

## Stimulasi Keterampilan Sensorik pada Anak Usia Dini Melalui Media 3 Dimensi Diorama Tentang Kisah Nabi Ibrahim AS

**Isna Nur Chahyani**

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia  
*email: 2203106082@student.walisongo.ac.id*

**Dwi Istiyani**

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia  
*email: dwi\_istiyani@student.walisongo.ac.id*

---

### Abstract

**Keywords:**

Sensory skills;  
three-dimensional diorama;  
Prophet Ibrahim;  
learning media;  
child education.

This study aims to improve the sensory skills of children at Harapan Bangsa Early Childhood Education Center through the use of three-dimensional diorama media depicting the story of Prophet Ibrahim AS. In improving children's sensory skills, diorama media was chosen because it can integrate visual, kinesthetic, and tactile experiences to provide optimal child stimulation. This research was conducted through descriptive qualitative method involving observation, documentation and interviews from various relevant sources. The results showed that the three-dimensional diorama not only improved children's sensory abilities, such as visual observation and physical interaction, but also increased their understanding of moral and religious values. In addition, it is proven that this diorama media works well to create an interesting, interactive and meaningful learning environment. The research subjects are early childhood children who are in children's educational institutions in the age range of 2-6 years. The children saw, touched, and heard the story of Prophet Ibrahim AS during the implementation process. The results showed that the diorama media significantly increased children's participation in the lesson. Children seemed to be more engaged and actively interacting with the diorama components. Sensory stimulation, such as touching on three-dimensional objects, observing colors, and listening to the narration, can also help them remember better the story told. This study found that a diorama of the story of Prophet Ibrahim can help children improve their sensory skills while introducing religious values in a creative and fun way. This media can be an innovation in early childhood education, especially in value and story-based education.

---

### Abstrak

**Kata Kunci:**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sensorik anak di PAUD Harapan Bangsa melalui penggunaan*

Stimulasi sensorik; Media diorama tiga dimensi; Nabi Ibrahim; Pendidikan anak; Pendidikan Karakter.

*media diorama tiga dimensi yang menggambarkan kisah Nabi Ibrahim AS. Dalam meningkatkan keterampilan sensorik anak media diorama dipilih karena dapat mengintegrasikan pengalaman visual, kinestetik, dan taktil untuk memberikan stimulasi anak yang ideal. Penelitian ini mempergunakan metode kualitatif yang melibatkan observasi, dokumentasi dan wawancara melalui sejumlah sumber yang relevan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwasanya diorama tiga dimensi tidak hanya meningkatkan kemampuan sensorik anak, seperti pengamatan visual dan interaksi fisik, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral dan religius. Selain itu, terbukti bahwa media diorama ini berfungsi dengan baik untuk membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta mempunyai makna. Subjek penelitian adalah anak-anak usia dini yang berada pada lembaga pendidikan anak pada rentang usia 2-4 tahun. Anak-anak melihat, menyentuh, dan mendengar kisah tentang Nabi Ibrahim AS selama proses pelaksanaan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwasanya media diorama secara signifikan meningkatkan partisipasi anak dalam pelajaran. Anak-anak tampaknya lebih terlibat dan aktif berinteraksi dengan komponen diorama. Stimulasi sensorik, seperti sentuhan pada objek tiga dimensi, pengamatan warna, dan mendengarkan narasi, juga dapat membantu mereka mengingat lebih baik kisah yang diceritakan. Penelitian ini menemukan bahwa diorama dari kisah Nabi Ibrahim dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan sensorik mereka sambil memperkenalkan nilai-nilai keagamaan secara kreatif dan menyenangkan. Media ini dapat menjadi inovasi dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam pendidikan berbasis nilai maupun cerita.*

Received : 17 December 2024 ; Revised: 12 Maret 2025; Accepted: 10 August 2025

<https://doi.org/10.19105/kiddo.v6i2.17258>

Copyright© Isna Nur Chaahyani, et.al  
With the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

## 1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak-anak pada usia 0 sampai 6 tahun yang berada di fase perkembangan terpesatnya dan memiliki jutaan potensi yang dapat berkembang menjadi berbagai kemampuan jika mereka diberi stimulasi. Bekalkan mereka dalam menghadapi semua kesulitan yang mereka hadapi dalam kehidupan mereka. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pertama kali dilakukan dalam keluarganya, yakni oleh orang tuanya, terkhususnya oleh ibunya. Orang tua selaku pendidik pertama ataupun utama anak dalam pengasuhan anaknya. Hal ini penting karena pendidikan yang diberikan orang tua sejak dini membentuk dasar kemandirian anak. Karena itu, orang tua harus berpartisipasi secara aktif atau bertanggungjawab guna mendukung dan mengawasi pendidikan dan pertumbuhan anak (Elminah & Patilima, 2023). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, PAUD ialah program pengembangan diperuntukkan untuk anak-anak dari lahir hingga usianya 6 tahun. Tujuan PAUD adalah guna mendukung tumbuh-kembang fisik maupun kerohanian anak agar mereka bersiap untuk tahap pendidikan selanjutnya (Isnain et al., 2024). Dalam proses menstimulasi dengan menggunakan keterampilan sensori yang dialami anak adalah melaksanakan rutinitas harian tanpa bantuan orang tua dan mendukung perkembangan selanjutnya.

