



Pengembangan Media Scavenger Hunt Sensorial pada Pembelajaran Ekologi di PAUD Inklusi

Roby Naufal Arzaqi (1st); Aisah Karunia Rahayu (2nd); Deri Hendriawan (3rd)

^{1,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia;

²Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Syeikh Nawawi Banten, Indonesia

[1robynaufal@upi.edu](mailto:robynaufal@upi.edu), [2aisah@usnb.ac.id](mailto:aisah@usnb.ac.id), 3derihendriawan@upi.edu

Corresponding Author: Roby Naufal Arzaqi - robynaufal@upi.edu

Submitted: 07 06 25 / Accepted: 12 11 25 / Published: 01 12 25

Abstract

Ecological learning in inclusive Early Childhood Education faces significant challenges, especially for children with sensory barriers such as vision, hearing, and sensory processing disorder (SPD). Learning media that can accommodate children's sensory needs is needed comprehensively and inclusively. This research aims to design a learning media based on a sensorial scavenger hunt that is inclusive and adaptive to children's sensory needs in the context of ecological learning. Using a qualitative descriptive approach and research and development methods, the media is designed through needs analysis, design, expert validation, and design improvement. The developed media successfully integrates various sensory stimuli selectively (visual, auditory, tactile, olfactory) and provides a differentiation structure to support the active participation of children with special needs. Initial validation by one expert indicates that this medium has the potential to support inclusive learning. Sensorial scavenger-hunt media contribute to inclusive learning by providing an adaptive, fun, multisensory approach and by strengthening accessibility for children with sensory barriers. This research has limitations because it only reaches the initial design and validation stages, without field implementation tests. Therefore, further research is needed to empirically test the effectiveness of media in an inclusive ECE classroom setting.

Keywords: *inclusion early childhood education; scavenger hunt; ecological learning; sensory disorders*

Abstrak

Pembelajaran ekologi di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) inklusi menghadapi tantangan signifikan, terutama bagi anak-anak dengan hambatan sensorik seperti gangguan penglihatan, pendengaran, dan gangguan pemrosesan sensorik (*Sensory Processing Disorder/SPD*). Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan sensorik anak secara menyeluruh dan inklusif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *scavenger hunt sensorial* yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan sensorik anak dalam konteks pembelajaran ekologi. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan metode penelitian pengembangan (*research and development*), media dirancang melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, dan perbaikan rancangan. Media yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan berbagai stimulasi inderawi secara selektif (visual, auditori, taktil, olfaktori), serta menyediakan struktur diferensiasi untuk mendukung partisipasi aktif anak-anak dengan kebutuhan khusus. Validasi awal oleh satu ahli menunjukkan bahwa media ini potensial digunakan dalam pembelajaran inklusi. Media *scavenger hunt sensorial* memberikan kontribusi dalam pembelajaran inklusi dengan menyediakan pendekatan multisensori yang adaptif dan menyenangkan, serta memperkuat aksesibilitas bagi anak dengan hambatan sensorik. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya sampai pada tahap rancangan dan validasi awal tanpa uji

implementasi di lapangan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas media secara empiris dalam setting kelas PAUD inklusi.

Kata kunci: PAUD inklusi; *scavenger hunt*; pembelajaran ekologi; gangguan sensori

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) inklusi memberikan kesempatan yang setara bagi semua anak untuk belajar dan berkembang, termasuk anak dengan hambatan sensorik. Anak dengan hambatan sensorik seperti gangguan penglihatan, pendengaran, atau *Sensory Processing Disorder* (SPD) memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang inklusif agar dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal (Jati dkk., 2012). Namun PAUD inklusi masih menghadapi beberapa permasalahan terkait hambatan sensorik. Data menunjukkan bahwa sekitar 20% anak dengan gangguan penglihatan kesulitan memahami materi berbasis visual, 15% anak dengan gangguan pendengaran memerlukan alat bantu atau panduan visual tambahan, dan lebih dari 25% anak dengan SPD menunjukkan kesulitan dalam merespons instruksi yang melibatkan lebih dari satu indera secara bersamaan (Devi & Susetyo, 2024; Sari dkk., 2024; Setiawati, 2020). Permasalahan ini dapat menghambat keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang secara umum.

Salah satu bidang pembelajaran yang penting bagi anak usia dini adalah pembelajaran ekologi. Pembelajaran ekologi bertujuan untuk mengenalkan anak pada lingkungan sekitar, seperti tanaman, hewan, dan elemen alam lainnya, serta membangun kesadaran awal akan pentingnya menjaga lingkungan (Ibda, 2022). Tetapi pada PAUD inklusi, pembelajaran ekologi sering kali menghadapi tantangan besar. Materi pembelajaran ekologi yang sering berbasis visual, seperti pengamatan langsung terhadap tumbuhan atau hewan, kurang dapat diakses oleh anak dengan gangguan penglihatan (Arzaqi & Rahayu, 2025). Sebaliknya, anak dengan gangguan pendengaran mungkin mengalami kesulitan memahami penjelasan verbal mengenai proses alami seperti siklus air atau fotosintesis. Selain itu, anak dengan SPD dapat merasa kesulitan dengan kegiatan lapangan yang melibatkan banyak elemen lingkungan sekaligus, seperti suara burung, tekstur tanah, atau wangi bunga (Firli et al., 2020).

Metode pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini salah satunya adalah melalui *scavenger hunt sensorial*. *Scavenger hunt* adalah kegiatan pencarian benda atau elemen tertentu di lingkungan (Pitt, 2021). Kegiatan ini melibatkan eksplorasi dan pemecahan masalah. Pada pembelajaran sensorial, *scavenger hunt* dirancang untuk mengintegrasikan elemen multisensori, seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan penciuman, sehingga mampu merangsang seluruh indera anak. Media ini bersifat interaktif dan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan anak dalam pembelajaran (Andri dkk., 2024).

