

Efektifitas Terapi Bermain *English Fun* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah Dimasa Pandemi Covid-19

Eka Adimayanti¹, Dewi Siyamti², Endang Susilowati³, Deya Purnamasari⁴
^{1,2,3,4}Universitas Ngudi Waluyo

Email Korespondensi: ekaadimayanti05@gmail.com

ABSTRAK

Anak Usia prasekolah memasuki tahap perkembangan pra operasional dimana mempunyai karakteristik menonjol anak telah mengkombinasi dan mentransformasi informasi. Usia prasekolah merupakan periode yang optimal bagi anak untuk mulai menunjukkan minat dalam kesehatan, anak mengalami perkembangan bahasa dan berinteraksi terhadap lingkungan sosial. Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain antara lain adalah kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas terapi bermain *english Fun* terhadap kemampuan kognitif anak usia prasekolah. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Non Equivalent Design*. Responden penelitian ini adalah usia prasekolah usia 66 bulan-72 bulan sebanyak 60 siswa yang diobservasi menggunakan instrument Kuesioner Pra *Scrinig* Perkembangan (KPSP) sesuai dengan userkembanganya ketika perawat melakukan terapi bermain *english fun*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang bermakna antara skor kemampuan kognitif awal terhadap skor kemampuan kognitif akhir sebanyak 3.33. Dapat disimpulkan bahwa hasil pemantauan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah meningkat setelah dilakukan terapi bermain dengan metode permainan *english fun*. Diharapkan metode terapi bermain dalam bahasa inggris dapat dilanjutkan untuk di masukkan ke kurikulum tambahan atau kurikulum ekstra sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kreatifitas anak.

Kata Kunci : Anak Prasekolah, *English Fun*, Terapi Bermain.

ABSTRACT

The Effectiveness of English Fun Play Therapy to Improve Cognitive Ability of Preschool Children During the Covid-19 Pandemic

Preschool-aged children enter the pre-operational stage of development where children have prominent characteristics that combine and transform information. Preschool age is the optimal period for children to start showing interest in health, children experience language development and interact with the social environment. Cognitive abilities that can be developed through play activities include the ability to recognize, remember, think convergently, diverge, and give judgments. This study aims to determine the effectiveness of English Fun play therapy on the cognitive abilities of preschool age children. This research is a Quasi Experimental Design with Pretest-Posttest Non Equivalent Design. Respondents of this study were preschoolers aged 66 months-72 months as 60

students who were observed using the Developmental Pre Screening Questionnaire (KPSP) instrument according to their development when nurses did therapy playing English fun. Based on the results of the study, there was a significant difference between the initial cognitive ability score and the final cognitive ability score of 3.33. It can be concluded that the results of monitoring cognitive abilities in preschool age children increased after playing therapy with the English fun game method. It is hoped that the play therapy method in English can be continued to be included in the additional curriculum or extra curriculum so that it can improve children's cognitive abilities and children's creativity.

Keywords : *Preschool Children, English Fun, Play Therapy.*

PENDAHULUAN

Usia prasekolah adalah usia yang rentan bagi anak. Pada usia ini anak mempunyai sifat imitasi atau meniru terhadap apapun yang telah dilihatnya. Menurut Jean piaget, bahwa perkembangan intelektual anak usia 5-6 tahun termasuk fase praoperasional, yaitu masa prasekolah. Pada masa ini anak belum bisa membedakan dengan tegas antara perasaan dan motif pribadinya dengan realita dunia luar, sehingga pada taraf ini kemungkinan untuk menyampaikan konsep-konsep tertentu kepada anak masih terbatas (Ratnaningsih, Indatul & Peni 2017). Para ahli psikologi anak mengatakan bahwa kreativitas anak akan dimulai sejak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai umur 4,5 tahun. Operasional pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak prasekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itulah mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiknya yang harus diutamakan, lebih jelas lagi jika dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil

belajar (Ismail, 2009).

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, emosi dan perkembangan kreativitas. bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif.

Permainan untuk anak prasekolah dapat berupa game edukasi. Beberapa jenis game edukasi antara lain : *kids Preschool Puzzles, Educational games for kids, ABC preschool*. Game ini akan sangat menarik untuk anak-anak khususnya anak yang baru 9menapaki usia prasekolah . *Kids Preschool Puzzles* menyajikan sebuah potongan-potongan dengan warna yang bervariasi untuk kemudian dicocokkan ke dalam gambar yang kosong. Game bernama *ABC Kids* ini memiliki konsep dan mengkhususkan diri dalam mengedukasi anak-anak untuk mengenal huruf saja. Tidak ada konsep lainnya dan hal tersebut membuat game ini menjadi lebih fokus ke dalam satu bahasan saja. *English Games* yang dilakukan oleh