Stimulasi yang berkaitan dengan sensori adalah upaya rangsangan yang dibutuhkan anak berusia dini. Hal ini memenuhi keinginan anak untuk mengeksplorasi dunia sekitar dan mendorong kreativitas mereka (Meilanie, 2020). Indera kita, yaitu pendengaran (auditori), penglihatan (visual), penciuman (olfaktori), pengecap, peraba (taktil), gerakan (kinaestetik), dan pengecap (gustatory) membantu kita memperhatikan dunia sekitar (Sober, n.d.). Pendekatan multisensori dapat membantu anak-anak menjelajahi dunia dengan lebih dari satu indera. Hal ini membuka peluang bagi anak-anak agar menggunakan semua inderanya guna meningkatkan keterampilan bahasanya dan ingatan mereka, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk menerima dan memproses berbagai informasi.

Anak usia dini juga mempunyai banyak aspek perkembangannya, termasuk kognitifnya, motoriknya, sosial-emosional, kesenian, spiritual maupun bahasanya. Perkembangan motorik halus adalah aspek yang paling penting yang harus distimulasi agar anak tumbuh dengan baik sesuai usianya. Dengan kemampuan motorik halus, anak dapat melakukan banyak hal, seperti menggenggam sesuatu, tetapi jika tidak, mereka tidak akan mampu menjalankan sejumlah hal yang mereka inginkan (Hasanah & Muryanti, 2019). Keterampilan motorik halus disebut kegiatan di mana melibatkan otot polosnya, misalnya memotong menggunakan jarinya maupun menggunakan tenaga untuk memindahkan bendanya, namun membutuhkan koordinasi yang solid di antara indera peraba serta penglihatan (Iswahyuni et al., 2023). Sangat banyak aktivitas yang mampu menajamkan keterampilan motorik halus anak, misalnya memegang ataupun meletakkan suatu objek dengan jari jemari tangan.

Menurut Piaget Pembelajaran multisensori membantu anak menjadi fokus dan responsif karena anak-anak pada usia dini tidak dapat memahami ide-ide abstrak, pembelajaran harus berpusat pada pengalaman konkret yang menghubungkan mereka dengan dunia luar. Oleh karena itu, Piaget menekankan bahwa pendidikan harus didasarkan pada aktivitas eksploratif dan pengalaman langsung dari pada instruksi verbal atau hafalan (Alfadhilah, 2025). Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa aktivitas berbasis visual, taktil, dan kinestetik, seperti menggunakan diorama tiga dimensi, dapat membantu meningkatkan koordinasi tangan dan ketelitian motorik halus. Namun, karena kondisi nyata di PAUD Harapan Bangsa didominasi oleh bercerita, anak-anak kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi secara langsung. Ini berdampak pada keterampilan motorik halus mereka yang kurang baik, seperti genggam yang buruk, koordinasi jari yang buruk, dan penurunan konsentrasi yang cepat. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan

bahwa jika anak-anak tidak memiliki banyak media interaktif, mereka cenderung menjadi pasif dan kurang terstimulasi secara menyeluruh.

Ada perbedaan antara teori yang menekankan pembelajaran multisensori dan kenyataan nyata yang masih terbatas. Akibatnya, penelitian ini sangat penting dan perlu dilaksanakan. Maka demikian, penelitian ini perlu dilaksanakan guna menstimulasi anak. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan media diorama tiga dimensi bertema kisah Nabi Ibrahim AS, yang tidak hanya menanamkan nilai karakter religius, tetapi juga memberi pengalaman belajar multisensori (visual, taktil, kinestetik) untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak secara lebih optimal.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat kondisi dan situasi pembelajaran yang spesifik. Diorama adalah gambar ukuran kecil tiga dimensi yang dipergunakan untuk menunjukkan suatu situasi atau fenomena yang menunjukkan aktivitas (Hendrik et al., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau pengantar di antara guru serta siswanya supaya materi pelajarannya mampu dipahami secara optimal (Rupnidah & Suryana, 2022). Media edukatif ini harus secara tepat dan efektif mendukung anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motoriknya saat ia berada di tahap perkembangan. Tiap tahapan perkembangan motorik halus anak memerlukan stimulasi yang tepat. Tanpa stimulasi, motorik halus anak tidak dapat berkembang secara optimal (Mulyawan et al., 2024). Gerakan motorik halus ialah pergerakan otot-otot halus yang dilakukan dengan koordinasi mata dan tangannya. Ini memungkinkan gerakan jari tangan untuk mengepal, meremas, membelai, mencengkeram, meraba, dan lebih baik lagi.

Pada tahap awal perkembangan seorang anak dengan sensori motorik membantu anak mengenali lingkungannya melalui sensasi indra dan pergerakannya (Rompas & Wijayanti, 2023). Keterampilan sensorik anak harus distimulasi sejak dini karena merupakan komponen penting dalam proses perkembangan mereka. Kemampuan anak untuk memproses informasi melalui panca indera mereka, misalnya melihat, mendengar, meraba, mencium, hingga mengecap, dikenal sebagai keterampilan sensorik. Stimulasi yang tepat terhadap keterampilan sensorik anak membantu mereka memahami lingkungan sekitar mereka, meningkatkan koordinasi motorik mereka, dan mendukung pertumbuhan kognitif dan emosional mereka. Sensori adalah alat yang digunakan anak untuk mengenal dan memahami lingkungannya.

