

PENERAPAN TERAPI BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK

Rina Mariyana¹⁾, Imelda R Kartika²⁾, Fitriana Rezkiki³⁾, Cory Febrina⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Fort de Kock

¹⁾rinamariyana@fdk.ac.id, ²⁾imelda.rahmayunia@fdk.ac.id, ³⁾fitriana.rezkiki@fdk.ac.id,

⁴⁾cfebrina6@gmail.com

Diterima: 28 November 2023

Disetujui: 21 Desember 2023

Diterbitkan: 28 Januari 2024

Abstrak

Kemampuan anak tk masih kurang dari segi kognitif. kesulitan yang di alami dalam mengikuti instruksi, dan membutuhkan bantuan Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal, baik perkembangan fisik maupun psikis, seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional serta moral dan agama. Tujuan dari pengabmas ini untuk mengetahui pengaruh penerapan terapi bermain dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Metode yang digunakan dengan mengadakan terapi bermain tradisional yaitu dengan nyanyian "hai hai anak pintar" dimana didapatkan hasil 47,1% anak mengalami peningkatan kemampuan secara kognitif dimana anak dapat mengenal temannya. Permainan tradisional anak dilakukan dengan melihat bagaimana kemampuan anak secara kognitif dalam: mengikuti innstruksi dalam permainan, berjalan seimbang menuju temannya, meraba anggota tubuh temannya, mengenai tangan teman tanpa bantuan, mengenai bagian muka serta rambut teman, sentuhan (memegang tangan, menyentuh bahu), terakhir anak menebak nama temannya apa sesuai dengan rabaannya atau tidak. Dapat disimpulkan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci: Komunikasi Non Verbal , Permainan Tradisional, Anak

Abstract

Kindergarten children's abilities are still lacking from a cognitive perspective. difficulties experienced in following instructions, and need help. Early childhood children are children who are in need of educational efforts to achieve all aspects of optimal development, both physical and psychological development, such as cognitive, language, motor, social-emotional as well as moral and religious. The aim of this community service is to determine the effect of implementing play therapy in improving children's cognitive abilities. The method used was traditional play therapy, namely by singing "hi hi smart child" which resulted in 47.1% of children experiencing increased cognitive abilities where children were able to get to know their friends. Traditional children's games are carried out by looking at the child's cognitive abilities in: following instructions in the game, walking in balance towards a friend, feeling a friend's body parts, touching a friend's hand without help, touching a friend's face and hair, touching (holding hands, touching shoulders), Finally, the child guesses whether his friend's name matches his touch or not. It can be concluded that traditional games can improve children's cognitive abilities.

Keywords: Non-verbal Communication, Traditional Games, Children

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Rina Mariyana

Prodi Keperawatan dan Pendidikan Ners

Universitas Fort de Kock, Bukittinggi, Indonesia

Email: rinamariyana@fdk.ac.id

Handphone: +6282260778488

DOI: 10.32502/se.v1i1.7306

PENDAHULUAN

Perkembangan anak dipantau dalam empat domain utama: kognitif, fisik, perkembangan social-emosional, Bahasa dan komunikasi. Perkembangan kognitif merujuk ke proses akademis otak yang lebih berfikir fleksibel, menghafal konten dan pemecahan masalah. perkembangan fisik di bagi menjadi dua subkategori motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus mengacu pada otot-otot kecil yang rumit di tangan yang berkoordinasi kecil secara gerakan seperti menggenggam benda, menulis dan mengikat simpul sedangkan motorik kasar mengacu pada gerakan tubuh yang besar seperti menrangkak, berjalan, berlari dan melompat serta memanjat. Perkembangan juga mencakup kesehatan anak secara keseluruhan dan kesejahteraan fisik. Perkembangan social dan emosional mencakup semua keterampilan anak untuk menavigasi anatar pribadi (Starke, 2023). Kemampuan anak tk masih kurang dari segi kognitif. kesulitan yang di alami dalam mengikuti instruksi, dan membutuhkan bantuan. Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini yang telah ditetapkan dalam STPPA Permendikbud No. 137 tahun 2014. Aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3, yaitu: pertama, menyelesaikan permasalahan dalam belajar yaitu, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan ide dari dirinya sendiri yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah, gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial.