Namun pada PAUD inklusi, desain *scavenger hunt sensorial* menghadapi berbagai tantangan. Anak dengan hambatan penglihatan sering kali tidak dapat berpartisipasi secara penuh dalam kegiatan yang mengandalkan pengamatan visual, sedangkan anak dengan hambatan pendengaran memerlukan panduan visual yang lebih jelas (Amelia & Prystiananta, 2020). Selain itu, anak dengan SPD merasa kesulitan jika melibatkan terlalu banyak stimulasi sensorik sekaligus (Islam, 2021). Tantangan ini menunjukkan bahwa tanpa desain yang inklusif, *scavenger hunt* dapat menjadi kegiatan yang kurang efektif dan bahkan mengecualikan beberapa peserta didik dari pengalaman belajar yang optimal. Dalam konteks pembelajaran ekologi, hambatan ini menjadi semakin kompleks karena sifat materi yang sangat bergantung pada interaksi langsung dengan elemen lingkungan.

Penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis *scavenger hunt*. Seperti penelitian Helbley (2021) yang menemukan bahwa *scavenger hunt* efektif meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran sains. Sedangkan penelitian Devi & Susetyo (2024) menekankan

pada pentingnya elemen multisensori dalam pembelajaran anak usia dini. Sementara itu, Arzaqi dkk. (2024) meneliti mengenai media pembelajaran untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan *scavenger hunt* yang inklusif bagi anak-anak dengan hambatan sensorik, apalagi dalam konteks pembelajaran ekologi. Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini fokus pada perancangan *scavenger hunt sensorial* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan anak di PAUD inklusi, mencakup anak-anak dengan berbagai hambatan sensorik. *Scavenger hunt sensorial* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran inklusif untuk anak usia dini, khususnya pada pembelajaran ekologi. Dengan demikian, penelitian ini signifikan karena menghadirkan inovasi media pembelajaran yang belum banyak dikaji sebelumnya, serta memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran ekologi di PAUD inklusi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *scavenger hunt sensorial* yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan sensorik anak di PAUD inklusi, khususnya dalam konteks pembelajaran ekologi. Kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan pendekatan multisensori secara selektif untuk mengakomodasi hambatan penglihatan, pendengaran, dan gangguan pemrosesan sensori. Selain itu, artikel ini juga memberikan kontribusi teoritis dalam kajian pembelajaran inklusi dan multisensori, serta kontribusi praktis berupa desain media yang dapat diadaptasi oleh pendidik di lapangan. Ruang lingkup artikel mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh ahli, serta pembahasan mengenai potensi media dalam mendukung keterlibatan anak-anak dengan kebutuhan khusus dalam pembelajaran ekologi. Temuan dalam artikel ini diharapkan menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada implementasi dan evaluasi efektivitas media secara empiris di kelas PAUD inklusi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran ekologi di PAUD inklusi (Branch, 2009). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada perancangan media pembelajaran tanpa implementasi langsung di lapangan, sehingga memberikan gambaran yang detail tentang kebutuhan dan proses desain. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, mengacu pada model Borg & Gall (1984). Namun, penelitian ini hanya melibatkan tahap awal dari model tersebut, yaitu: studi pendahuluan, perencanaan, dan pengembangan produk awal. Produk kemudian divalidasi oleh ahli untuk menilai kelayakan isi dan desain media. Penelitian ini tidak mencakup uji coba di lapangan, sehingga hasilnya berupa media *scavenger hunt sensorial* yang telah tervalidasi secara teoritis oleh para ahli.

Tahapan penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan kajian literatur. Data dari analisis kebutuhan digunakan untuk merancang *scavenger hunt sensorial* yang inklusif dan relevan dengan pembelajaran ekologi. Setelah itu, rancangan media divalidasi oleh seorang dosen PAUD sebagai ahli. Aspek yang divalidasi mencakup kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, keterjangkauan aktivitas untuk anak dengan hambatan sensorik, kejelasan instruksi, kesesuaian media dengan prinsip multisensori, serta kelayakan implementasi dalam konteks PAUD inklusi. Masukan dari validasi tersebut digunakan untuk menyempurnakan rancangan media.

Penelitian ini melibatkan 10 anak usia 5–6 tahun dari satu kelas PAUD inklusi, yang dipilih menggunakan teknik total *sampling*. Kriteria partisipan anak mencakup: (1) tercatat sebagai peserta didik aktif di kelas inklusi, (2) memiliki variasi hambatan sensorik (hambatan penglihatan, pendengaran dan SPD), dan (3) berada dalam tahap perkembangan yang sesuai untuk mengikuti kegiatan bermain

terstruktur. Selain itu, tiga guru yang mengajar di kelas tersebut diwawancara untuk memberikan informasi tentang kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan validasi ahli. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kebutuhan siswa dan tantangan pembelajaran. Observasi digunakan untuk memahami interaksi dan dinamika dalam kelas. Dokumentasi berupa rencana pembelajaran, catatan guru, dan hasil karya siswa dikumpulkan untuk mendukung analisis. Validasi ahli dilakukan menggunakan panduan evaluasi media untuk menilai rancangan *scavenger hunt sensorial*. Instrumen yang digunakan meliputi panduan wawancara untuk guru, checklist observasi untuk mencatat aktivitas di kelas, dan lembar validasi media yang berisi kriteria penilaian. Instrumen ini dirancang untuk memastikan data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan mendukung proses perancangan media.

Meskipun validasi media telah dilakukan, terdapat batasan penting yang perlu dicermati. Validasi dilakukan hanya oleh satu orang ahli, yaitu dosen PAUD dengan latar belakang keilmuan dan pengalaman dalam bidang pendidikan inklusi dan pengembangan media. Hal ini menjadi kekuatan karena validasi dilakukan oleh pihak yang memahami konteks dan karakteristik anak berkebutuhan khusus di PAUD. Namun, keterbatasan jumlah validator membuat sudut pandang yang diperoleh menjadi kurang beragam, sehingga potensi bias subjektif tetap ada. Selain itu, validasi yang dilakukan bersifat teoritis dan belum dilanjutkan dengan uji coba implementasi secara langsung di kelas, sehingga efektivitas media dalam situasi nyata pembelajaran belum dapat dipastikan. Oleh karena itu, hasil validasi ini lebih bersifat indikatif terhadap kelayakan awal media, dan diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji validitas empiris dan dampaknya terhadap keterlibatan serta pemahaman anak dalam pembelajaran ekologi di PAUD inklusi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan sistematis yang bertujuan untuk mengidentifikasi, merancang, dan menguji efektivitas media pembelajaran yang ramah sensorik dalam konteks pembelajaran ekologi di PAUD inklusi. Pada tahap awal, analisis kebutuhan dilakukan guna memahami tantangan yang dihadapi guru dan peserta didik, khususnya anak-anak dengan hambatan sensorik. Temuan dari tahap ini menjadi dasar perancangan media *scavenger hunt sensorial* yang bersifat multisensori, adaptif, dan inklusif. Selanjutnya, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli dan disempurnakan berdasarkan masukan yang diberikan. Paparan hasil penelitian berikut menyajikan temuan pada setiap tahap, mulai dari identifikasi kebutuhan, proses perancangan media, hingga hasil validasi dan perbaikan akhir sebelum implementasi.