Paud Harapan Bangsa merupakan lembaga pendidikan formal yang berada di Semarang Utara. Peneliti menemukan bahwa siswa Paud Harapan Bangsa kurang adanya perkembangan motorik mereka. Peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang mengembangkan keterampilan motorik dan bagaimana menstimulasi sensorik pada anak. Kegiatan pembelajaran di Paud Harapan Bangsa belum tercukupi dalam menggunakan media dalam pembelajaran untuk mengenalkan sejarah tentang kisah Nabi. Pemilihan kisah Nabi Ibrahim sebagai cerita diorama untuk memberikan pendidikan yang bukan sekadar meningkatkan kemampuan sensorik motorik anak, namun sekaligus menanamkan nilai-nilai moral sejak dini seperti Ketaatan, kejujuran, keberanian, dan

keikhlasan adalah ajaran moral dari kisah Nabi Ibrahim. Lewat menampilkan cerita ini melalui media diorama, anak-anak bukan sekadar mengembangkan kemampuan sensorik-motorik, namun sekaligus belajar meneladani nilai-nilai karakter Islami sejak usia dini.

Kisah Nabi di PAUD biasanya disampaikan melalui buku cerita atau video *YouTube* yang pasif. Ini membuat kurang ruang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi secara multisensori. Menurut (Al Adzillina & Hasanah, 2021) Metode multisensori, yang menggabungkan berbagai modalitas sensorik. Selain itu, pendekatan yang menggunakan modalitas sensori seperti prinsip Visual, Auditori, Kinestetik, dan Taktil (VAKT) dilakukan dengan menggunakan alat bantu sebagai media pembelajaran. Melalui diorama tiga dimensi, anak dapat melihat, menyentuh, dan memainkan adegan kisah Nabi Ibrahim AS secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, bermakna, sekaligus memberikan aspek kognitif, motorik, dan spiritual secara holistik.

Selain itu, peneliti juga menggunakan metode bercerita sebelum bermain menggunakan media diorama. Untuk menumbuhkan moral anak-anak di Taman Kanak-kanak, direkomendasikan agar mempergunakan pendekatan personal, persuasif, partisipatif, teladan, informal, maupun religius. Seperti bercerita, bermain peran, menyanyi, membacakan sajak, hingga rutinitas pembiasaan lainnya (Ananda, 2017). Dalam melalui pembelajaran anak berusia dini, terdapat sejumlah pendekatan yang dapat diimplementasikan, yakni satu di antaranya ialah metode bercerita. Bercerita ialah salah satu dari banyak cara untuk membantu anak usia dini belajar. Bercerita berarti mengisahkan sebuah peristiwanya lewat media audio dan visual guna menyampaikan pengetahuan dan pesan (Amalia et al., 2019). Metode bercerita ialah teknik pembelajaran yang mengutarakan informasi, peristiwanya, perasaannya, idenya, ataupun kejadian secara spontan lewat kata-kata, ilustrasi, ataupun audio. Tujuan metode ini adalah untuk meningkatkan jalan cerita dan menghibur anak (Anggraeni et al., 2019). Hasil dari metode bercerita anak mampu menggunakan cerita yang mudah dimengerti anak-anak, metode bercerita memang suatu metode pembelajaran yang menarik karena sangat disukai anak-anak. Dengan bantuan guru, anak-anak lebih diajarkan untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan bahasanya. Dalam cerita kisah nabi ini juga dapat diambil dari Kisah Nabi Ibrahim AS tidak hanya menjadi teladan bagi umat Islam, tetapi juga memberikan pelajaran penting tentang pengorbanan, keikhlasan, dan keteguhan iman saat menghadapi tantangan hidup.

Stimulasi keterampilan sensorik adalah bagian penting dari perkembangan anak. Melalui penggunaan panca indera seperti penciuman, pengecap, pendengaran, penglihatan, dan perabaan, sensorik yang terasah membantu anak memahami dunia sekitarnya. Salah satu media diorama tiga dimensi, terutama yang bertema cerita Islam seperti kisah Nabi Ibrahim AS, dapat digunakan untuk melatih keterampilan sensorik anak. Media tersebut bukan sekadar memikat anak menjadi tertarik, namun sekaligus memberikan keterampilan pada anaknya untuk mengembangkan sensorik motoriknya. Penggunaan