Upaya yang harus dilakukan para pendidik dan orang tua dalam peningkatan kemampuan kognitif anak yaitu melakukan permainan dengan bermain anak melakukan gerakan. Terapi bermain adalah pendekatan intervensi berbasis bukti yang efektif untuk anak dengan berbagai masalah yang di sajikan. Penelitian yang ada mendukung kemajuan terapi dengan anak yang mengalami masalah emosional dan perilaku. Secara tradisional terapi bermain diberikan secara langsung namun ada kebutuhan untuk mempertimbangkan cara pemberian terapi bermain secara efektif kepada anak melalui bermain (Danielle Laviero et al., 2022). Terapi bermain berpusat pada anak dimana intervensi yang di berikan berbasis bukti untuk mengeksplorasi dan mengeksptresikan anak secara utuh (Ki et al., 2023). dunia anak merupakan dunia bermain Oleh karena itu, setiap anak perlu adanya aktivitas yang menciptakan kesenangan dan mengeksplora kemampuan nya.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan dimulai dengan mengumpulkan anak di lapangan sekolah semut semut kota bukittinggi yang di ikuti oleh 34 anak. Pengabmas ini menggunakan instrumen kuesioner untuk mengukur kemampuan anak. Pengukuran yang dilakukan adalah kondisi keseimbangan anak saat bermain, 3 indikator yang di nilai keseimbangan berjalan di ukur dengan anak maju melangkah dan merentangkan kedua ttangan lalu maju berjalan dengan tangan di pinggang, kemudian saata nak beralan menyamping kanan dan kiri saat keramaian denga kedu tangan terentang. kuesioner disadur dan dimodifikasi dari

pengembangan instrumen keseimbangan untuk anak usia 5 sampai 6 tahun (Pranoto, 2023) selanjutnya anak di atur berdasarkan jenis kelamin laki laki dan perempuan menilai kemampuan kognitif anak dengan menanyakan apa anak kenal dengan semua temannya. sebelum permainan tradisional dimulai anak dilakukan pengujian mengenai kemampuan nya secara kognitif dengan observasi. teknik yang digunakan peneliti dalam memperoleh data-data tersebut adalah metode observasi/pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui deskripsi tentang perkembangan kognitif anak. Peneliti melakukan kegiatan observasi di dalam maupun di luar kelas dengan mengamati perilaku pada masing-masing anak. Dalam melaksanakan kegiatan pengamatan, peneliti menggunakan observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dan setiap informasi yang ditemukan kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan kognitif sebagai bukti konkret untuk menganalisis data

Selanjutnya menjelaskan semua prosedur permainan kepada anak dengan tahapan : pertama anak di tunjuk satu orang siapa yang mau jadi ketua , setelah itu anak laki laki dan perempuan di pisahkan menjadi dua kelompok , masing masing anak laki laki dan perempuan membuat lingkaran besar, lalu di lanjutkan ada satu anak yang berdiri di tengah dengan mata tertutup , lalu teman teman bernyanyi : “hai hai anak pintar sedang menutup mata ayo ayo kemari tebak siapa kami” Setelah hasil pengukuran selesai dilanjutkan dengan pendidikan kesehatan untuk tumbuh kembang anak, Setelah itu anak yang menutup mata dengan sendiri nya berjalan, mendekati teman nya, Anak meraba semua anggota tubuh anak termasuk muka, dan bagian tangan nya, Anak menebak nama teman nya apa tertebak sesuai atau tidak, Semua anak melakukan hal yang sama bergantian . Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto aktivitas yang dilakukan anak ketika mereka mengerjakan kegiatan, video aktivitas anak ketika mengerjakan kegiatan, dan portofolio. Data-data penilaian yang telah terkumpulkan dari berbagai sumber-sumber penelitian. Data instrument tersebut diolah dan di analisis secara sistematis berada dilapangan, aktivitas dalam analisis data meliputi data reduction, data display, dan conclusion

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan PKM tentang “terapi bermain dalam menunjang kognitif anak” mendapat respon positif dari salah satu pihak TK/PAUD di Bukittinggi. Hasil pelaksanaan kegiatan dan pembahasan secara rinci adalah sebagai berikut:

Kegiatan PKM yang dilakukan sangat diapresiasi oleh anak yang hadir. Hal ini dibuktikan dengan tingginya partisipasi anak untuk melakukan terapi bermain Diberikan stimulasi yang tepat pada anak. Respon anak setelah terapi bermain dan bernyanyi bersama , mereka mengatakan sangat senang dengan permainan.

