keterbatasan waktu alokasi pertemuan sehingga proses pencarian mendalam belum sepenuhnya berjalan optimal pada fase awal. Di lapangan, pada pertemuan pertama dengan keterlibatan enam belas anak, situasi tersebut mengharuskan pendidik untuk membagi fokus secara intensif; tercatat sejumlah anak (empat dari enam belas peserta didik) menampilkan penyimpangan konsentrasi dan memilih melakukan kegiatan mandiri di luar bimbingan, sementara kondisi serupa terlihat pada sebagian peserta didik (dua dari sembilan peserta didik) pada pengamatan ketiga. Selain itu, proses perpindahan dari kegiatan fisik atau tugas sebelumnya sering memicu kelelahan psikologis pada anak sebelum mereka terlibat langsung dengan media Mystery Box. Merespons dinamika di lapangan tersebut, pendidik melakukan adaptasi secara organik melalui peningkatan kesiapan instruksional, pengoptimalan kondisi awal agar energi anak kembali aktif, serta penggunaan yel-yel dan permainan interaktif yang singkat. Melalui pendekatan kondisioning yang responsif dan adaptif tersebut, anak-anak secara progresif mampu menyesuaikan diri, di mana pada pengamatan ketiga sebagian besar anak (tujuh dari sembilan peserta didik) tampak mampu mengikuti keseluruhan rangkaian proses pembelajaran dengan perhatian yang lebih konsisten.

Melalui pemaparan hompimpa dan kuis singkat pada Pengamatan 3, sistem antrean peserta didik menjadi jauh lebih teratur (7 dari 9 anak mematuhi protokol),

seluruh peserta didik mampu naik turun kursi secara mandiri dengan postur yang seimbang, dan suasana pembelajaran menjadi sangat kondusif. Berdasarkan keseluruhan faktor yang mendukung optimalisasi potensi perkembangan serta faktor yang menghambat namun berhasil diatasi secara menyeluruh melalui dukungan pembelajaran bertingkat (scaffolding) dan manajemen pembelajaran yang optimal, implementasi media Mystery Box terbukti teruji secara empiris mampu merangsang kemampuan sensorimotorik anak berusia 4–5 tahun di TK IT Nurul Hidayah sekaligus memberikan jawaban komprehensif terhadap seluruh pertanyaan penelitian dan sasaran penelitian secara menyeluruh.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media MysteryBox, yang berfokus pada pendekatan sentuhan buta, efektif dalam memberikan stimulasi sensorimotor yang terorganisir dan responsif. Penggunaan berbagai benda taktil seperti benda lunak, keras, basah, elastis, dan empuk berhasil merangsang eksplorasi sensorik dan mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak. Penelitian ini mengidentifikasi tiga kategori reaksi taktil anak-anak : reaksi eksploratif yang antusias, penghindaran sensasi, dan perilaku sensorik defensif. Keefektifan metode stimulasi ini terutama dipengaruhi oleh terciptanya suasana belajar yang terasa aman secara psikologis, serta pendekatan pendampingan yang menarik dan fleksibel dari para guru. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa media MysteryBox secara efektif meningkatkan pemrosesan sensorik dan mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Afrini, M. R., Mareta, S., & Fitria, R. (2023). *Stimulasi Bagi Anak Yang Mengalami Keterlambatan Mandiri*. *1*(4), 137–145.

Agustia, E. (2023). *Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini*. *1*(1), 1–9.

Akib, T., & Amri, N. A. (2025). *The Effect Of Sensory Integration Activities On The Fine Motor Abilities Of Early Childhood*. *13*, 122–130.

Andayani, R. T., Siswono, H., & Puspita, W. (2025). *Peningkatan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Magic Box*. *8*(2), 1605–1617.

Annisa, N., & Marlina, S. (2026). Peningkatan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita Di Taman Kanak-Kanak Lignita 1 Sawahlunto. 3, 510–514.

Anugrahana, A. (2019). *Media Pembelajaran Sensorial Bagi Anak Usia Dini Model Pendekatan Montessori*.