diorama dalam pengajaran kisah Nabi Ibrahim mendukung anak-anak mengerti kisah secara visual serta menstimulasi kreativitas maupun daya khayal anak. Melalui aktivitas ini, anak-anak mampu mempelajari tentang keberanian maupun ketaatan kepada Tuhan melalui interaksi dengan elemen diorama, seperti patung-patung berhala yang dihancurkan oleh Nabi Ibrahim, Nabi Ibrahim saat di bakar tidak merasa kepanasan dan Nabi Ibrahim mencari Tuhan apakah matahari, bulan, bintang namun, itu semua salah melainkan tuhan yang sebenarnya adalah Allah Swt dan kisah Nabi Ibrahim membangun ka'bah. Kegiatan ini juga membantu mereka meningkatkan kemampuan motorik halus mereka dengan memanipulasi objek diorama.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan stimulasi sensorik anak dengan menggunakan media diorama yang menggambarkan kisah Nabi Ibrahim AS. Penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak tentang kisah Nabi Ibrahim dengan menggunakan diorama sebagai alat bermain yang menarik, sehingga kisahnya menjadi lebih mudah bagi mereka untuk memahami dan mengingat. Selain itu, dapat pemahaman tentang nilai agama dan moral yang termuat dalam kisah Nabi Ibrahim AS. Lewat menggunakan media ini anak mampu dalam mengembangkan dalam pembelajaran, Anak juga mendapatkan pengalaman belajar yang holistik, membentuk pola pikir analitis, dan mengembangkan kreativitas anak yang akan memberikan bagian besar terhadap perkembangan anak (Simaremare et al., 2024).

## **2. Metode**

Penelitian ini mempergunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif, di mana berfokus pada pemanfaatan media diorama kisah Nabi Ibrahim AS untuk menstimulasi keterampilan sensorik anak usia dini. Subjek penelitian adalah 40 anak PAUD Harapan Bangsa usia 2–4 tahun yang berada pada tahap perkembangan sensorimotorik dan praoperasional, sehingga dapat dijadikan subjek karena sedang aktif dalam mengeksplorasi keterampilan sensorik motorik. PAUD Harapan Bangsa, yang berlokasi di Jalan Brotojoyo, Panggung Kidul, Kecamatan Semarang Barat, dipilih sebagai tempat penelitian karena hasil observasi awal menunjukkan media pembelajaran masih terbatas pada buku cerita dan tayangan video sehingga belum memberikan stimulasi multisensori yang optimal. Untuk memperkuat data, penelitian ini juga melibatkan guru, pendamping, serta orang tuanya. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta telaah sumber relevan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2024.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian mengindikasikan bahwasanya penggunaan media diorama 3 dimensi dalam cerita Nabi Ibrahim AS membantu meningkatkan keterampilan sensorik anak berusia dini. Peneliti menemukan bahwa metode bercerita dan media diorama efektif dan disukai anak-anak saat belajar. Anak-anak mampu melihat, meraba, hingga menggerakkan objeknya secara nyata melalui konten cerita keagamaan yang dikemas secara visual, taktil, dan kinestetik dalam

media yang dikembangkan. Proses penerapan terdiri dari tiga tahap: (1) pengenalan cerita dan tokoh melalui diorama; (2) interaksi anak dengan objek diorama, seperti memindahkan atau menyusun elemen; dan (3) refleksi sederhana, yaitu pengulangan kembali alur cerita.

Respons anak terhadap penerapan media ini menunjukkan antusiasme yang tinggi, yang ditandai dengan peningkatan fokus perhatian, keaktifan bertanya, dan keinginan untuk berinteraksi dengan diorama. Guru juga melihat kemajuan besar dalam keterampilan sensorik, terutama aspek visual dalam memahami karakter dan alur cerita, aspek taktil dalam mempelajari tekstur objek, dan aspek kinestetik dalam kegiatan memindahkan dan menyusun elemen diorama. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan media diorama membantu anak-anak meningkatkan keterampilan sensorik-motorik mereka serta perkembangan kognitif, bahasa, dan pembentukan karakter melalui kisah Nabi Ibrahim AS. Hasil ini sama dengan penelitian oleh (Hidayat, 2019), di mana mengemukakan bahwasanya media interaktif mampu mendorong keterlibatan anak dalam pembelajarannya, terkhususnya pada aktivitas belajar yang bersifat fisik maupun visual. Media interaktif memfasilitasi anak belajar dengan metode yang menggembirakan serta bekerja sama, yang membuat mereka lebih tertarik untuk berpartisipasi.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa perkembangan anak berusia dini harus dimonitor secara menyeluruh untuk mengetahui kematangan dan kesiapan mereka dalam hal perkembangan bahasanya, kognitifnya, motoriknya, dan pembiasaannya, yang membantu pembentukan karakter anak nantinya. Hasil perkembangannya digunakan sebagai landasan untuk membuat maupun membuat kegiatan main ataupun pembelajaran untuk anak berusia dini. Pembelajaran disusun serta dijalankan secara holistik dan integratif untuk memastikan perkembangan anak secara terus-menerus (Suarta & Rahayu, 2018).

Penerapan metode bercerita dan bermain media untuk menstimulasi mengembangkan keterampilan sensorik melalui media 3 dimensi diorama kisah Nabi Ibrahim AS dalam melatih sensorik motorik pada anak. Melalui hasil wawancara oleh peneliti, yaitu dalam proses melatih keterampilan sensorik motorik anak di Paud Harapan Bangsa sudah ada tetapi dalam media pembelajaran tentang religi dan kisah-kisah Nabi belum lengkap. Dengan demikian stimulasi ini dapat dikatakan guru mengembangkan sensorik melalui aktivitas sehari-hari pada anak.