Tabel 1
PENGAMATAN KOGNITIVE ANAK TK INKLUSI SEMUT-SEMUT

No.	Inisial Anak	L/P	Kode JK	Usia	Bisa/ Tidak	Koding
-----	--------------	-----	---------	------	-------------	--------

1	D	P	2	5	Tidak	1
2	K	P	2	5	Tidak	1
3	N	P	2	5	Tidak	1
4	S	L	1	5	Tidak	1
5	A	L	1	5	Tidak	1
6	S	L	1	6	Tidak	1
7	K	L	1	5	Tidak	1
8	A	P	2	6	Ya	2
9	D	L	1	5	Tidak	1
10	R	P	2	5	Tidak	1
11	A	P	2	5	Tidak	1
12	A	P	2	5	Tidak	1
13	K	L	1	5	Ya	2
14	S	P	2	5	Ya	2
15	Q	P	2	5	Ya	2
16	R	L	1	6	Ya	2
17	R	L	1	5	Ya	2
18	A	P	2	5	Tidak	1
19	A	P	2	5	Ya	2
20	A	L	1	6	Tidak	1
21	Z	P	2	6	Ya	2
22	S	L	1	5	Ya	2
23	A	P	2	5	Ya	2
24	A	P	2	5	Ya	2
25	G	L	1	5	Tidak	1
26	R	L	1	5	Tidak	1
27	N	P	2	5	Ya	2

28	A	L	1	5	Ya	2
29	K	P	2	5	Tidak	1
30	D	P	2	5	Tidak	1
31	A	P	2	5	Ya	2
32	K	L	1	5	Tidak	1
33	R	P	2	5	Ya	2
34	G	L	1	6	Ya	2

Secara umum kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk PKM berjalan dengan lancar. Kegiatan terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan dimana terkumpul anak TK/PAUD di Bukittinggi sebanyak 34 orang diperoleh data karakteristik anak ditinjau dari usia dan jenis kelamin. Data disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Demografi dan kemampuan kognitif Anak TK/PAUD di Bukittinggi

		Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	15	44.1
	perempuan	19	55.9
Usia	Usia 5 tahun	28	82.4
	Usia 6 tahun	6	17.6
Kemampuan Kognitif	Tidak bisa	18	52.9
	Bisa	16	47.1

Dari atas rata-rata tabel di diketahui rata usia anak terbanyak berada pada usia 5 tahun (82,4%) dimana kategori usia ini merupakan kategori pertengahan *pre school*. Selanjutnya, sebagian besar anak adalah perempuan (55,9%). Dengan kemampuan kognitif 16 (47,1 %). Kegiatan dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 2 minggu.



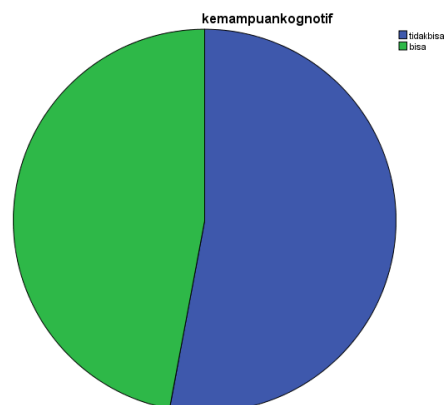
Gambar 1. Kegiatan Persiapan Materi dan SOP

Kegiatan berikutnya yaitu dengan melakukan terapi bermain yang di sebut dengan : hai hai anak pintar “ . permainan tradisional anak dilakukan dengan melihat bagaimana kemampuan anak secara kognitif dalam : berjalan seimbang menuju temannya, meraba anggota tubuh temannya, mengenai tangan teman, mengenai bagian muka serta rambut teman, Sentuhan (memegang tangan, menyentuh bahu), terakhir anak menebak nama teman nya apa sesuai dengan rabaan nya atau tidak. Berikut adalah gambaran kegiatan demonstrasi dan Kegiatan bermain



Gambar 3. Evaluasi Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak

Penilaian dengan menilai kemampuan kognitif anak. Hasil evaluasi dapat dilihat melalui grafik berikut :



Grafik 1. Evaluasi Kegiatan kemampuan kognitif anak

Grafik 1 dimana dilihat bagaimana kemampuan kognitif anak setelah di terapkan nya permainan tradisional menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif 47,1.

Kegiatan implementasi PKM ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan bahwa permainan tradisional di korea memberikan dampak positif yang dapat membantu anak dalam mengenali dan mengatur emosional serta membangun hubungan positif dengan teman sebaya dan meningkatkan dukungan social dan harga diri yang mengarah pada peningkatan EQ secara keseluruhan. Dengan permaian tradisional dapat meningkatkan kebersamaan, menghargai serta keterampilan social (Lim, 2023).

