



Sosialisasi Media Pembelajaran *Colour Dumb Ball* untuk Melatih Fokus, Sensorik, Motorik dan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini

Swasti Maharani^{1*}, Jaka Wijaya Kusuma², Hamidah², Addy Septyawan³, Majid⁴, Khuznul Ma'rifah Hasbullah⁵

¹⁾ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Madiun

²⁾ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bina Bangsa

³⁾ MI Al-Irsyad Al Islamiyyah Madiun

⁴⁾ Program Studi Matematika, Universitas Negeri Gorontalo

⁵⁾ BMB Air-Langga

*email koresponding: swasti.mathedu@unipma.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 26 Jan 2025

Accepted: 25 Mar 2025

Published: 31 Mar 2025

Kata kunci:

Colour Dumb Ball,
Focus,
Sensorik,
Motorik,
Keterampilan Komunikasi,
Anak Usia Dini

ABSTRAK

Background: Kurangnya pemahaman dapat disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap informasi atau kurangnya pelatihan yang relevan. Banyak pendidik dan orang tua yang belum memahami bagaimana *Colour Dumb Ball* dapat digunakan secara strategis untuk melatih fokus, sensorik, motorik, dan keterampilan komunikasi anak. Oleh karena itu diperlukan upaya sosialisasi dan pelatihan yang menyeluruh agar *Colour Dumb Ball* dapat dimanfaatkan secara optimal. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para pendidik, orang tua, dan masyarakat umum tentang manfaat dan cara optimal memanfaatkan media ini untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. **Metode:** Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif, edukatif, dan evaluatif. **Hasil:** Peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan *Colour Dumb Ball* menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya. Dengan pemahaman yang lebih baik dan keterampilan yang terasah, peserta diharapkan dapat mengintegrasikan media ini dengan lebih efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini, baik di rumah maupun di sekolah. Dalam setiap sesi, peserta diberikan kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai aktivitas yang menggunakan *Colour Dumb Ball*. Metode ini membuat peserta lebih mudah memahami cara menggunakan *Colour Dumb Ball* secara efektif dan bagaimana media ini dapat mendukung berbagai aspek perkembangan anak.

ABSTRACT

Keywords:

Color Dumb Ball,
Focus,
Sensory,
Motor,
Communication Skills,
Early Childhood

Background: Lack of understanding can be caused by limited access to information or lack of relevant training. Many educators and parents do not yet understand how *Colour Dumb Ball* can be used strategically to train children's focus, sensory, motor, and communication skills. Therefore, comprehensive socialization and training efforts are needed so that *Colour Dumb Ball* can be utilized optimally. This activity aims to improve the understanding of educators, parents, and the general public about the benefits and how to optimally utilize this media to support children's overall growth and development. **Method:** The method used is a participatory, educational, and evaluative approach. **Results:** The increase in participants' understanding and skills in using *Colour Dumb Ball* shows that this training has succeeded in achieving its objectives. With a better understanding and honed skills, participants are expected to be able to integrate this media more effectively in supporting early childhood development, both at home and at school. In each session, participants are given the opportunity to participate directly in various activities that use the *Color Dumb Ball*. This method makes it easier for participants to understand how to use the *Color Dumb Ball* effectively and how this media can support various aspects of child development.



PENDAHULUAN

Dalam perkembangan anak usia dini belajar untuk memberikan perhatian pada hal-hal tertentu dalam waktu yang lebih lama, yang menjadi dasar kemampuan belajar di kemudian hari (Agusriani & Fauziddin, 2021). Stimulasi sensorik membantu anak mengenal dunia melalui indera mereka, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan rasa (Khotimah, 2023). Kemampuan motorik, baik halus maupun kasar, juga sangat penting karena terkait dengan kemampuan fisik anak untuk bergerak dan melakukan aktivitas sehari-hari dengan baik.