Pentingnya penggunaan media diorama dan metode bercerita dalam meningkatkan keterampilan sensori terhadap anaknya. Anak berusia dini juga meliputi periode krusial dalam perkembangannya, peniruan, dan *golden age*, akibatnya mereka perlu mempunyai banyak peluang agar belajar sendiri dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendapatkan rangsangan serta dukungan dari orang-orang terdekatnya dengan tetap aman dan memotivasi anak (Hendarsyah & Gustiana, 2024). Media dapat membantu anak-anak belajar menyalin, bercerita, dan kosakata (Martzog & Suggate, 2022). Bercerita adalah metode belajar yang mampu membentuk emosional anak karena dapat

mengajarkan mereka lewat bahasanya, baik secara verbal ataupun tertulis (Wardani & Afandi, 2023). Maka dari itu metode bermain menggunakan media dan cerita ini sangat penting bagi anak untuk menumbuhkan keterampilan pada anak.

Sensorik membantu orang dengan masalah mengatur reaksi otak yang tidak positif terhadap rangsangan dari luar. Ini membantu mereka mengatasi perasaan ini dan meningkatkan efek terapis dan pedagogis yang positif (Habbak & Khodeir, 2023). Pendidikan anak berusia dini sangat krusial guna mengajarkan dan menciptakan keterampilan dasar yang akan berpengaruh pada perkembangan anak di masa depan. Permainan sensorik, yang menggunakan berbagai pancaindra anak, adalah metode yang efektif. Dengan adanya media diorama tiga dimensi, dapat menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif serta menarik bagi anak-anak. kisah Nabi Ibrahim AS dapat digunakan sebagai tema untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan spiritual sekaligus meningkatkan keterampilan sensorik anak-anak. Maka sebab itu, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwasanya pemanfaatan media diorama tiga dimensi yang didasarkan pada kisah Nabi telah berubah untuk mendorong keterlibatan multisensori anak berusia dini. Media ini bukan semata-mata meningkatkan keterampilan sensorik anak-anak, namun sekaligus menawarkan pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan sarat nilai tentang karakter Islam.

### **Pembelajaran Kisah Nabi Ibrahim AS Melalui Media Dimensi Diorama**

Pembelajaran adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, jadi guru harus memanfaatkan semua sumber pendidikan, termasuk lingkungan, dan alat atau media pendidikan (Azizah et al., 2020). Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan dalam proses pembelajaran anak berusia dini. Prinsipnya, alat pembelajaran harus mendukung perkembangan anak secara menyeluruh sekaligus membuat anak tetap tertarik sehingga aktivitas belajar berlangsung efektif (Zaini & Dewi, 2017). Bahwa tanpa media pembelajaran, kegiatan akan membosankan dan pasif. Salah satu masalah dalam pembelajaran di lembaga pendidikan PAUD adalah penggunaan media yang tidak efektif. Media yang bervariasi dan efektif sangat vital untuk pendidikan anak usia dini, sebab berpotensi mempengaruhi seberapa efektif pembelajaran (Rupnidah & Suryana, 2022). Salah satu media untuk menstimulasi sensorik, yaitu melalui media 3 dimensi diorama terhadap perkembangan keterampilan anak melalui kisah Nabi Ibrahim As di PAUD Harapan Bangsa anak-anak pada duduk dengan rapi membentuk lingkaran. Peneliti melakukan cerita tentang kisah Nabi Ibrahim AS dengan menggunakan buku cerita dan menggunakan media 3 dimensi diorama.

Ada beberapa muatan dari kisah Nabi Ibrahim AS di antaranya: 1.) Nabi Ibrahim menunjukkan keberanian luar biasa selama hidupnya ketika menghancurkan berhala-berhala yang disembah oleh kaumnya sebagai bukti penolakan mereka terhadap penyembahan selain Allah. 2.) Dalam kemarahan kaumnya, Raja Namrud membakar Nabi Ibrahim di api besar, tetapi mukjizat Allah menyelamatkan beliau dari api. 3.)

Selain itu, Nabi Ibrahim dan putranya Nabi Ismail, mengikuti perintah Allah yaitu membangun Ka'bah, yang terus menjadi kiblat umat Islam. Kisah-kisah ini menunjukkan nilai-nilai seperti keberanian, keteladanan, dan keyakinan yang teguh.

Dalam kisah ini peneliti menggunakan Metode bercerita menunjukkan bahwa anak-anak sedang mengembangkan keterampilan bahasanya, memperluas kosakata mereka dan memperluas pemahaman mereka tentang bahasa. Berbicara melalui cerita juga mempersiapkan anak-anak untuk memasuki fase menulis dan membaca, yang mencakup keterampilan menyimak atau mendengarkan (Berliani et al., 2024). Teknik bercerita tanpa alat peraganya maupun bercerita dengan alat peraganya ialah dua jenis bercerita yang berbeda. Bentuk pertama biasa digunakan di mana pendidik diharuskan memperhatikan ekspresi wajahnya, gerakannya, hingga suara murid untuk mendorong daya khayal mereka tentang isi ceritanya. Bentuk kedua, bercerita dengan alat peraganya, sebaliknya, menggunakan alat peraga untuk menstimulasi visualisasi murid tentang isi cerita (Siregar et al., 2020). Maka dari itu peneliti dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan komunikasi antara orang tua, lingkungan sekitar sangat mempengaruhi perkembangan anak baik pembelajaran yang di dapat maupun dalam mengalirkan nilai-nilai karakter yang positif pada anak (Garnika, 2020). Dalam pembangunan karakter pada anak usia dini ada empat tahap yaitu tahap mengenal, tahap mengetahui, tahap memahami, serta yang terakhir tahap mampu melaksanakan secara konsisten. Lalu guru memberikan bukti yang nyata dengan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter yang diberikan untuk memberi nilai-nilai karakter positif pada anak di mana terkandung dalam isi cerita tersebut.