Hasil

Tahap Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini mengungkapkan berbagai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran ekologi di PAUD inklusi, terutama bagi anak-anak dengan hambatan sensorik. Temuan ini diperoleh dari observasi di kelas, wawancara dengan tiga guru, serta kajian dokumentasi pembelajaran dan literatur terkait. Secara umum, media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan konsep ekologi masih sangat bergantung pada unsur visual dan verbal. Dalam observasi kegiatan pembelajaran, peneliti menemukan bahwa guru menggunakan gambar tumbuhan, pemutaran video, dan penjelasan lisan sebagai media utama. Hal ini menjadi kendala bagi anak-anak dengan hambatan penglihatan dan pendengaran.

Salah seorang guru menyampaikan, “Kalau untuk anak yang penglihatannya terganggu, mereka cuma bisa duduk diam saat kita tunjukkan gambar atau video. Mereka enggak bisa membayangkan,

apalagi memahami." Guru lainnya juga menyatakan bahwa anak dengan gangguan pendengaran sering tertinggal karena belum tersedia alat bantu atau media visual yang memadai untuk mengantikan penjelasan lisan. "Anak yang punya masalah pendengaran sering ketinggalan penjelasan, karena kami belum punya alat bantu atau visual support yang cukup," jelasnya.

Selain kendala pada aksesibilitas media, temuan lain menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran ekologi belum dirancang secara multisensori dengan pendekatan yang terstruktur. Dalam kegiatan pengamatan kebun sekolah misalnya, anak diajak untuk menyentuh tanaman dan mendengarkan suara burung, namun tidak ada panduan atau alat bantu yang memfasilitasi pengalaman sensorik secara sistematis. Guru menyatakan bahwa hal ini dapat menjadi tantangan bagi anak-anak dengan SPD (*Sensory Processing Disorder*), yang cenderung sensitif terhadap banyak rangsangan sekaligus. Seorang guru menyampaikan, "Anak yang punya masalah sensori biasanya malah jadi gelisah saat diajak ke luar kelas. Mungkin karena banyak rangsangan yang datang bersamaan."

Ketergantungan anak terhadap bimbingan guru juga menjadi temuan penting. Dalam wawancara, guru mengungkapkan bahwa sebagian besar anak dengan hambatan sensorik belum mampu mengikuti kegiatan pembelajaran secara mandiri. Kegiatan eksploratif yang bersifat terbuka justru menimbulkan kebingungan karena tidak disertai dengan instruksi yang adaptif. Guru mengatakan, "Mereka hanya bisa mengikuti kalau kita damping terus. Kalau dilepas eksplorasi sendiri, malah bingung dan enggak tahu harus cari apa." Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan petunjuk atau arahan yang ramah sensorik, agar anak tetap dapat berpartisipasi aktif meskipun dalam keterbatasan tertentu.

Seluruh guru yang diwawancara menyatakan perlunya media pembelajaran yang inklusif, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan karakteristik sensorik masing-masing anak. Mereka menginginkan adanya media seperti permainan eksploratif yang tidak hanya mengandalkan satu jenis indera saja. Salah seorang guru mengusulkan, "Kalau bisa ada kegiatan yang seperti permainan, tapi bisa disesuaikan sama kondisi masing-masing anak. Yang enggak harus pakai mata doang atau telinga doang."

Tahap Perancangan Media Scavenger Hunt Sensorial

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang media pembelajaran berupa *scavenger hunt sensorial* yang disesuaikan dengan karakteristik anak-anak di PAUD inklusi. Perancangan media ini bertujuan untuk menjembatani keterbatasan akses sensorik anak dengan kebutuhan eksploratif dalam pembelajaran ekologi. Media dirancang agar dapat diakses oleh anak dengan gangguan penglihatan, pendengaran, dan *Sensory Processing Disorder* (SPD), serta memungkinkan keterlibatan aktif secara multisensori.

Konsep Desain Inklusif dan Multisensori

Media *scavenger hunt sensorial* dirancang dengan mengintegrasikan elemen visual, auditori, taktil, dan olfaktori (penciuman) secara selektif dan terstruktur. Pendekatan ini memperhatikan sensitivitas anak terhadap rangsangan berlebih, sekaligus menyediakan alternatif akses untuk setiap indera. Setiap "petunjuk pencarian" pada *scavenger hunt* diformulasikan dalam tiga format:

Visual	: menggunakan gambar beresolusi tinggi dengan kontras tinggi untuk anak <i>low vision</i> .
Auditori	: instruksi suara direkam dengan artikulasi yang jelas dan dapat diputar melalui speaker portabel.
Taktil dan Olfaktori	: benda-benda yang dicari memiliki tekstur khas (misal: daun kasar, tanah lembab) dan aroma alami (misal: bunga, kayu), agar dapat dikenali melalui sentuhan dan

penciuman.