Arista, D., Pamungkas, A., & Harianto, J. (2024). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Padma Mandiri Way Halim Bandar Lampung*. *4*(2), 55–58.

Arwinda, Syamsuardi, Akib, T., Intisari, & Amri, N. A. (2025). *The Effect Of Sensory Integration Activities On The Fine Motor Abilities Of Early Childhood*. *13*, 122–130.

Aslamiyah, Sulastri, & Khotimah, N. (2023). *Penggunaan Permainan Sains Colour March Pada Sensori Anak Usia Dini*. *4*(2020), 856–863.

Avissany, C., Rosyidah, I., & Nursihah, A. (2023). *Hubungan Antara Aktivitas Anak Pada Permainan Mystery Box Dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini*. *1*(2), 43–53.

Ayres, A. J. (1972). Sensory Integration And Learning Disorders. *Western Psychological Services*.

Creswell, W. J. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*.

Daryana, A., Triyati, M., Hartiani, E., Aminah, S., & Fahimah, N. (2026). *Eksplorasi Media Sensorik Berbasis Tekstur Dalam Tahun Exploration Of Texture-Based*

Sensory Media In Stimulating Fine Motor Skills In Children Aged 4 To 5. *2*(1), 1267–1279.

Dewi, N., Asmarani, P. R., Azizah, N., Studi, P., Islam, P., & Usia, A. (2023). *Perancangan Ape Mistery Box Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. 1–11.

Es, E. I., & Aziz, T. (2024). ** Corresponding Author. Jl. Raya Panglegur, Ceguk, Kec. Tlanakan, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur (69371)*. *6*, 120–133.

Fatimah, A. (2015). Bermain dan Permainan.Serang: Unitirta Press.

Fauziah, I. P., Harianja, S. I., & Utami, W. S. (2025). *Sensory Circle Time (Sencleti): Media Pembelajaran Untuk Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Ikrima*. *10*(2), 198–205.

Fauziyah, D. N., Syafrida, R., & Parapat, A. (2021). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Mpa Daycare Evaluation Of Child Development In Early Childhood Mpa Daycare*. *4*(2), 172–186.

Fitriani, H. (2025). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. *14*, 1–11.

Hasanah, U., & Purnama, S. (2024). *Peran Bermain Dalam Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Dini : Studi Kasus Di Tk Kb Darul Guroba , Desa Wakan , Kecamatan*. *11*, 171–182.

Hayati, S. (2018). Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisonal. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hidayati, N., & Hajad, S. (2024). Pendekatan Pembelajaran Anak Usia Dini pada Kurikulum Merdeka: Membangun Kemandirian dan Kreativitas di TKS Muslimat NU XVIII Taro'an Pamekasan. 1(2), 9–15.

Hurlock, B. E. (1978). Perkembangan Anak (Edisi ke-6 Jilid 1, Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Jamain, R. R., Indrawati, & Sugiarti, T. (2025). *Teori Dan Praktek Pendidikan Anak Usia Dini*.

Jannah, R. S., Hafizah, N., & Rahman, A. M. (2025). *Perkembangan Sensori Integrasi Anak Usia Dini Berdasarkan Demografi Orang Tua Di Yayasan Al-Aqsha Kota Jambi*. *5*(2), 363–375. Https://Doi.Org/10.56326/Jpk.V5i2.6465

Kementerian Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Oleh Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.

Kusmawati, S. (2024). *Penerapan Permainan Mystery Box Untuk Meningkatkan Kreativititas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Ipas Fase B (Kelas Iv) Sd Negeri Bunulrejo 02 Malang*. *1*(2019), 968–975.

Lestiawati, M. I., Wiranata, A. L. G. I., & Asstuti, T. A. (2023). *Accepted: January 25*. *8*(1), 35–48.

Lili, W., Hayati, N., & Yogyakarta, U. N. (2024). *The Effect Of The Alphabet Mystery Box Media On Enhancing Beginning Reading Skills In Early*. *4*(11), 1–9.