Untuk mendukung perkembangan ini, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran kreatif dan interaktif menjadi solusi ideal karena dapat merangsang rasa ingin tahu anak sekaligus melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran (Ambarita, 2020). Dengan pendekatan yang menyenangkan, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih alami, sehingga mereka tidak hanya mengasah keterampilan tertentu tetapi juga menikmati prosesnya. *Colour Dumb Ball* adalah media pembelajaran yang dirancang secara inovatif untuk mendukung perkembangan anak usia dini, terutama dalam aspek fokus, sensorik, motorik, dan keterampilan komunikasi (Komalasari, 2011). Media ini menggabungkan elemen warna, permainan, dan aktivitas fisik yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan anak pada masa perkembangan awal mereka. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, media ini memberikan stimulasi yang bermanfaat bagi berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu keunggulan *Colour Dumb Ball* adalah kemampuannya untuk melatih fokus anak secara efektif (Mayar, 2018).

Selain itu, media ini memberikan stimulasi sensorik melalui kombinasi warna dan tekstur yang beragam. Anak-anak dapat merasakan perbedaan tekstur pada bola, mengenali variasi warna, dan merespons rangsangan visual maupun taktil yang dihadirkan. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya pengalaman sensorik mereka, tetapi juga membantu mereka memahami dunia di sekitar melalui indera yang semakin terasah. Dari segi motorik, *Colour Dumb Ball* dirancang untuk melatih kemampuan motorik halus dan kasar anak (Siregar, 2018). Gerakan seperti melempar, menangkap, atau memindahkan bola membantu mengembangkan koordinasi tangan-mata serta kekuatan otot anak. Selain itu, aktivitas motorik ini juga mendukung keseimbangan dan kemampuan fisik secara keseluruhan, yang sangat penting bagi perkembangan tubuh anak.

Interaksi yang terjadi saat bermain dengan *Colour Dumb Ball* juga memberikan manfaat sosial dan komunikasi (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Anak-anak diajak untuk bermain bersama teman sebaya atau berinteraksi dengan pendidik, sehingga mereka belajar mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan memahami aturan sederhana. Kemampuan ini membantu anak membangun keterampilan komunikasi dan hubungan sosial yang sehat, yang akan sangat berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari. Meskipun *Colour Dumb Ball* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif, pemahaman mengenai penggunaannya belum sepenuhnya merata di kalangan pendidik maupun orang tua (Firdausi et al., 2023).

Kurangnya pemahaman ini dapat disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap informasi atau kurangnya pelatihan yang relevan. Banyak pendidik dan orang tua yang belum memahami bagaimana *Colour Dumb Ball* dapat digunakan secara strategis untuk melatih fokus, sensorik, motorik, dan keterampilan komunikasi anak (Agustina & Rahaju, 2021). Padahal, media ini dapat memberikan hasil yang signifikan jika diterapkan dengan cara yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, tidak semua orang tua atau pendidik menyadari pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Mereka mungkin lebih cenderung menggunakan metode konvensional yang terbatas pada buku atau permainan sederhana. Akibatnya, potensi anak untuk berkembang secara optimal melalui stimulasi yang beragam menjadi kurang terfasilitasi. Tantangan lainnya adalah kurangnya panduan praktis yang mudah diikuti mengenai cara mengintegrasikan *Colour Dumb Ball* ke dalam aktivitas sehari-hari. Pendidik atau orang tua mungkin merasa bingung tentang bagaimana merancang

kegiatan yang sesuai, sehingga media ini tidak dimanfaatkan secara maksimal. Ketersediaan informasi yang terstruktur dan pelatihan khusus menjadi kunci untuk mengatasi hambatan ini.

Oleh karena itu diperlukan upaya sosialisasi dan pelatihan yang menyeluruh agar *Colour Dumb Ball* dapat dimanfaatkan secara optimal. Program-program seperti seminar, workshop, atau demonstrasi praktis dapat membantu meningkatkan pemahaman pendidik dan orang tua tentang manfaat dan cara penggunaan media ini. Dengan demikian, anak-anak dapat menerima stimulasi yang lebih baik, dan potensi *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran yang inovatif dapat diwujudkan secara luas. Pengabdian masyarakat merupakan salah satu bentuk kontribusi yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pada anak usia dini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan "*Colour Dumb Ball*" sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif. Media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang tidak hanya mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi mereka.