Struktur Kegiatan

Kegiatan *scavenger hunt* terdiri atas serangkaian misi eksploratif sederhana yang bertujuan mengenalkan anak pada konsep dasar ekologi, seperti pengenalan tumbuhan, tanah, dan hewan kecil di sekitar sekolah. Setiap misi terdiri atas:

1. Kartu petunjuk (dengan huruf besar, Braille, dan simbol) seperti pada Gambar 1 di bawah ini



Gambar 1. Kartu Petunjuk

Sumber: Koleksi Pribadi Peneliti (2025)

Gambar 1 memperlihatkan contoh kartu petunjuk yang digunakan dalam kegiatan Scavenger Hunt Sensorial. Kartu dirancang dengan memadukan teks berhuruf besar, simbol visual sederhana, dan penanda Braille agar dapat diakses oleh anak dengan berbagai kebutuhan sensorik. Setiap kartu berisi informasi singkat, seperti nama objek (misalnya daun) serta instruksi multisensori yang mendorong anak untuk mengamati melalui indera penglihatan, peraba, maupun penciuman. Desain kartu dibuat menggunakan aplikasi Canva dan disesuaikan dengan prinsip pembelajaran inklusif di PAUD.

2. Audio instruksi (menggunakan alat pemutar suara)
3. Petunjuk sentuhan (misal: amplop berisi daun atau kerikil)
4. Tempat "penemuan" benda di area sekolah yang ditandai secara visual dan taktile

Anak-anak dapat bekerja secara individu atau dalam kelompok kecil. Guru memegang peran sebagai fasilitator yang mendampingi dan memberikan panduan jika diperlukan. Kegiatan ini disesuaikan dengan toleransi sensorik tiap anak berdasarkan informasi dari guru kelas.

Penyesuaian Berdasarkan Jenis Hambatan Sensorik

1. Anak dengan gangguan penglihatan: setiap objek target disertai deskripsi taktile dan penanda Braille.
2. Anak dengan gangguan pendengaran: tersedia panduan visual dalam bentuk simbol sederhana dan gestur instruksional.
3. Anak dengan SPD: kegiatan dilakukan dengan urutan yang lebih lambat, dan anak diperbolehkan memilih jenis rangsangan yang nyaman baginya.

Rancangan Scavenger Hunt

Informasi Umum

Tema : Mengenal Elemen Alam Sekitar
 Topik : Tumbuhan dan Lingkungan Sekitar
 Usia Sasaran : 5–6 tahun
 Jumlah Anak : 10 anak PAUD inklusi
 Durasi Kegiatan : ± 45 menit
 Lokasi : Area taman atau kebun sekolah

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu mengenali beberapa jenis benda alam berdasarkan ciri sensorik (bau, tekstur, warna, suara).
2. Anak menunjukkan keterlibatan aktif melalui pencarian dan eksplorasi multisensori.
3. Anak mengembangkan kemampuan mengenali lingkungan sekitar dengan cara yang menyenangkan dan adaptif.

Tabel 1. Stasiun Penemuan dan Deskripsi Multisensori

Stasiun	Objek yang Dicari	Deskripsi Sensorik	Bentuk Petunjuk
1	Daun Aromatik	Tekstur lembut, bau kuat, warna hijau tua	Visual: gambar daun, simbol hidung, warna kontras Auditori: "Cari daun yang harum seperti masakan." Taktil: amplop berisi daun asli Braille: deskripsi singkat
2	Batu Kecil	Keras, dingin, permukaan tidak rata	Visual: simbol batu dan tangan menyentuh Auditori: "Cari benda keras, berat, dan dingin." Taktil: batu contoh dalam kantong kain Panduan Gestur: menunjuk dan menggesek telapak
3	Rumput	Halus, basah (jika pagi), lembut	Visual: ikon rumput + simbol tangan Auditori: "Sentuh yang halus dan panjang di tanah." Taktil: contoh potongan rumput Braille + Kontras Warna
4	Bunga	Warna mencolok, beraroma, kelopak halus	Visual: ikon bunga berwarna cerah Auditori: "Cari bunga yang harum dan lembut." Taktil: kelopak disisipkan dalam kantong taktil Simbol Bau & Warna
5	Kayu / Batang	Kasar, kering, panjang	Visual: ikon batang coklat Auditori: "Cari benda yang kering, kasar, dan memanjang." Taktil: contoh potongan batang kayu kecil Braille + Warna Kontras Hitam-Coklat

Sumber: Dokumen penelitian peneliti (2025)

Tabel 1 tersebut memperlihatkan rancangan kegiatan Scavenger Hunt Sensorial yang berfokus pada eksplorasi benda-benda alam melalui berbagai pendekatan sensori, meliputi visual, auditori, taktil, hingga penggunaan simbol Braille dan warna kontras. Setiap stasiun dirancang dengan objek yang berbeda, seperti daun aromatik, batu kecil, rumput, bunga, serta kayu atau batang, yang dilengkapi dengan deskripsi sensorik dan bentuk petunjuk agar anak mampu mengenali ciri khas dari setiap objek. Penyajian multisensori dalam tabel ini dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran inklusif di PAUD, sehingga anak dengan beragam kebutuhan dapat tetap terlibat aktif dalam kegiatan pencarian dan pengenalan lingkungan sekitar.

Alat dan Bahan

1. Kartu petunjuk (visual, Braille, dan teks besar)
2. Speaker kecil untuk putar instruksi suara
3. Kantong kain untuk contoh taktil
4. Stiker warna-warni untuk penanda lokasi objek
5. Peta mini lokasi (opsional)

Langkah-langkah Kegiatan

1. Pembukaan (5 menit) : Guru menjelaskan bahwa anak akan mencari benda alam berdasarkan ciri-ciri unik.
2. Pembagian Tim (5 menit) : Anak dibagi dalam kelompok kecil sesuai kebutuhan.
3. *Scavenger Hunt* (25 menit) : Anak mencari benda-benda berdasarkan petunjuk.
4. Diskusi Hasil Temuan (5–7 menit) : Anak menunjukkan benda yang mereka temukan dan menyebutkan cirinya.
5. Penutup (3–5 menit) : Guru memberikan penguatan.

Penyesuaian Khusus (Diferensiasi)

Anak dengan gangguan penglihatan : petunjuk Braille, benda asli, dan pendampingan fisik.

Anak dengan gangguan pendengaran : simbol visual dan gestur, minimalkan penjelasan lisan.

Anak dengan SPD : kurangi jumlah stasiun, beri waktu istirahat, dan pilih objek sesuai toleransi sensorik.

