

EDUCATIONAL PLAY THERAPY TO IMPROVE THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF KINDERGARTEN CHILDREN IN THE TIME OF COVID-19

Aulia Rakhmah¹, Esme Anggeriyane²

¹Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

²Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Email: auliarakhmah24@gmail.com

ABSTRACT

Cognitive development is an aspect of development that you have to grow from an early age. Cognitive development of preschool children is related to thinking patterns, problem solving abilities, and children's imagination power children's cognition can be developed through games. The parents and teachers need to know the purpose and benefits of playing to children because not all games have good effect. One of them is the ability through media such as flashcards. This study aims to stimulate children to play the flash cards, puzzles and the traditional game of congklak with the cognitive abilities of 4-year-old children in the Puntik Dalam of Barito Kuala sub-district. The children's response to activity very antusias and happy. Educational play therapy can be stimulated to the children in school or home.

Keywords : Permainan Edukatif, Kognitif, Anak Prasekolah

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah ditunjukkan pada aspek, perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, linguistik, emosional, dan sosial. Keterampilan motorik fisik, etika keagamaan sebagaimana terprogram arti, karena ini dalam desain dan realisasi pembelajaran harus disesuaikan dengan aspek pengembangan dengan aspek pengembangan lainnya. Kemampuan kognitif menjadi salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dibina (Susilawati et al., 2021).

Menurut Rukmini (2021) menjelaskan bahwa saat ini Indonesia dan seluruh dunia sedang mengalami wabah pandemi yaitu Covid19, Pandemi Covid19 ini berdampak besar bagi kehidupan orang. Semula banyak kegiatan publik yang mampu melakukan diberbagai tempat, namun kini rumah telah berubah menjadi tempat berkegiatan utama. Pandemi menjadi realitas baru dalam aktivitas sosial seperti aktivitas pasar, perkotaan, ibadah, dan dunia pendidikan.

Awalnya kegiatan dilaksanakan di sekolah, termasuk PAUD dan TK, namun kini tenaga pendidik, keluarga seperti ibu-ibu dan saudara, dan siswa ikut serta dalam di rumah. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran di dunia anak adalah yang paling cocok untuk jadi anak dalam kegiatan bermain, tidak memiliki keinginan belajar. Saat ini kondisi pandemi seperti penyakit virus Corona atau Covid19, ideal untuk semua kegiatan belajar yang dilakukan oleh orang di rumah, dan orang di rumah akan menggantikan peran guru dari PAUD, Permainan ini merangsang perkembangan keterampilan anak seperti kognisi, bahasa, tubuh, gerakan, masyarakat dan emosi dan harus dimainkan di rumah. Kegiatan saat ini dan ada pendekatan pembelajaran yang menggunakan sarana teknologi informasi dan elektronik untuk mewujudkan proses pendidikan (Rukmini, 2021).

Menurut Piaget dalam (Krobo, 2021) bahwa empat tahap perkembangan kognitif pada pola perkembangan yaitu: (1) Tahap sensorik, usia 2 tahun. Anak-anak membangun pemahaman tentang dunia dengan menggabungkan pengalaman sensorik dengan tindakan fisik. (2) Periode pra-operasi 2-7 tahun. Kali ini kemungkinan mendapatkan stimulus terbatas, anak usia dini mengembangkan kemampuan bahasa, bahkan pikirannya diam dan tidak bisa berpikir abstrak, memahami waktu dan tempat terbatas; (3) Langkah kegiatan khusus, dari 7-11 tahun, anak dapat melakukan tugas yang menggabungkan, memisahkan, panggil,

menyelaraskan, melipat dan mengelompokkan; (4) Tahap operasional formal, tahun dari 11-15 tahun. Pada titik ini anak telah dapat memikirkan urutan yang lebih tinggi, mungkin pikiran abstrak.

Bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang untuk menciptakan kegembiraan, belajar secara tidak langsung dan mengembangkan kemampuan intelektual, bahasa, sosial dan motorik serta penting untuk menunjang tumbuh kembang anak (Veronica, 2018). Menurut Pahrul & Amalia (2020) menerangkan kalau anak bermain untuk menggapai suatu dengan metode mengeksplorasi serta bereksperimen dengan dunia di sekitarnya buat membangun pengetahuannya sendiri (pengetahuan tentang barang serta barang), logika, pengetahuan logika matematika). *Game* ini dimainkan atas keinginan anak, sesuai opsi anak serta dengan dorongan guru ataupun orang berusia. Buat menolong anak bereksplorasi dengan mainannya, guru perlu mencermati kepadatan serta keseriusan game anak. Kepadatan merupakan *style* bermain dari tiap-tipe *game* (*sensory role-play, developmental play*) yang ditawarkan menunjang pengalaman anak. Sebaliknya keseriusan merupakan lamanya waktu anak menghadapi 3 tipe *game* pada siang hari serta selama tahun.

Pertumbuhan kognitif anak prasekolah bertujuan buat meningkatkan keahlian berfikir anak sehingga mereka bisa melampaui prestasi akademik serta menciptakan bermacam opsi pemecahan permasalahan, matematika, menolong kanak-kanak meningkatkan keahlian logika matematika serta pengetahuan tentang ruang serta waktu, meningkatkan keahlian mengelompokkan wujud, menyusun warna, mempersiapkan diri buat meningkatkan keahlian berfikir. Pertumbuhan kognitif merupakan hasil gabungan dari pematangan serta penyusuaian diri otak serta sistem saraf (Krobo, 2021)

Salah satu upaya pemerintah buat mengembangkan pembelajaran lebih lanjut adalah dengan melaksanakan pembelajaran pra sekolah, sehingga ketika anak Indonesia melanjutkan pembelajaran ke tingkatan yang lebih besar, mereka hendak memiliki persiapan, Tetapi buat mempermudah serta mempercepat anak mendapatkan mater lembaga pendidikan tentunya harus menyiapkan APE yang sesuai dan sesuai untuk pembelajaran anak, Karena APE yang tepat akan sangat membantu organisasi mencapai tujuannya secara bersama-sama (Ramadhanti, 2021).

Alat permainan edukatif adalah seperangkat alat, baik metode, maupun alat digunakan seseorang untuk mendidik anak dengan menitik beratkan pada konsep belajar sambil bermain. Alat permainan edukatif cenderung dievaluasi sebagai alat, dimana alat adalah benda mati yang memiliki kontribusi dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan anak bertujuan agar anak sadar dan mampu berfokus pada konsep pembelajaran yang menyenangkan (Susilawati et al., 2021).

Kartu Flash adalah pembelajaran yang didukung media yang sangat cocok untuk anak usia kurang 6 tahun. Manfaat kartu flash sangat menarik, beragam, belajar sambil belajar bermain untuk membuat anak-anak merasa bermain tapi belajar pada saat yang sama menghafal dan memahami simbol, misalnya nomor, aktivitas, item menambahkan kosakata anak. Jika anak-anak dapat bermain dengan baik dengan kartu flash maka meningkatkan keterampilan dan kosa kata baru ditingkatkan (Rukmini, 2021)

Contoh permainan bimbingan buat meningkatkan kognisi anak merupakan Jigsaw, merupakan *game* yang menghasilkan wujud ataupun foto. Menurut Soetjningsih (1995), contoh permainan tool untuk anak yang bisa merangsang kognisi merupakan suatu teka teki. Jigsaw puzzle bisa tingkatkan keahlian kognitif anak, sebab dengan bermain jigsaw puzzle, anak hendak berupaya menyelesaikan soal ialah menyusun foto.