Adimayanti, E dan Siyamti, D. (2019) pada anak usia 66 bulan sampai 72 bulan terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Munculnya virus covid-19 di Indonesia mempengaruhi aktivitas anak-anak yang harus ikut berdiam diri di rumah guna mencegah penularan virus secara meluas. Anak-anak yang semula melakukan aktivitas bebas di luar rumah sekarang berbanding terbalik yaitu mereka harus beraktivitas di dalam rumah. Untuk pembelajaran disekolah, anak-anak berangkat bergantian sesuai kloter yang sudah dijadwalkan. Kondisi saat belajar juga menjadi tantangan. Terlebih, dalam hal belajar ada anak-anak yang lebih mempercayai guru dibandingkan orangtua. Maka terapi bermain ini sangat cocok untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah. ” Berdasarkan wawancara dengan salah satu pengajar di TK IT Cahaya Ummat, sudah ada program bimbingan ekstrakurikuler menari dan pelajaran bahasa inggris, hanya saja waktu pelaksanaan dilakukan 2 pekan sekali secara bergantian. Anak prasekolah mempunyai karakter dan kemampuan yang berbeda, hal ini akan mempengaruhi imajenasi dan kemampuan masing-masing anak ketika mendapatkan suatu pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan pemeriksaan perkembangan terhadap siswa supaya, pihak sekolah tahu perkembangan anak didiknya sehingga orang tua tau tentang stimulus yang harus dilakukan terhadap peningkatan perkembangan anaknya.

Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul efektifitas terapi bermain

English fun untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia prasekolah dimasa pandemic Covid-19.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Non Equivalent Desaign*. Penelitian dilakukan di TKIT Cahaya Ummat Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah pada bulan Juli – November 2021 Responden adalah anak usia prasekolah usia 66 bulan-72 bulan. Sampel penelitian sebanyak 60 anak yang memenuhi kriteria. 60 anak tersebut diobservasi menggunakan instrument KPSP sesuai dengan usia perkembangannya ketika perawat melakukan terapi bermain *english fun*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik responden adalah anak TKIT Cahaya Ummat, Siswa yang mengikuti kegiatan berjumlah 60 siswa. Dapat dilihat pada tabel distribusi di bawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Responden

Usia (Tahun)	Mean	Std Deviation	Min-Max
	5.40	0.76	5-6

Berdasarkan dari tabel diatas dapat di lihat bahwa umur rata-rata responden adalah 5.40 tahun, Std. Deviasi 0.76, umur terendah 5 tahun dan umur yang tertinggi 6 tahun.

Responden yang mengikuti program terapi bermain *english fun* untuk meningkatkan kemampuan kognitif terbagi atas anak laki-laki dan anak perempuan distribusi responden dapat kita lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Distribusi siswa berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	F	%
Laki laki	28	46.67
Perempuan	32	53.33

Pada tabel diatas terlihat bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki 70% dan perempuan 30%

Tabel 3. Perbedaan Kemampuan Kognitif sebelum dilakukan terapi bermain

Kemampuan Kognitif	Kelompok n =60	P value
Mean	38.57±0.48	0.11
±SD	3	1

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai p sebesar 0.111, sehingga nilai $p > 0.05$, maka secara statistik menunjukkan tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif sebelum dilakukan terapi bermain English fun pada kelompok

Tabel 4 perbedaan kemampuan kognitif anak awal sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain english fun

Variabel Kemampuan Kognitif	Mean	SD	SE	T	DF	Pvalue
Sebelum	8.89	4.06	0.51	3.87	10	0.001
Sesudah	12.27	1.82	0.49	8.24	10	0.00

Berdasarkan dari tabel diatas dapat di lihat nilai selisih mean sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain 3.38. dengan nilai P value 0.00 ($p < 0.05$). sehingga dapat disimpulkan bahwa terapi bermain (*english fun*) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada responden (anak prasekolah usia 5-6 tahun).

Pembahasan

Perkembangan kognitif anak mengacu pada proses mengingat, pengambilan keputusan, dan

intervensi. Dengan kata lain, kelompok tersebut homogen.

Terapi bermain English fun bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah dengan menggunakan kuesioner pra skrikning perkembangan (KPSP) terdiri dari : penilaian perkembangan anak dalam 4 sektor perkembangan yaitu : motorik kasar, motorik halus, bicara/ bahasa dan sosialisasi / kemandirian. Skor kemampuan kognitif anak tertinggi pada kelompok intervensi adalah 30 dan nilai terendah adalah 10. Sedangkan untuk skor akhir kemampuan kognitif menunjukkan skor tertinggi kemampuan kognitif anak dan skor terendah 7. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang bermakna antara skor kemampuan kognitif awal/ sebelum terhadap skor kemampuan kognitif akhir/ sesudah dilakukan terapi bermain. Data ini bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

pemecahan masalah. Perkembangan ini bisa berbeda-beda pada tiap anak. Psikolog J. Piaget membagi perkembangan kognitif anak pada empat tahap berdasarkan usia anak." Perkembangan kognitif anak mengacu pada tahapan kemampuan anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan, dari pengalaman dan informasi yang ia peroleh. Perkembangan kognitif ini berkaitan dengan proses mengingat, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