Tahap Validasi Ahli

Validasi media *scavenger hunt sensorial* dilakukan oleh seorang dosen PAUD yang berperan sebagai ahli dalam bidang pendidikan inklusif anak usia dini. Validator menilai media berdasarkan enam aspek utama, yaitu: (1) ketercapaian tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan prinsip inklusi, (3) keberagaman stimulus sensorik, (4) akomodasi individual dan dukungan sosial, (5) kesiapan implementasi teknis, serta (6) keamanan pelaksanaan. Setiap aspek terdiri dari indikator yang mencakup kesesuaian usia, integrasi unsur sensori, diferensiasi kebutuhan khusus, variasi input sensorik, dukungan alat bantu, serta ketersediaan alat dan pengawasan anak.

Tabel 2. Penilaian Validator Kegiatan *Scavenger Hunt Sensorial* PAUD Inklusi

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor (1–4)	Keterangan/Deskripsi Penilaian
Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Tujuan sesuai usia 5–6 tahun	4	Tujuan konkret, sesuai perkembangan kognitif dan sensorik anak usia 5–6 tahun.
	Tujuan mengintegrasikan unsur sensori dan eksplorasi	4	Sudah mengandung eksplorasi multisensori dengan pendekatan ekologis.
Kesesuaian dengan Prinsip Inklusi	Adanya diferensiasi untuk kebutuhan khusus	4	Tersedia penyesuaian bagi anak dengan hambatan visual, auditori, dan SPD.
	Menggunakan berbagai modalitas belajar (visual, auditori, taktil, kinestetik)	4	Petunjuk multisensori tersedia di tiap stasiun (ikon, suara, braille, benda nyata).
Keberagaman Stimulus Sensorik	Aktivitas mencakup beragam input sensori (bau, sentuhan, visual, suara)	4	Semua objek memiliki deskripsi sensorik yang rinci dan jelas.

Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor (1-4)	Keterangan/Deskripsi Penilaian
Akomodasi Individual dan Dukungan Sosial	Stimulasi tidak berlebihan (overstimulasi) bagi anak dengan SPD	3	Bisa ditingkatkan dengan panduan waktu eksplorasi per anak dan area tenang untuk istirahat.
	Terdapat arahan pendampingan fisik bila diperlukan	3	Sudah disebut, namun perlu SOP/format pendampingan yang lebih sistematis.
	Aksesibilitas alat bantu (Braille, simbol besar, suara)	4	Kartu petunjuk inklusif dan pendukung tersedia.
Kesiapan Implementasi Teknis	Waktu realistik untuk pelaksanaan	4	Durasi kegiatan realistik dan terbagi baik.
	Ketersediaan alat dan bahan	4	Semua alat dijelaskan dengan baik, memungkinkan guru menyiapkan tanpa keraguan.
	Keamanan lokasi dan pengawasan anak	3	Belum ada deskripsi pengawasan keamanan di taman/kebun secara eksplisit. Perlu SOP keselamatan tambahan.

Sumber: Data Primer (2025)

Interpretasi Skor

Skor : 45 dari Total Maksimum: 48

Kategori Validasi : Sangat Baik / Layak Implementasi dengan Perbaikan Minor

Tabel 2 menunjukkan hasil penilaian validator terhadap kegiatan Scavenger Hunt Sensorial di PAUD inklusi yang mencakup enam aspek, yaitu ketercapaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan prinsip inklusi, keberagaman stimulus sensori, akomodasi individual dan dukungan sosial, serta kesiapan implementasi teknis. Secara keseluruhan, media ini memperoleh skor 45 dari total maksimum 48, dengan kategori "sangat baik" dan layak diimplementasikan dengan perbaikan minor. Beberapa rekomendasi perbaikan yang diberikan validator mencakup penambahan SOP keamanan, pendalaman dukungan individual, serta fleksibilitas jadwal kegiatan.

Rekomendasi Perbaikan dari Validator

Penambahan SOP Keamanan : Cantumkan siapa yang bertugas mengawasi tiap stasiun, jalur aman bagi anak dengan hambatan mobilitas, serta prosedur jika anak kehilangan arah.

Pendalaman Dukungan Individual : Sebaiknya ditambahkan contoh konkret pendampingan untuk anak dengan gangguan penglihatan atau SPD.

Penjadwalan Waktu Fleksibel : Tambahkan sesi istirahat atau alternatif kegiatan relaksasi jika anak tidak nyaman dengan tekstur/objek tertentu.

Tahap Perbaikan

Rancangan Scavenger Hunt Sensorial untuk Pembelajaran Ekologi di PAUD Inklusi

Informasi Umum

Tema : Mengenal Elemen Alam Sekitar

Topik : Tumbuhan dan Lingkungan Sekitar

Usia Sasaran : 5–6 tahun

Jumlah Anak : 10 anak PAUD inklusi

Durasi Kegiatan : ± 45 menit (dengan opsi penyesuaian waktu jika diperlukan)

Lokasi : Area taman atau kebun sekolah

Tujuan Kegiatan

1. Anak mampu mengenali beberapa jenis benda alam berdasarkan ciri sensorik (bau, tekstur, warna, suara).
2. Anak menunjukkan keterlibatan aktif melalui pencarian dan eksplorasi multisensori.
3. Anak mengembangkan kemampuan mengenali lingkungan sekitar dengan cara yang menyenangkan dan adaptif.