Mayesti, M. (2025). *Perkembangan Persepsi Dan Sensori Anak Usia Dini*.

Melia, A., Kuku, P., Libunelo, S., Taha, S. M., & Pakaya, I. (2025). *Studi Literatur Tentang Perkembangan Dan Karakteristik Anak Usia Dini*. *490*, 268–281.

Melsiana, A. K., & Wijayanti, T. D. (2023). *Pengembangan Media Mixed Sensory Table Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun*. *6*(November), 9474–9478.

Ndia, M., & Asrama, L. S. (2025). *Penggunaan Media Taktil Untuk Menstimulasi Keterampilan Sensorik Anak Usia Dini Tunanetra*. *2*.

Patimah, R. T., & Nurhayati, S. (2023). *Investigating Sensory Play Implementation With Loose Parts Media In Early Childhood Education*. *8*(November), 2042–2049.

Puspita, D., & Putri, E. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Tekstur Dalam Meningkatkan Kemampuan Taktil Anak Usia Dini*. *4*(1), 1–9. Https://Doi.Org/10.32923/Icej.V3i2.3939

Rahman, K. I., & Khadijah. (2023). *Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini*. *4*(1), 429–437. Https://Doi.Org/10.37985/Murhum.V4i1.238

Rakhmawati. (2022). *Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *4*(2), 381–387.

Ramadhani, S. A., Azizah, W., Selpiayani, Y., & Khadijah. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Bentuk-Bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik*. *4*, 2360–2370.

Reswari, A., Lestariningrum, A., Iftitah, L. S., & Ratna, P. (2022). *Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak* (Syofrianisda (Ed.)).

Rifa, N., & Mayar, F. (2022). *Studi Literatur: Perkembangan Sensori Anak Usia Dini*.

Rini, & Ilham, F. D. (2024). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Dan Motorik Halus*. *14*(Desember), 155–173.

Rosiyanah, Yufiarti, & Meilani, M. (2021). *Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4- 6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera*. *5*(1), 941–957. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i1.758

Saflitha, W., & Jf, N. Z. (2025). *Mengenal Panca Indra Melalui Kegiatan Eksploratif Pada Anak Usia Dini*. 109–121.

Saputri, D. A., & Katoningsih, S. (2023). *Peran Guru Paud Dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak Untuk Berpikir Kritis Pada Usia 5-6 Tahun*. *7*(3), 2779–2790. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i3.4353

Sartika, R. A., Razak, A., R, R. K., & Akil, M. (2025). *Development And Evaluation Of A Sensory Game Teaching Module For Texture Recognition In Early Childhood Education*. *4*(June), 158–172.

Sensussiana, T., Listiyanawati, M. D., & Vioneery, D. (2025). *The Effect Of Magic Box Play Therapy (Mystery Box) On The Language Development Of Children Aged 4-5 Years Pengaruh Terapi Bermain Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun*.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (5 Ed.). Cv. Alfabeta.

Umam, A. K. (2022). *Pengembangan Motorik Anak Usia Dini (Berbasis Kajian Teoritis Dan Studi Empiris)*. Idea Press Yogyakarta.

Wahyuningrum, A. K., & Dwiyanti, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf*.

Wulandari, M., Shaleha, N. R., Addhahra, Z., Nisa, S. F., Alfina, P., & Kunci, K. (2025). *Implementasi Pelatihan Stimulasi Sensori Motorik Anak Bersama Orang Tua Dalam Kegiatan Posyandu*. *01*(06), 416–425.

Yuris, E., Nasution, M., Sitepu, J., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Utama, U. P. (2025). *Kaitan Kematangan Sensori Motorik Dengan Kesiapan Sekolah Anak Usia Dini*. *5*(1), 36–43.

Zhaffirly, C. Y., Prichillia, M., Tarbiyah, F., Bangsa, I. A. I. B., Tarbiyah, F., & Ulama, U. N. (2022). *Bimbingan Dan Konseling Belajar Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Pada*. *01*(01), 31–35.