Melalui sosialisasi di TAUD SaQu At Ta'allumu Ma'an No.69 Jl.Tanjung Manis, Kota Madiun, para pendidik, orang tua, dan masyarakat umum akan diberikan wawasan tentang pentingnya *Colour Dumb Ball* sebagai alat untuk melatih fokus, sensorik, motorik, dan keterampilan komunikasi anak usia dini. Selain memberikan wawasan, sosialisasi ini juga akan mencakup demonstrasi langsung mengenai cara penggunaan *Colour Dumb Ball*. Para peserta akan diajak untuk mempraktikkan berbagai aktivitas yang dirancang dengan media ini, sehingga mereka dapat merasakan langsung manfaatnya. Pelatihan praktis ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri para pendidik dan orang tua dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam rutinitas pembelajaran atau permainan di rumah. Tanpa stimulasi yang memadai, anak-anak berisiko mengalami keterlambatan dalam mencapai potensi maksimal mereka. Dalam aspek kognitif, stimulasi dini membantu mengembangkan kemampuan berpikir, mengenali konsep dasar, serta memecahkan masalah (Windasari & Dheasari, 2023).

Anak-anak yang mendapatkan rangsangan yang tepat pada usia dini cenderung memiliki kemampuan belajar yang lebih baik di masa depan. Media pembelajaran seperti *Colour Dumb Ball* dapat membantu anak memahami warna, mengenali pola, dan meningkatkan kemampuan fokus mereka, yang semuanya mendukung perkembangan kognitif (Putri et al., 2021). Sementara itu, dari segi fisik, stimulasi dini berperan penting dalam pengembangan motorik halus dan kasar anak. Aktivitas yang melibatkan gerakan fisik, seperti bermain dengan *Colour Dumb Ball* membantu memperkuat otot, meningkatkan koordinasi, serta melatih keseimbangan (Qomariah & Hamidah, 2022). Dengan stimulasi fisik yang baik, anak tidak hanya memiliki tubuh yang sehat tetapi juga lebih siap untuk menghadapi tantangan fisik di kemudian hari.

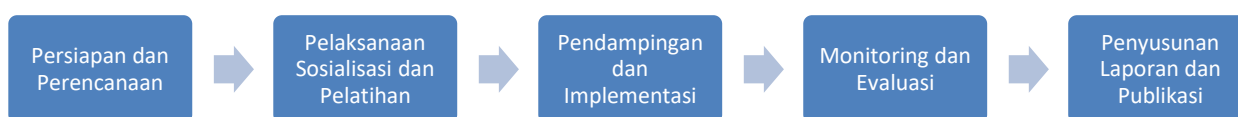


Gambar 1.
Pengabdian Masyarakat di TAUD SaQu At Ta'allumu Ma'an.
No.69 Jl.Tanjung Manis, Kota Madiun

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam melatih fokus, sensorik, motorik, dan keterampilan komunikasi anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pendidik, orang tua, dan masyarakat umum tentang manfaat serta cara optimal dalam memanfaatkan media ini untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Selain itu, pengabdian ini juga berupaya meningkatkan kesadaran akan pentingnya stimulasi dini yang mencakup aspek kognitif, fisik, dan sosial, demi menciptakan generasi muda yang sehat, cerdas, dan kompeten. Melalui kegiatan ini, para pendidik dan orang tua akan mendapatkan pelatihan praktis mengenai cara menggunakan *Colour Dumb Ball* dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dengan lebih percaya diri.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, metode yang digunakan dengan melibatkan pendekatan partisipatif, edukatif, dan evaluatif. Adapun langkah-langkah metode penelitian yang diterapkan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Langkah-Langkah Metode Penelitian

1. Persiapan dan Perencanaan

- Melakukan identifikasi kebutuhan melalui survei awal kepada pendidik, orang tua, dan masyarakat mengenai tingkat pemahaman mereka tentang media pembelajaran inovatif, khususnya *Colour Dumb Ball*.
- Merancang modul pelatihan, materi sosialisasi, dan panduan praktis yang relevan dan mudah dipahami.
- Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk demonstrasi dan pelatihan, termasuk perangkat *Colour Dumb Ball*.

2. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan

- Mengadakan sesi seminar atau diskusi kelompok untuk memberikan informasi mengenai pentingnya stimulasi dini serta manfaat penggunaan *Colour Dumb Ball*.
- Mengadakan workshop atau kegiatan langsung di mana peserta diajarkan cara menggunakan *Colour Dumb Ball* dalam aktivitas pembelajaran. Kegiatan ini mencakup simulasi permainan, diskusi kelompok, dan studi kasus.
- Memberikan ruang untuk tanya jawab dan diskusi untuk memastikan peserta memahami konsep dan penerapan yang diajarkan.

3. Pendampingan dan Implementasi

- Melakukan pendampingan kepada peserta, terutama pendidik dan orang tua, dalam mengintegrasikan *Colour Dumb Ball* ke dalam kegiatan sehari-hari.
- Memberikan saran atau solusi atas kendala yang dihadapi selama implementasi media pembelajaran ini.

4. Monitoring dan Evaluasi

- Melakukan evaluasi terhadap efektivitas kegiatan melalui kuesioner, wawancara, atau observasi langsung untuk mengukur pemahaman peserta dan keberhasilan implementasi media pembelajaran.
- Mengumpulkan umpan balik dari peserta untuk mengetahui aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam program pengabdian ini.

5. Penyusunan Laporan dan Publikasi

- Menyusun laporan kegiatan pengabdian masyarakat yang mencakup proses, hasil, dan evaluasi.
- Memublikasikan hasil pengabdian ini dalam bentuk artikel ilmiah atau media lain untuk diseminasi pengetahuan yang lebih luas.

Metode ini diharapkan mampu memberikan hasil yang maksimal dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta terkait penggunaan *Colour Dumb Ball* serta mendorong penerapannya secara berkelanjutan dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Pemahaman Peserta Didik

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka mengenai pentingnya stimulasi dini dan penggunaan *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran. Pre-test dilakukan sebelum kegiatan dimulai, dengan tujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta mengenai topik tersebut. Pada tahap ini, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang peran stimulasi dini dalam perkembangan anak usia dini dan bagaimana media pembelajaran seperti *Colour Dumb Ball* dapat berkontribusi dalam melatih berbagai keterampilan anak.

Setelah pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan, post-test dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta berubah. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan rata-rata peningkatan sebesar 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta telah menerima informasi yang cukup selama pelatihan dan berhasil memahami konsep dasar yang disampaikan. Mereka mulai menyadari betapa pentingnya stimulasi dini bagi perkembangan anak, khususnya dalam meningkatkan fokus, kemampuan sensorik, motorik, dan komunikasi.

Selama pelatihan, peserta diberikan pemahaman tentang berbagai aspek stimulasi dini dan diperkenalkan dengan *Colour Dumb Ball* sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan tersebut. Penjelasan mengenai cara kerja media ini, serta berbagai aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan bola berwarna tersebut, diterima

dengan baik oleh peserta. Mereka juga diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung aktivitas menggunakan *Colour Dumb Ball* yang memungkinkan mereka memahami penerapannya dalam konteks nyata.

Peserta yang awalnya tidak memahami atau bahkan belum pernah mendengar tentang *Colour Dumb Ball* kini mampu menjelaskan cara penggunaannya secara mandiri. Mereka menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana bola ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas yang mendukung pengembangan fokus anak, koordinasi tangan-mata, serta keterampilan komunikasi dan sosial. Bahkan, beberapa peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan media ini di rumah atau di sekolah. Peningkatan pemahaman peserta ini merupakan indikasi positif bahwa sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan efektif dalam menyampaikan informasi dan memberi keterampilan praktis. Dengan pemahaman yang lebih baik, peserta diharapkan dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini. Keberhasilan ini menjadi langkah awal yang penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran inovatif seperti *Colour Dumb Ball* dapat digunakan secara optimal di masyarakat.