Tabel 3. Stasiun Penemuan dan Deskripsi Multisensori

Stasiun	Objek yang Dicari	Deskripsi Sensorik	Bentuk Petunjuk
1	Daun Aromatik	Tekstur lembut, bau kuat, warna hijau tua	Visual: gambar daun, simbol hidung, warna kontras Auditori: "Cari daun yang harum seperti masakan." Taktil: ampol berisi daun asli Braille: deskripsi singkat
2	Batu Kecil	Keras, dingin, permukaan tidak rata	Visual: simbol batu dan tangan menyentuh Auditori: "Cari benda keras, berat, dan dingin." Taktil: batu contoh dalam kantong kain Panduan Gestur: menunjuk dan menggesek telapak
3	Rumput	Halus, basah (jika pagi), lembut	Visual: ikon rumput + simbol tangan Auditori: "Sentuh yang halus dan panjang di tanah." Taktil: contoh potongan rumput Braille + Kontras Warna
4	Bunga	Warna mencolok, beraroma, kelopak halus	Visual: ikon bunga berwarna cerah Auditori: "Cari bunga yang harum dan lembut." Taktil: kelopak disisipkan dalam kantong taktil Simbol Bau & Warna
5	Kayu / Batang	Kasar, kering, panjang	Visual: ikon batang coklat Auditori: "Cari benda yang kering, kasar, dan memanjang." Taktil: contoh potongan batang kayu kecil Braille + Warna Kontras Hitam-Coklat

Sumber: Data Penelitian (2025)

Tabel 3 menampilkan rancangan stasiun penemuan dan deskripsi multisensori dalam kegiatan Scavenger Hunt yang dikembangkan untuk anak usia dini di PAUD inklusi. Setiap stasiun berisi objek yang harus dicari anak, dilengkapi dengan deskripsi sensori (seperti tekstur, bau, warna, maupun suhu) dan berbagai bentuk petunjuk multisensori. Petunjuk tersebut meliputi visual (ikon, simbol, atau gambar), auditorial (instruksi atau kata kunci lisan), taktil (contoh benda asli atau replika dalam kantong taktil), serta braille untuk mendukung aksesibilitas anak dengan hambatan penglihatan. Melalui variasi petunjuk ini, anak dapat mengenali, mengeksplorasi, dan memahami objek-objek alam seperti daun aromatik, batu kecil, rumput, bunga, serta kayu/batang dengan cara yang inklusif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan sensori mereka.

Alat dan Bahan

1. Kartu petunjuk (visual, Braille, dan teks besar)
2. Speaker kecil untuk putar instruksi suara
3. Kantong kain untuk contoh taktil
4. Stiker warna-warni untuk penanda lokasi objek
5. Peta mini lokasi (opsional)
6. SOP Keamanan Lokasi (perbaikan): mencakup pembagian area pengawasan, petugas pendamping di setiap stasiun, dan prosedur evakuasi jika anak kehilangan arah.

Langkah-langkah Kegiatan

1. Pembukaan (5 menit)	: Guru menjelaskan bahwa anak akan mencari benda alam berdasarkan ciri-ciri unik.
2. Pembagian Tim (5 menit)	: Anak dibagi dalam kelompok kecil sesuai kebutuhan.
3. Scavenger Hunt (25 menit)	: Anak mencari benda-benda berdasarkan petunjuk. Area tenang disediakan untuk anak yang membutuhkan waktu relaksasi. Waktu fleksibel diberikan untuk anak dengan kebutuhan khusus agar dapat menyelesaikan eksplorasi sesuai kenyamanan.
4. Diskusi Hasil Temuan (5–7 menit)	: Anak menunjukkan benda yang mereka temukan dan menyebutkan cirinya.
5. Penutup (3–5 menit)	: Guru memberikan penguatan.

Penyesuaian Khusus (Diferensiasi)

Anak dengan gangguan penglihatan	: petunjuk Braille, benda asli, dan pendampingan fisik.
Anak dengan gangguan pendengaran	: simbol visual dan gestur, minimalkan penjelasan lisan.
Anak dengan SPD	: kurangi jumlah stasiun, beri waktu istirahat, dan pilih objek sesuai toleransi sensorik.
Perbaikan	: SOP khusus pendampingan (baru): mencakup format langkah pendampingan yang jelas, seperti gestur atau panduan verbal sederhana untuk anak dengan kebutuhan spesifik.

Keamanan Lokasi dan Pengawasan

1. SOP Keamanan Lokasi
2. Penugasan Pengawas di Setiap Stasiun:
Setiap stasiun harus diawasi oleh satu orang pendamping yang memahami kebutuhan anak inklusi.
3. Pendamping bertugas memastikan anak-anak memahami petunjuk dan tidak mengalami kesulitan.
4. Jalur Aman bagi Anak dengan Hambatan Mobilitas:
Jalur yang dilalui anak harus ditandai dengan stiker warna-warni atau tanda visual yang jelas. Hindari area yang licin, berbatu tajam, atau berpotensi menyebabkan cedera.
5. Prosedur Penanganan Jika Anak Kehilangan Arah:
Pendamping di setiap stasiun dilengkapi dengan peluit atau alat komunikasi sederhana untuk memanggil perhatian anak.
Lokasi pusat (*checkpoint*) disiapkan sebagai titik kumpul jika ada anak yang tersesat.

SOP Pendampingan Khusus

1. Pendampingan untuk Anak dengan Gangguan Penglihatan: Gunakan panduan verbal yang spesifik seperti "Langkah ke depan tiga kali, lalu sentuh objek di sebelah kanan." Tempatkan pendamping fisik yang siap membantu.
2. Pendampingan untuk Anak dengan Gangguan Pendengaran: Gunakan simbol visual, gestur sederhana, atau papan tulis kecil untuk memberikan instruksi. Pastikan anak memahami tugas sebelum berpindah stasiun.
3. Pendampingan untuk Anak dengan SPD: Kurangi jumlah stasiun yang harus dikunjungi. Berikan waktu istirahat di area tenang setelah menyelesaikan satu stasiun. Sediakan bahan-bahan yang lebih nyaman secara sensorik sesuai kebutuhan individu.

Pembahasan

Tantangan Aksesibilitas dalam Pembelajaran Ekologi di PAUD Inklusi

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran ekologi di PAUD inklusi masih menghadapi tantangan besar dalam hal aksesibilitas bagi anak-anak dengan hambatan sensorik, terutama gangguan penglihatan, pendengaran, dan gangguan pemrosesan sensori (*Sensory Processing Disorder/SPD*). Hal ini sejalan dengan penelitian Heliawati (2019) yang menyatakan bahwa anak-anak dengan kebutuhan sensorik khusus membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak bergantung pada satu modalitas inderawi saja. Ketergantungan guru pada media visual dan verbal, seperti gambar dan penjelasan lisan, terbukti menjadi penghambat partisipasi aktif anak dengan hambatan penglihatan dan pendengaran.