Permainan bimbingan tingkatkan keahlian kognitif seperti puzzle dan juga *role-playing*. Permainan *role-playing* merupakan game yang memakai konsep berpura-pura jadi beberapa kepribadian, misalnya berpura-pura jadi seseorang bunda, selaku bapak, ataupun seorang yang menjual merchandise. Mainkan kedudukan di mainkan oleh anak pada umumnya menggunakan barang di sekitarnya. Bisa membantu anak mengembangkan aspek pertumbuhan, termasuk aspek kognitif, karena anak belajar memakai barang nyata dan anak tidak dapat berpikir abstrak (Veronica, 2018).

METODE

Pelaksanaan program individu dilaksanakan dengan menggunakan 2 metode yaitu:

A. Metode langsung

1. Tahap observasi

Sebelum melakukan rancangan kegiatan terlebih dahulu dilakukan observasi analisis potensi masalah yang timbul di Puntik Dalam.

2. Tahap wawancara

Tim pengabdian mewawancarai sekretaris desa serta ibu-ibu kesehatan posyandu, dan beberapa ibu balita yang sedang melakukan posyandu pada anaknya di Puntik Dalam.

3. Tahap persiapan

Pada tahap ini di mulai dengan perkenalan kepada anak-anak sekolah yang ada di Puntik Dalam dan dilanjutkan dengan bernyanyi, lalu dilanjutkan bermain edukatif yang telah disiapkan.

4. Tahap pelaksanaan

Kegiatan Psikoedukasi dalam bermain edukatif pada anak selama Pandemi Covid19 pada masyarakat dan anak-anak TK diselenggarakan pada hari Rabu, 23 Februari 2022 pukul 08.00 WITA. Kegiatan ini bertempat di TK Margo Utomo Puntik Dalam, Kegiatan yang dilakukan dengan bermain untuk perkembangan aspek kognitif.

5. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari semua kegiatan yang dilakukan follow up dengan anak-anak di Puntik Dalam apakah terdapat perubahan sesudah mengikuti psikoedukasi tentang bermain bersama sambil belajar selama masa pandemi.

B. Metode tidak langsung

1. Tahap membuat video

Metode secara tidak langsung dilakukan dengan cara membagikan video tentang bermain dengan anak-anak menggunakan permainan edukatif pada masa pandemi covid19, dengan menggunakan media seperti Instagram dan YouTube. Target sasaran dalam metode tidak langsung ini adalah seluruh masyarakat yang menggunakan sosial media Instagram dan YouTube.

2. Tahap Pembuatan Video

Mencari Referensi dari jurnal-jurnal dan buku tentang permainan Edukatif untuk meningkatkan kognitif pada anak. Mengaji kembali poin-poin penting dan diperlukan dalam proses pembuatan video tentang permainan Edukatif untuk meningkatkan kognitif Anak Meng-*upload* video tentang bermain Edukatif untuk meningkatkan kognitif pada Anak di masa pandemi Covid-19.

3. Tahap Penguploadan

Video yang sudah selesai akan diunggah ke jejaring sosial seperti Instagram dan YouTube. Unggah ke jejaring sosial instagram, *diposting* di jejaring sosial youtube.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dengan cara melihat respon dari masyarakat pada komentar di instagram dan youtube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah survei yang dilakukan oleh anak berusia 4-6 tahun di Puntik Dalam menghasilkan data berikut untuk flashcards: kartu flash "bagus" Sampai dengan 22 responden (70,0%), "cukup" dengan 8 responden (25,0%), "kurang" dengan 0 responden (0%). Flashcards adalah salah satu dari alat permainan edukasi dan dapat memberikan inspirasi dan dorongan, sehingga bermain flashcards dapat merangsang kemampuan kognitif dari anak. mempromosikan pengembangan keterampilan pada anak, Bermain flashcards untuk memaksimalkan manfaat dan tujuan adalah (1) motivasi, (2) lingkungan, (3) pendidikan, (4) pengetahuan umum, (5) kesehatan, dan (6) Dipengaruhi beberapa faktor, di antaranya ekonomi/pekerjaan. Motivasi merupakan faktor penting dalam aktivitas game. Dalam penelitian ini, anak-anak sangat senang dan penuh harapan, berdasarkan hasil wawancara dengan alasan untuk bermain kartu flash Bentuknya yang menarik menarik perhatian anak, dan ini merupakan bagian dari motivasi yang terjadi pada anak-anak. Elemen Lingkungan dapat mempengaruhi pembentukan kepribadian, sikap, nilai dan kemampuan berpikir anak. Faktor lingkungan terdiri dari latar belakang keluarga, aktivitas keluarga anak, dan kondisi yang mendukung faktor sosial ekonomi, daya beli anak, dan peluang perkembangan anak. Pendidikan, pengetahuan umum, kesehatan, dan faktor ekonomi / profesional sama pentingnya dengan untuk memfasilitasi pemutaran kartu flash. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor genetik, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan aktor, minat dan bakat, dan faktor bebas (Rukmini, 2021).