Adapun Pengaruh dari media diorama yaitu membantu perkembangan sensori dan motorik anak usia dini. Stimulasi sensori, seperti memegang dan menyentuh elemen diorama, membantu anak mengenali tekstur, bentuk, dan warna, yang memperkaya pengalaman belajar melalui panca indera mereka. Motorik halus merupakan kemampuan fisik di mana memerlukan penggunaan otot kecil sambil mengoordinasikan mata-tangannya (Roostin, 2020). Pada penelitian ini, stimulasi motorik yaitu seperti menyusun elemen diorama dalam hal ini dapat membantu anak mengenali koordinasi mata-tangan dan kemampuan motorik halus mereka.

Selain faktor fisik, perkembangan kognitif juga dipengaruhi oleh stimulasi sensori dan motorik. Perkembangan kognitif memiliki kemampuan untuk melatih ingatannya terhadap berbagai peristiwa yang terjadi selama hidupnya. Di sini, peristiwa menunjukkan bahwa anak mungkin dapat mengingat cara melakukan sesuatu atau menjalani kegiatan rutin harian (Fauzia, 2023). Dalam konsep ini, anak dapat melihat secara langsung seperti bentuk ruang, sebab-akibat, atau urutan logis lebih cepat bagi anak-anak yang aktif menggunakan indera

dan tubuhnya. Kegiatan berbasis sensori dan motorik dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi mereka. Anak lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah mengingat informasi melalui pengalaman interaktif, terutama jika materi pelajaran disajikan dalam bentuk yang menarik seperti diorama tiga dimensi.

Stimulasi sensori dan motorik, dari segi aspek perkembangan sosialnya dan emosionalnya. Dalam pengembangan sosialnya mengacu pada kapasitas seorang anak guna berinteraksi dengan orang lain, orang dewasa, hingga masyarakat luas sehingga mereka mampu beradaptasi (Maria & Amalia, 2018). Melalui hal itu, anak mampu untuk berinteraksi dengan teman-teman atau pendidik saat menggunakan media pembelajaran. Mereka belajar menghargai dan bekerja sama. Selain itu, aktivitas ini meningkatkan kepercayaan diri anak karena mereka merasa berhasil ketika menyelesaikan tugas atau mempelajari hal-hal baru. Pengalaman ini juga membantu mereka mengendalikan emosi mereka karena mereka diminta untuk tetap fokus, sabar, dan mengatasi tantangan kecil yang muncul selama aktivitas tersebut. Dengan ini, peneliti memberikan stimulasi sensori dan motorik yang tepat, anak usia dini bukan semata-mata menikmati aktivitas belajar-mengajar yang menggembirakan, namun sekaligus mengembangkan fondasi secara kuat untuk kemampuan akademik dan sosial. Pengalaman ini menumbuhkan rasa ingin tahu anak, mendorong kreativitas mereka, dan melatih kemampuan untuk berpikir kritis selain itu juga, mendukung perkembangan fisik mereka. Anak-anak dapat belajar nilai-nilai agama dari kisah Nabi Ibrahim yang diceritakan secara visual dan interaktif dan membangun keterampilan kognitif dan emosional secara menyenangkan.

Berdasarkan pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita di atas peneliti menulung apa isi cerita yang telah di ceritakan, peneliti bertanya kepada anak-anak siapa nabi yang telah di ceritakan tadi serta pelajaran apa yang dapat diambil dari kisah Nabi Ibrahim AS. Anak-anak meresponsnya dengan antusiasme terhadap pertanyaan yang diberikan peneliti. Setelah itu anak-anak mengisahkan ulang kisah nabi Ibrahim As. Metode bercerita, yaitu satu di antaranya pembelajaran untuk anak berusia dini yang efektif dalam mengembangkan imajinasi dan terlebih lagi anak senang apabila mendengarkan cerita dengan sangat jelas. Setelah kegiatan bercerita anak-anak diajak untuk bermain dengan media 3 dimensi diorama untuk melatih sensori anak. Dalam melakukan bermain media anak baris berurutan dalam bermain media tersebut. Setelah proses bercerita dan bermain media peneliti menyampaikan apa saja yang tertuang dalam kisah Nabi Ibrahim As yaitu nilai agama, moral, nasihat ataupun keteladanan yang ada dalam isi cerita tersebut.

## Stimulasi Keterampilan Sensorik Anak Usia Dini Melalui Media 3 Dimensi Diorama

Satu diantara strategi untuk menstimulasi yang sesuai pada anak adalah melalui pemberian media yang edukatif. Media edukatif secara tepat dan efektif membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus. Tiap tahapan pengembangan motorik halus anak memerlukan stimulasi yang tepat guna menumbuhkembangkan keterampilan motorik halus (Mulyawan et al., 2024). Dengan Salah satu proses pembelajaran yang dilakukan lewat bermain adalah landasan dasar pendidikan anak usia dini. Maka demikian, pendekatan pembelajaran yang optimal untuk anak di TK memerlukan penerapan kegiatan konkret dan pendekatan bermain (Anindita et al., 2024). Penerapan yang dilakukan peneliti di PAUD Harapan Bangsa untuk melatih keterampilan sensori motoriknya dengan bermain menggunakan media 3 dimensi diorama cara bermain diorama dengan menggunakan media yang sudah dibuat peneliti.