Pentingnya Pendekatan Multisensori dan Struktur Pembelajaran

Lebih lanjut, penelitian ini menguatkan hasil penelitian Arzaqi & Diana (2019) yang menekankan pentingnya pendekatan multisensori dalam pembelajaran anak usia dini, terutama dalam konteks inklusi. Dalam kegiatan pengamatan kebun yang ditemukan di tahap analisis kebutuhan, tidak adanya panduan sistematis untuk pengalaman sensorik justru menimbulkan disorientasi pada anak dengan SPD. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi alam harus dirancang dengan mempertimbangkan ambang toleransi sensorik masing-masing anak, serta menyediakan struktur yang dapat diprediksi agar anak merasa aman dan terarah selama pembelajaran.

Integrasi Teori dan Prinsip Inklusif dalam Rancangan Media

Rancangan media *Scavenger Hunt Sensorial* dalam penelitian ini hadir sebagai respons langsung terhadap kebutuhan tersebut, dengan mengintegrasikan elemen visual, auditori, taktil, dan olfaktori secara selektif. Konsep ini mendukung penelitian Nunchan dkk. (2025) dalam kerangka *Sensory Integration Theory*, yang menyatakan bahwa anak akan belajar lebih optimal ketika mereka diberikan kesempatan untuk menyesuaikan bentuk input sensorik dengan profil sensori mereka sendiri. Media ini juga menyesuaikan dengan prinsip *Universal Design for Learning (UDL)* yang dikembangkan oleh CAST (Kantor dkk., 2022; Setiasih et al., 2023), yakni dengan menyediakan berbagai cara representasi, keterlibatan, dan ekspresi dalam proses belajar.

Diferensiasi Pembelajaran dan Dukungan Praktis di Kelas

Dari aspek praktik di lapangan, pendekatan diferensiasi yang diterapkan dalam kegiatan *scavenger hunt* sejalan dengan penelitian Fisher (2025), yang menyatakan bahwa strategi pengajaran di kelas inklusi harus bersifat fleksibel, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual.

Kehadiran petunjuk multisensori, SOP pendampingan yang terstruktur, serta penyesuaian waktu dan jumlah aktivitas, menunjukkan bahwa desain media ini tidak hanya memperhatikan keberagaman sensorik, tetapi juga kesiapan guru dan lingkungan belajar sebagai fasilitator pembelajaran yang inklusif (Randell dkk., 2022; Rahayu dkk., 2022).

Validasi Ahli dan Implikasi Terhadap Pengembangan Media Inklusif

Hasil validasi ahli yang menunjukkan skor tinggi pada aspek ketercapaian tujuan, prinsip inklusi, dan keberagaman stimulus sensorik, memperkuat posisi rancangan ini sebagai media yang layak diterapkan di PAUD inklusi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Williams & Daly-Lynn (2025), yang menekankan bahwa media berbasis permainan yang dirancang secara inklusif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan eksploratif sekaligus mendorong perkembangan sosial, kognitif, dan sensorik secara seimbang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi atas hambatan yang ditemukan di lapangan, tetapi juga memperkaya wacana pengembangan media pembelajaran inklusif berbasis alam yang adaptif terhadap kebutuhan sensorik anak usia dini.

Keunikan Desain Media dan Tantangan Implementasi

Keunikan desain *Scavenger Hunt Sensorial* dalam penelitian ini terletak pada kombinasi pendekatan multisensori yang dirancang secara selektif dan diferensiatif, bukan hanya menyajikan berbagai stimulus sensorik, tetapi juga memungkinkan penyesuaian intensitas, jenis, dan urutan pengalaman sesuai kebutuhan masing-masing anak. Berbeda dengan media pembelajaran yang cenderung seragam dan bergantung pada satu modalitas dominan, media ini menawarkan fleksibilitas dan struktur pendampingan yang mempermudah guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan profil sensorik anak. Selain itu, integrasi prinsip *Universal Design for Learning* (UDL) dalam konteks eksplorasi lingkungan menjadikan media ini sebagai inovasi yang menjembatani kesenjangan antara pembelajaran berbasis alam dan pendidikan inklusi (Nurfadhillah dkk., 2022).

Namun demikian, potensi tantangan dalam implementasi di lapangan perlu menjadi perhatian. Ketersediaan sumber daya manusia, khususnya guru yang terlatih dalam menerapkan pendekatan multisensori, serta keterbatasan waktu dan alat dalam pelaksanaan kegiatan lapangan, dapat menghambat optimalisasi media ini. Guru memerlukan panduan yang lebih sistematis dan pelatihan tambahan agar mampu memahami serta menerapkan prinsip desain media dengan benar.

Keterbatasan lain yang menjadi catatan kritis adalah belum dilakukannya uji implementasi secara langsung di kelas. Media yang dikembangkan baru divalidasi oleh satu ahli secara teoritis, sehingga efektivitas, keterlibatan anak, dan dinamika penggunaan media dalam konteks nyata belum teruji secara empiris. Oleh karena itu, meskipun media ini menunjukkan potensi besar sebagai inovasi pembelajaran inklusi, penelitian lanjutan yang melibatkan uji coba lapangan dan validasi dari berbagai pihak (guru, orang tua, serta ahli lainnya) sangat dibutuhkan untuk memastikan kesiapan implementasi serta memperkuat landasan ilmiah dari desain ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ekologi di PAUD inklusi masih menghadapi hambatan signifikan, khususnya bagi anak-anak dengan gangguan sensorik, akibat kurangnya media pembelajaran yang adaptif dan multisensori. Rancangan *Scavenger Hunt Sensorial* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu menjembatani kebutuhan eksploratif anak dengan keterbatasan akses sensorik melalui integrasi berbagai modalitas inderawi dan pendekatan diferensiasi. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini layak untuk diimplementasikan dengan

perbaikan minor pada aspek pendampingan dan keamanan. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya sampai pada tahap perancangan dan validasi awal tanpa uji coba langsung di lapangan, serta proses validasi hanya melibatkan satu orang validator ahli sehingga hasilnya belum mewakili pandangan yang lebih luas. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan uji coba lapangan yang melibatkan lebih banyak subjek anak dari berbagai latar belakang kebutuhan sensorik, serta validasi oleh lebih dari satu ahli, termasuk ahli materi, ahli sensorik, psikolog anak, dan praktisi PAUD, guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif, objektif, dan aplikatif dalam konteks pembelajaran inklusi.