Luaran pengabdian masyarakat ini adalah permainan flashcard merupakan satu cara dalam merangsang kognitif anak di masa pandemi covid19. Permainan ini membutuhkan dukungan untuk memperoleh keterampilan kognitif yang optimal dari anak, lingkungan dan orang tua. Faktor penting bagi orang tua terkait dengan pengetahuan, pendidikan, dan pekerjaan, sinergis dengan daya beli, dan mendukung motivasi untuk

fokus pada perkembangan anak. Ibu rumah tangga juga dapat memanfaatkan kehadirannya sedapat mungkin untuk merangsang tumbuh kembang anak. Bermain bersama antara anak dan orang tuanya selama pandemi Covid-19 adalah aktivitas, aktivitas dan kesenangan, seperti bermain flashcards. Bermain kartu flash memberi anak-anak metode belajar bahkan di bawah kondisi bermain (Rukmini, 2021).



Gambar 1. Permainan Edukatif Flashcards.



Gambar 2. Anak Anak Tk kelas A.

KESIMPULAN

Flashcards dapat merangsang kemampuan anak untuk mengingat, tetapi ketika anak-anak belajar dengan flashcards, mereka masih membutuhkan peran ibu atau pendamping. Orang tua juga dapat memainkan kartu flash mudah digunakan dan dapat mengisi waktu luang masa pandemi bersama dengan anak-anak. Kartu flash yang berulang menawarkan manfaat dari memori jangka pendek, dan memori jangka panjang dihasilkan ketika terus menerus diulang dari memori jangka pendek.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah dan anak-anak di Puntik Dalam atas kerja sama dalam partisipasinya dalam kegiatan psikoedukasi sehingga psikoedukasi bermain ini dapat di laksanakan dengan lancar. Terima kasih kepada seluruh yang terlibat seperti guru yang ikut serta melancarkan psikoedukasi bermain ini dan kepada 22 anak-anak yang ada di Tk Margo Utomo Puntik Dalam Kecamatan Mandastana Kab Barito Kuala.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana, S. 2018. Peran Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan kognitif Anak. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol.1 No.2 Januari 2018.
- Krobo, A. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PUZZEL BALL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A TK. YPPK. SANTO GABRIEL ARSO II KABUPATEN KEEROM PAPUA. In *PERNIK Jurnal PAUD* (Issue 2).
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>

- Ramadhanti, N. S. (2021). PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOPINCU DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. In *Jurnal PAUD Emas* (Vol. 1, Issue 1).
- Rukmini, R. (2021). Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya. *Adi Husada Nursing Journal*, 6(2), 122. <https://doi.org/10.37036/ahnj.v6i2.181>
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI TAHUN 2020. *JURNAL MUTIARA NERS*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>
- Veronica, N. (2018). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*.
- Yusuf Syamsu, L. N., & Nani, M. S. (2011). Perkembangan Peserta Didik.