Berikut ini langkah-langkah kegiatan dalam memperkenalkan media dimensi 3 diorama kisah Nabi Ibrahim As., yaitu:

*Kegiatan pertama*, dalam bermain anak yaitu memperkenalkan media 3 dimensi diorama dengan kisah Nabi Ibrahim. Saat momen Nabi Ibrahim As remaja mempertanyakan siapakah Tuhannya. Apakah matahari, bulan, kegelapan malam? lalu saat beliau telah beriman, beliau menghancurkan berhala sembahkan kaum Namrud. Kemudian anak-anak bermain media diorama tersebut menggunakan batu sebagai alat peraga bahwasanya batu tersebut merupakan patung yang dihancurkan oleh Nabi Ibrahim AS, Dalam hal ini anak-anak dapat mengembangkan sensori mereka melalui mengambil, memegang, mencium, dapat merasakan batu itu keras dan menaruh batu dalam mediannya ini merupakan salah satu dalam pengembangan kegiatan sensori anak.

*Kegiatan kedua*, anak di perkenalkan kisah Nabi Ibrahim saat Nabi di bakar oleh Raja Namrud. Setelah itu, anak-anak bermain dalam media tersebut menggunakan kertas origami sebagai bahan bermain media anak mengira bahwa kertas origami itu sebagai api-apian yang membakar Nabi Ibrahim As. Melalui bermain ini anak dapat melatih mengenal warna, memegang kertas origami seperti apa bentuknya, anak membuat gulungan kecil-kecil pada kertas origami dalam hal ini, anak dapat melatih atau menstimulasi pada perkembangan sensori anak, tak hanya itu juga menstimulasi perkembangan aspek kognitif.

*Kegiatan ketiga*, anak di perkenalkan kisah tentang Nabi Ibrahim AS membuat Ka'bah, Anak bermain menggunakan alat media berupa pasir yaitu sebagai bahan untuk menaburkan ke samping Ka'bah untuk berimajinasi sebagai padang pasir, dengan ini anak dapat melatih sensorinya melalui menaburkan pasir ke samping-samping bangunan Ka'bah dan dapat merasakan rasanya tekstur pasir seperti apa kasar, alus. Dalam bahan media tersebut anak mampu mengembangkan sensori akan tetapi ada aspek dalam pengembangan tersebut seperti

pengembangan fisik motorik, sosial emosional dalam membangun kolaborasi antar anak.

Media ialah segala sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirimnya ke penerimanya, memungkinkan untuk menyampaikan pikirannya, perasaannya, perhatiannya, serta minat peserta didik sehingga aktivitas belajar-mengajar berlangsung (Rahayuningsih et al., 2019). Dalam usia anak dini, dapat menangkap secara jelas dan mampu memperoleh pengalaman dengan mudah melalui objek nyata, sebab itu, sepatutnya mempergunakan media konkret dalam mengajarkan anak-anak (Mursid, 2015). Media dalam kegiatan sensori *play* tidak selalu media yang mahal namun dapat dimodifikasi dan diperoleh dari lingkungan sekitar (Nurul Annisa et al., 2024). Selain itu, menggunakan media lebih efektif ketika anak bermain

Hasil dari observasi dan wawancara peneliti kepada guru PAUD Harapan Bangsa, bahwa menggunakan metode bercerita dan bermain menggunakan media melalui kisah Nabi ini jarang sekali yang menggunakan seperti ini dan kurangnya alat media. Maka dari itu peneliti memberikan stimulasi lewat media diorama untuk meningkatkan perkembangan berbagai keterampilan dasar yang penting bagi pertumbuhan anak. Menggunakan media dan bercerita supaya anak tidak bosan mendengarkan cerita saja, akan tetapi anak akan beraktivitas melalui media tersebut dan melatih sensori-motorik mereka. Melalui pembelajaran ini memudahkan dalam tercapainya proses belajar yang diinginkan dan memudahkan anak-anak untuk lebih aktif. Oleh karena itu, dengan bermain menggunakan media pembelajaran anak dapat meningkatkan minat dan kreativitas yang dimiliki sehingga dapat memotivasi semangat belajar. Untuk perkembangan anak melalui media diorama dapat menstimulasi secara keseluruhan kemampuan sensori anak supaya berkembang dengan baik.