Hasil evaluasi PKM ini memperlihatkan bahwa dengan menyertakan komunikasi non verbal dalam permainan tradisional "Hai Hai Anak Pintar", Anak belajar melalui bermain dimulai dari sejak dini bermain penting untuk pertumbuhan permainan dapat mendorong perkembangan fisik, social dan kognitif anak (Lyu et al., 2023).

Setelah dilakukan terapi bermain anak mengalami peningkatan kognitif dimana anak mampu mengenal teman dengan menutup mata, anak mampu berjalan dengan baik dengan kondisi menutup mata serta anak mampu menebak nama teman dari suara. Anak memegang teman mulai dari tangan, rambut muka dan mendengarkan suara teman nya.

Penilaian berfungsi untuk memberikan feed back atau umpan balik kepada guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran termasuk dalam berbagai kegiatan, memberikan bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan kegiatan terhadap anak agar fisik maupun psikisnya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, memberikan informasi kepada orangtua tentang tingkat pencapaian perkembangan, memperbaiki, meningkatkan bimbingan dan motivasi serta sebagai bentuk penanggung jawaban lembaga, memberikan informasi kepada orangtua dalam melakukan pendidikan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan proses pembelajaran di PAUD, sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan kegiatan bimbingan terhadap anak agar perkembangan mereka dapat berjalan secara optimal, mengetahui tingkat perkembangan fisik dan mental anak, mengetahui hambatan-hambatan dan kesulitan yang dialami anak dalam kegiatan belajar-mengajar, menilai tingkat pengetahuan dan keterampilan anak, memberikan bahan masukan bagi berbagai pihak dalam rangka pembinaan selanjutny

Menurut (Khadijah, 2016) pengembangan perkembangan kognitif meliputi: 1. Pengembangan auditori anak usia dini. 2. Pengembangan sains permulaan 3. Pengembangan geometri anak usia dini. 4. Pengembangan aritmatika anak usia dini 5. Pengembangan visual anak usia dini. 6. Pengembangan taktil anak usia dini. 7. Pengembangan kinestetik anak usia dini. Penilaian perkembangan kognitif anak usia dini digunakan untuk: 1. Mengetahui berbagai aspek perkembangan anak secara individual. 2. Mengidentifikasi dan memperbaiki masalah perkembangan pada anak. 3. Membuat perencanaan program dan memberikan respons balik bagi anak. 4. Memberikan tempat

dan program yang tepat bagi anak. 5. Mendiagnosa adanya hambatan perkembangan maupun identifikasi penyebab masalah belajar anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat berjalan dengan lancar dan anak-anak senang dengan kegiatan tersebut dimana terapi bermain lullucina buta dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, beberapa anak juga mampu menebak nama temannya dengan tepat dan waktu singkat dan anak senang sekali ketika nama temannya sesuai dengan apa yang ditebak. Kegiatan ini dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran di sekolah dalam menunjang kemampuan kognitif anak, sehingga kemampuan dan perkembangan anak dapat di stimulasi dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan PKM ini, yayasan salah satu TK/PAUD dan anak yang menjadi responden. Dan terima kasih banyak kepada pihak jurnal.

DAFTAR REFERENSI

Danielle Laviero, L., Schiff, W. B., & Morales, M. (2022). *PLAY THERAPY VIA TELEHEALTH 1 Integration of Play Therapy Via Telehealth: A Systematic Literature Review*.

Ki, R., Chung, K., Ceballos, P. L., & Member, C. (2023). *Child-Centered Play Therapy and Emotional and Behavioral Problems of Children on the Autism Spectrum*.

Lim, H. S. (2023). The effect of traditional play on the emotional intelligence, social ability, and self-esteem of children in Korean child welfare centers: A mixed-methods study. *International Journal of Emotional Education*, 15(1), 152–159. <https://doi.org/10.56300/KPHF2682>

Lyu, J., Yang, H., & Christie, S. (2023). Mommy, Can I Play Outside? How Urban Design Influences Parental Attitudes on Play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph20064909>

Starke, K. (2023). *“Can I Play with the Toys Now?”: An Exploration of Preschool Storytelling Structure in Wordless Picturebook and Guided Play Contexts to Inform Teacher Training and Toy Development*.