Referensi

Amelia, M., & Prystiananta, N. C. (2020). The effect of Scavenger Hunt game on students' reading comprehension of descriptive text. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3(2), 441–457. DOI: <https://doi.org/10.31539/leea.v3i2.1314>

Andri, A., Rohmah, I. I. T., & Fitrianingsih, A. (2024). The Use of Scavenger Hunt Game to Promote an English Learning Atmosphere for Young Learners. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1). DOI link: <https://doi.org/10.60155/jbs.v12i1.443>

Arzaqi, R. N., & Diana, D. (2019). The Learning Management For Children With Special Needs (Study In Efata PAUD, Semarang City). *Belia: Early Childhood Education Papers*, 8(2), 105–112. DOI: <https://doi.org/10.52802/warna.v9i1.1410>

Arzaqi, R. N., & Rahayu, A. K. (2025). MEMBANGUN KESADARAN EKOLOGIS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN SCAVENGER HUNT. *Jurnal Warna*, 9(1), 42–58. DOI: <https://doi.org/10.52802/warna.v9i1.1410>

Arzaqi, R. N., Rahayu, A. K., & Hendriawan, D. (2024). The Role of an Inclusive Environment in Improving Early Childhood Executive Function Skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 13(2), 177–186. DOI: <https://doi.org/10.15294/ijeces.v13i2.15535>

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.

Devi, I. L., & Susetyo, Y. F. (2024). Intervensi Perilaku dan Multisensori untuk Anak dengan ADHD yang Mengalami Gangguan Sensorik. *Gadjah Mada Journal of Professional Psychology (GamaJPP)*, 10(2). DOI: <https://doi.org/10.22146/gamajpp.93750>

Firli, I., Widyastono, H., & Sunardi, B. (2020). Analisis Kesiapan Guru Terhadap Program Inklusi. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 127–132. DOI: <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2488>

Fisher, K. (2025). *Sensory Regulation in the Classroom: Calm Corners Program Development to Improve Sensory Regulation and Participation*.

Helbley, D. (2021). Scavenger hunt allows Children's Sabbath School new opportunity to safely connect.

Heliawati, R. (2019). Manajemen pembelajaran inklusi pada anak usia dini. *EduChild: Majalah Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 15–23. <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/EDUCHILD/article/view/565>

Ibda, H. (2022). Ekologi perkembangan anak, ekologi keluarga, ekologi sekolah dan pembelajaran. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 4(2), 75–93. <https://ejournal.maarifnajateng.or.id/index.php/asna/article/view/98>

Islam, S. A. (2021). Searching for Knowledge: Scavenger Hunts as a Learning Tool. Retrieved from Researchgate: Https://Www.Researchgate.Net/Publication/356645671_SEARCHING FOR KNOWLEDGE 1_Searching fOr Knowledge Scavenger Hunts as a Learning Tool

Jati, S. N., Widyorini, E., & Roswita, Y. (2012). Efek sensory story terhadap penurunan perilaku temper tantrum pada anak autis dengan kesulitan modulasi sensorik. *PREDIKSI*, 1(2), 234. <https://journal.unika.ac.id/index.php/prediksi/article/view/289>

Kantor, J., Hlaváčková, L., Du, J., Dvořáková, P., Svobodova, Z., Karasová, K., & Kantorova, L. (2022). The effects of Ayres sensory integration and related sensory based interventions in children with cerebral palsy: a scoping review. *Children*, 9(4), 483. DOI: <https://doi.org/10.3390/children9040483>

Nunchan, T., Tanphanich, T., & Bidaisee, A. T. S. (2025). The Sensory Integration through Motor Movement in Occupational Therapy to Change the Behavior of ADHD Children. *Growth (Benjarat, 2018; Thumthong, 2021)*, 8(5). <https://www.ijassjournal.com/2025/V8I5/41466640271.pdf>

Nurfadhillah, S., Fitri, A. N., Utami, D., Navyanti, F., Ustianingsih, L., Izzah, N., & Amalia, R. R. (2022). Pendidikan Inklusi dengan Anak Penyandang Ketunaan Slow Learner (Lambat Belajar) dan CIBI (Cerdas Istimewa, Berbakat Istimewa). *ALSYS*, 2(1), 84–94.

Pitt, M. B. (2021). Scavenger Hunt. *Journal of Graduate Medical Education*, 13(3), 438. DOI: <https://doi.org/10.4300/JGME-D-20-01465.1>

Rahayu, A. K., Muliasari, D. N., & Halimah, L. (2022). Improving Early Childhood English Speaking Ability through Storyreading Method. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(1), 1–6. DOI: <https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i1>

Randell, E., Wright, M., Milosevic, S., Gillespie, D., Brookes-Howell, L., Busse-Morris, M., Hastings, R., Maboshe, W., Williams-Thomas, R., & Mills, L. (2022). Sensory integration therapy for children with autism and sensory processing difficulties: the SenITA RCT. *Health Technology Assessment*, 26(29). DOI: <https://doi.org/10.3310/TQGE0020>

Sari, A. W. A., Sulistiani, G., Afara, L., & Rasyidah, S. N. L. (2024). STUDI LITERATUR: METODE PEMBELAJARAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN GANGGUAN SENSORIK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 212–224. DOI: <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3635>

Setiasih, O., Rahayu, A. K., & Arzaqi, R. N. (2023). Effective Leadership of Kindergarten Principals in Facing the Impact of Learning Loss in Kindergartner During the Covid-19 Pandemic. *SEA-CECCEP*, 4(01), 34–42. DOI: <https://doi.org/10.70896/seaceccep.v4i01.101>

Setiawati, F. A. (2020). Mengenal konsep-konsep anak berkebutuhan khusus dalam PAUD. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 193–208. DOI: <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.635>

Williams, B. M., & Daly-Lynn, J. (2025). A qualitative exploration of the therapeutic characteristics of the art of therapy: Perspectives on Ayres Sensory Integration. *PLoS One*, 20(5), e0322433. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0322433>