#### **4. Kesimpulan**

Didasarkan penelitian yang dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwasanya menggunakan media diorama tiga dimensi tentang kisah Nabi Ibrahim AS terbukti efektif dalam menajamkan keterampilan sensorik anak berusia dini pada PAUD Harapan Bangsa. Media ini tidak hanya mengaktifkan berbagai sensasi melalui elemen visual, taktil, dan kinestetik, tetapi juga memberikan pembelajaran yang menyenangkan yang meningkatkan fokus dan keterlibatan anak. Diorama tentang kisah Nabi Ibrahim AS tidak hanya membantu keterampilan sensorik motorik, tetapi juga menanamkan nilai religius maupun moralnya serta kognitifnya, bahasanya, sosial-emosionalnya, hingga fisik-motorik. Maka sebab itu, dengan menggunakan diorama tiga dimensi yang didasarkan pada kisah Nabi, tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan sensorik anak dapat dicapai. Selain itu, penelitian ini akan memberikan nilai baru berupa integrasi pembelajaran sensorik dengan pendidikan karakter Islami.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengutarakan terima kasih untuk seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, hingga kontribusinya selama tahapan penelitian maupun penulisan artikel ini, terkhusus kepada Bu Dwi Istiyani yang telah membimbing mulai awal hingga akhir. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih teruntuk semua yang telah ikut serta sekaligus membantu dalam tahapan penyusunan artikel penelitian ini, kepada pihak pendidik PAUD Harapan Bangsa yang telah berkontribusi pada pelaksanaan penelitian ini. Tak lupa juga pada orang tua yang telah selalu memberikan dukungan semangat serta doa.

## References

- Al Adzillina, N., & Hasanah, H. U. (2021). The Impact of Multisensory Method on Students' Memorizing Vocabulary at Halimah Kindergarten Prenduan Sumenep. *PANYONARA: Journal of English Education*, 3(2), 155–166. <https://doi.org/10.19105/panyonara.v3i2.4317>
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 05(01), 94–111.
- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kr5fw>
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>
- Anindita, D. N., Utami, M. S. S., & Eriany, R. P. (2024). Melatih Konsentrasi Pada Anak TK-B Dengan Brain Gym. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 105–114. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17811>
- Azizah, A., Ummah, S. S., & Navlia, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Gambar. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 36–50. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2977>
- Berliani, R., Felisha, M., Antika, R. T., Sisca Ayu Damayanti, Cah yanti, K. S., Isnaini, N., Lestari, A., Lestari, A., Rani, R., Aulia Dewi, A., Andika, W. D., & Ayu Pagarwati, L. D. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Berbagai Macam Media. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 918–927. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.413>
- Elminah, E., & Patilima, H. (2023). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Kemandirian Pada Anak Usia 5 -6 Tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1116–1125. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5140>
- Fauzia, W. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Feniks Muda Sejahtera.

- Garnika, E. (2020). *Membangun Karakter Anak Usia Dini Menggunakan Metode Cerita, Contoh, Biasakan, Dan Apresiasi (CCBA)*. edu publisher.
- Habbak, A. L. Z., & Khodeir, L. (2023). Multi-sensory interactive interior design for enhancing skills in children with autism. *Ain Shams Engineering Journal*, 14(8), 102039. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2022.102039>
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Hendarsyah, A. P., & Gustiana, A. D. (2024). Pengaruh Stimulasi Layanan Rumah Anak SIGAP Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak di Kecamatan Koroncong. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 140–150. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17260>
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- Hidayat, M. (2019). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring dan Luring. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 45–54. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/393>
- Isnain, W. N., Lutfhy, P. A., & Munawar, M. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mengenalkan Kosakata Etika untuk Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 49–62. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.18164>
- Iswahyuni, V., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2023). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Permainan Sensori di Daycare. *Jurnal Paud Agapedia*, 7(1), 17–24. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i1.59924>
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*.
- Martzog, P., & Suggate, S. P. (2022). Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 60, 363–373. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.010>
- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958–964. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.741>
- Mulyawan, G., Kurniawati, D. A., & Sari, M. (2024). *Pengembangan Buku Bertekstur dalam Menstimulus Motorik Halus Anak*. 8(4), 749–756. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6028>
- Mursid. (2015). Belajar dan Pembelajaran Paud. In *Procedia Earth and Planetary Science*.

- Nurul Annisa, T., Asep Mulyana, & Jazariyah. (2024). Implementasi Media Kegiatan Terapi Bermain Sensorik Untuk Anak-Anak Berkebutuhan Khusus di Desa Surakarta, Kabupaten Cirebon. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 229–238. <https://doi.org/10.19105/kidido.v5i1.10367>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Roostin, E. (2020). Upaya Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membatik Sederhana. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 66–79. <https://doi.org/10.19105/kidido.v1i2.3481>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Simaremare, T. P., Sri Indriani Harianja, Felisa Mutia Zahra, Friska Septiardilla, Muhammad Rohimin, & Wahyu Nur Sofyan. (2024). Penerapan Pembelajaran Kreatif dalam Pelaksanaan Pendidikan Nonformal Bagi Anak Usia Dini di Suku Anak Dalam Desa Sekaladi. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.19105/kidido.v5i1.11351>
- Siregar, M., Meilanie, S. M., & Purwanto, A. (2020). Pengenalan Ecoliteracy pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 719. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.700>
- Sober, R. (n.d.). Sensory Play. *Early Childhood Australia*. <https://doi.org/10.12968/eyed.2011.13.8.56c>
- Suarta, I. N., & Rahayu, D. I. (2018). Model Pembelajaran Holistik Integratif di PAUD Untuk Mengembangkan Potensi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 37–45. <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.48>
- Wardani, K., & Afandi, N. K. (2023). Implementasi Metode Bercerita Dalam Membentuk Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 110–122. <https://doi.org/10.24903/jw.v8i2.1320>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>