Gambar 3.

Pengenalan Media Pembelajaran *Colour Dumb Ball*

2. Antusiasme dan Partisipasi Peserta Didik

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini berhasil menarik perhatian sebanyak 30 peserta yang hadir, terdiri dari pendidik, orang tua, dan masyarakat umum. Keberagaman latar belakang peserta ini menjadi cerminan pentingnya topik yang dibahas, yaitu tentang stimulasi dini dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Peserta yang berasal dari berbagai kalangan ini menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk mempelajari cara-cara yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Selama sesi pelatihan praktis, peserta diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas yang melibatkan penggunaan *Colour Dumb Ball*. Sesi ini didesain untuk memberikan pengalaman nyata tentang bagaimana media ini dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan melibatkan pengenalan warna, permainan fisik, dan latihan keterampilan komunikasi yang dapat dilakukan dengan media ini.

Peserta menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, terutama saat mereka mencoba aktivitas permainan dengan *Colour Dumb Ball*. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti instruksi dan partisipasi mereka dalam berbagai kegiatan. Mereka terlihat sangat tertarik dan bersemangat, dengan banyak yang mencoba variasi permainan yang diajarkan. Ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga merasa tertarik untuk mengaplikasikan metode ini dalam kegiatan mereka sehari-hari. Keaktifan peserta dalam sesi ini juga mencerminkan bahwa mereka merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Permainan dengan *Colour Dumb Ball* memberikan kesempatan bagi peserta untuk merasakan sendiri manfaat dari aktivitas yang dapat melatih fokus, koordinasi motorik, serta keterampilan sosial anak (Novitasari, 2025). Hal ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat memotivasi peserta untuk lebih mendalami teknik-teknik pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini. Secara keseluruhan, sesi pelatihan praktis ini menunjukkan bahwa antusiasme peserta sangat tinggi dan mereka merasakan manfaat yang jelas dari kegiatan yang dilakukan. Keaktifan ini merupakan indikator keberhasilan kegiatan dalam menyampaikan informasi dan memberikan keterampilan praktis kepada peserta. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga menginspirasi para pendidik dan orang tua untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi anak-anak.

3. Kemampuan Implementasi

Setelah pelatihan, 85% peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengintegrasikan *Colour Dumb Ball* ke dalam kegiatan pembelajaran atau permainan anak, baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan media ini, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara langsung dalam situasi yang relevan. Dengan adanya pelatihan praktis yang mereka ikuti, peserta merasa lebih percaya diri untuk menggunakan media ini dalam mendukung proses belajar anak-anak.

Penerapan *Colour Dumb Ball* di rumah menjadi salah satu fokus utama bagi orang tua yang mengikuti pelatihan (Apendi et al., 2024). Banyak orang tua yang melaporkan bahwa mereka mulai mengajak anak-anak mereka untuk bermain dengan bola berwarna ini dalam kegiatan sehari-hari, seperti saat waktu bermain atau saat melaksanakan rutinitas harian. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik, komunikasi, serta pengenalan warna dengan cara yang menyenangkan. Pendidik yang mengikuti pelatihan juga mengintegrasikan *Colour Dumb Ball* dalam kegiatan di sekolah. Mereka mulai memanfaatkan media ini dalam sesi pembelajaran kelompok, di mana anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain sambil bermain dengan bola berwarna. Dengan melibatkan elemen fisik dan sosial, aktivitas ini membantu meningkatkan koordinasi antara anak-anak dan memperkuat keterampilan mereka dalam bekerja sama, berkomunikasi, serta belajar tentang warna dan pola.

Beberapa peserta, baik pendidik maupun orang tua, bahkan memberikan ide kreatif untuk mengembangkan variasi aktivitas dengan menggunakan *Colour Dumb Ball*. Mereka menyarankan berbagai cara untuk menyesuaikan permainan dengan kebutuhan dan minat anak-anak, seperti menciptakan permainan yang melibatkan gerakan tertentu atau menggabungkan aktivitas fisik lainnya. Ide-ide kreatif ini menunjukkan bahwa peserta mulai berpikir secara inovatif tentang bagaimana memanfaatkan media ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyeluruh bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, 85% tingkat keberhasilan implementasi ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam memperkenalkan *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat. Dengan adanya integrasi yang baik di rumah dan sekolah, serta ide-ide kreatif yang muncul, diharapkan media ini dapat terus digunakan secara luas dan memberi dampak positif dalam perkembangan anak usia dini. Hal ini juga membuktikan

bahwa pelatihan praktis dan langsung dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

4. Respon Positif

Peserta memberikan respon yang sangat positif setelah mengikuti pelatihan mengenai penggunaan *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran. Banyak dari mereka yang menyoroti manfaat besar dari media ini, terutama dalam membantu melatih fokus, keterampilan motorik, dan kemampuan komunikasi anak. Mereka merasa bahwa media ini tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga efektif dalam mendukung perkembangan berbagai aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini. Terutama dalam meningkatkan koordinasi motorik dan keterampilan sosial, yang merupakan hal krusial pada usia dini. Peserta juga memberikan apresiasi terhadap pelatihan praktis yang diberikan. Mereka mengakui bahwa sesi latihan langsung ini sangat membantu mereka dalam memahami bagaimana cara yang tepat untuk menggunakan *Colour Dumb Ball* dalam kegiatan sehari-hari. Dengan mempraktikkan langsung permainan dan aktivitas yang menggunakan media ini, peserta merasa lebih siap dan percaya diri untuk mengimplementasikan media ini di rumah atau di lingkungan sekolah. Mereka dapat melihat dengan jelas bagaimana setiap aktivitas bisa membawa dampak positif bagi perkembangan anak.

Pelatihan praktis ini dianggap oleh peserta sebagai langkah penting dalam memahami penerapan media pembelajaran ini secara efektif. Banyak peserta yang merasa bahwa teori yang disampaikan sebelumnya akan lebih sulit dipahami tanpa adanya kesempatan untuk mencoba langsung. Dengan adanya demonstrasi langsung, peserta menjadi lebih terbuka dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan variatif yang dapat meningkatkan keberagaman aktivitas menggunakan *Colour Dumb Ball*. Mereka merasa lebih terampil dan memiliki wawasan yang lebih luas dalam menggunakan media ini.

Respon positif lainnya datang dari peserta yang merasa bahwa media ini tidak hanya membantu perkembangan anak-anak secara individual, tetapi juga memperkuat interaksi sosial antar anak. Permainan yang melibatkan kerjasama dan komunikasi, seperti yang dilakukan dengan *Colour Dumb Ball* memungkinkan anak-anak belajar bekerja dalam kelompok dan meningkatkan keterampilan sosial mereka (Dewi et al., 2024). Hal ini diakui oleh pendidik dan orang tua yang merasa senang melihat anak-anak mereka lebih mudah berinteraksi dan berbicara satu sama lain melalui aktivitas yang menyenangkan ini.

Secara keseluruhan, umpan balik yang diterima menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan bagi para peserta. Mereka merasa lebih siap dan antusias untuk mengaplikasikan *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermanfaat untuk perkembangan anak. Melalui pelatihan praktis yang efektif, peserta dapat melihat manfaat nyata dari penggunaan media ini dan merasa lebih percaya diri untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

5. Kendala Mengenai Penggunaan *Colour Dumb Ball*

Meskipun banyak peserta yang memberikan respon positif mengenai penggunaan *Colour Dumb Ball* beberapa peserta juga menyebutkan tantangan yang dihadapi, terutama terkait dengan konsistensi penggunaan media ini. Beberapa orang tua, misalnya, mengungkapkan kesulitan dalam menyisihkan waktu untuk melakukan aktivitas pembelajaran dengan bola berwarna ini secara rutin. Mereka merasa bahwa dengan jadwal yang padat dan berbagai kewajiban harian, mereka tidak selalu dapat menyelenggarakan sesi permainan atau pembelajaran dengan *Colour Dumb Ball* sesering yang diinginkan. Hal ini menjadi kendala, karena konsistensi dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung perkembangan anak secara berkelanjutan.

Tantangan ini juga dirasakan oleh beberapa pendidik yang terlibat dalam kegiatan pelatihan. Meskipun mereka tertarik untuk menerapkan *Colour Dumb Ball* dalam kegiatan kelas,

mereka merasa bahwa waktu yang terbatas selama jam pelajaran membuat mereka kesulitan untuk memasukkan media ini secara teratur dalam setiap sesi pembelajaran. Terkadang, dengan banyaknya materi yang harus diajarkan, pendidik merasa bahwa mereka tidak memiliki cukup waktu untuk melibatkan anak-anak dalam permainan yang melibatkan penggunaan bola berwarna ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun alat ini memiliki potensi besar, pengaturannya dalam rutinitas yang padat menjadi tantangan tersendiri.

KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan *Colour Dumb Ball* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini telah berhasil mencapai hasil yang signifikan. Peserta, yang terdiri dari pendidik, orang tua, dan masyarakat umum, menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan yang nyata mengenai manfaat dan cara penggunaan *Colour Dumb Ball* dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Pendekatan edukatif yang menggabungkan teori dan praktik terbukti efektif dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis yang relevan dengan penggunaan *Colour Dumb Ball*. Peserta mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran yang disampaikan dalam pelatihan ke dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media ini sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Mereka mampu mengaplikasikan *Colour Dumb Ball* dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti pengenalan warna, bentuk, dan konsep matematika dasar. Meskipun demikian, tantangan utama yang dihadapi adalah konsistensi penggunaan media ini, terutama bagi orang tua dan pendidik dengan keterbatasan waktu. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendampingan lanjutan dan pengembangan panduan praktis yang mudah diakses dan dipahami, serta upaya berkelanjutan termasuk pendampingan berkala dan pengembangan variasi kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil memperkenalkan *Colour Dumb Ball* sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk anak usia dini, dan dengan dukungan berkelanjutan, diharapkan media ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi tumbuh kembang anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan pengabdian kepada masyarakat mulai dari tahap awal sampai akhir. Terimakasih kepada Yayasan Taud Saqu yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Agustina, R. S., & Rahaju, T. (2021). Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif di Kota Surabaya. *Publika*, 9(3), 109–124. <https://doi.org/10.26740/publika.v9n3.p109-124>
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter di Masa Pandemi Covid 19. *PROSIDING SNITT POLTEKBA*, 4.
- Apendi, M., Maharin, H., & Sutarno, S. K. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional pada Anak Tunarungu di SLB-B Beringin Bhakti Talun. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 6(2), 212. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v6i2.16667>
- Dewi, F. S., Dhafiana, N., Rohmah, S. R. U., & Rustini, T. (2024). Mengasah Keterampilan Sosial Peserta Didik: Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif di Kelas. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 4(7), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i7.3404>
- Firdausi, R., Mardikawati, B., Huda, N., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). *Peningkatan Literasi Digital Dikalangan Pelajar: Pengenalan dan Praktek Penggunaan Teknologi Pendidikan dalam Komunikasi*. 5.

- Khotimah, N. (2023). Penggunaan Permainan Sains Colour March pada Sensori Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 856–863. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.269>
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama.
- Mayar, F. (2018). Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru Paud Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(11). <https://doi.org/10.24853/yby.2.2.13-22>
- Novitasari, A. (2025). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad Journal on Early Childhood*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.828>
- Putri, E. I. E., Fikriyah, D. A., & Wahyuningsih, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Busy Book untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal Konsep Bilangan Dikelompok A RA Insan Mubarak. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), Article 2.
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 7(1), 8–23. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1.4506>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Siregar, N. (2018). Meninjau Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP melalui Wawancara Berbasis Tugas Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.268>
- Windasari, I. W., & Dheasari, A. E. (2023). Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–93. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i1.752>