Teori Piaget berfokus pada anak-anak, mulai dari lahir hingga remaja, dan menjelaskan berbagai tahap perkembangan, termasuk bahasa, moral, memori, dan pemikiran. Empat tahapan perkembangan menurut Piaget meliputi tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional dan tahap operasional formal. Anak usia prasekolah masuk dalam tahap praoperasional. Pada periode ini anak berpikir pada tingkat simbolik tapi belum menggunakan operasi kognitif. artinya, anak tidak bisa menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan ide atau pikiran.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah (Khadijah, 2016). Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi pengetahuan dan kemampuan sosialnya. Terapi bermain dengan menggunakan permainan dalam bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang kooperatif bagi anak prasekolah. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Lev Vygotsky Vygotsky (2012) dalam Ardiati, L (2021) Teori ini adalah teori yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif, yang terjadi interaksi sosial antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dan pendidik. Vygotsky yakin pembelajaran terjadi saat anak mengerjakan tugas-tugas ““zone of proximal development””.

Belajar melalui permainan juga dapat meningkatkan kognitif anak. Hal ini sesuai dengan teori belajar yang disampaikan oleh Gestalt Teori yang berlaku untuk semua aspek pembelajaran manusia,

seperti yang diuraikan Akhmad Sudrajat (2012) sebagai berikut: Pengalaman tilikan (insight) Pembelajaran yang bermakna (meaningful learning) Perilaku bertujuan (purposive behavior) Prinsip ruang hidup (life space) Transfer dalam Belajar Jean Piaget (Jean Piaget 2016) Pengalaman adalah factor penting yang mendasari proses berfikir anak.

Pengalaman yang hanya melibatkan mata berbeda dengan pengalaman yang melibatkan seluruh indera dan akan lama juga otak akan menyimpan dan akan lebih lama dan membekas dalam hati. Teori Jerome S. Bruner Tahap informasi (tahap penerimaan materi) Tahap transformasi (tahap perubahan materi) Tahap evaluasi.

Proses kognitif pada anak usia dini Anak dilahirkan dengan kecenderungan beradaptasi dan berorganisasi. Komponen adaptasi ada dua : Asimilasi yaitu kecenderungan organisme untuk mengubah lingkungan guna menyesuaikan dengan dirinya. Akomodasi yaitu kecenderungan organisme untuk merubah dirinya sendiri untuk merubah dirinya sendiri guna menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah yang termasuk dalam proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari lingkungannya. Belajar kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Aktifitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal berpikir. Perkembangan kognitif pada

anak merupakan suatu pembahasan yang sangat penting, karena merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah yang termasuk dalam proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari lingkungannya.

Kemampuan anak dalam mengenal warna juga dipengaruhi fokus penglihatan anak saat mengikuti kegiatan pengenalan warna. Salah satunya adalah peran guru dalam mengenalkan warna pada anak. Seperti pendapat Rasyid, dkk. (2009) bahwa konsentrasi penglihatan anak usia dini dalam melihat suatu obyek diperlukan frekuensi yang berulang kali, sensitifitas benda yang dilihat, intensitas warna yang dilihat, efektivitas penglihatan anak, serta durasi atau lamanya waktu yang digunakan untuk melihat obyek benda itu.

Dalam memahami dunia anak secara aktif, biasanya menggunakan skema (kerangka kognitif). Sebuah skema adalah konsep didalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi (Nayazik, Suwignyo, & Meidika, 2019). Sedangkan proses kognitif, menggambarkan perubahan dalam pikiran, intelegensi, dan bahasa seseorang, dan proses sosial-emosi, melibatkan perubahan dalam hubungan dengan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian. (Mulyani, 2017).

Kedudukan seorang pendidik dalam mengembangkan media untuk mengembangkan kognitif anak memang sangat strategis dan menentukan. Strategis karena

pendidik akan menentukan kedalaman dan keluasan pengembangan media yang dibutuhkan dalam suatu materi pembelajaran. Menentukan karena pendidiklah yang memilih dan memilih bahan pembelajaran yang akan disajikan kepada anak dalam berbagai bentuk media (Ratnasari.2017).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak merasa senang belajar sambil bermain melalui cara yang menarik perhatiannya. Hal ini memberikan motivasi kepada anak untuk aktif melakukan proses pembelajaran sampai selesai. Dengan suasana belajar yang melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik serta kemampuan penalaran dan memecahkan masalah.

Permainan yang dilalukan pada program terapi bermain ketika tim melakukan English fun adalah dengan bermain game tebak gambar melalui kartu bergambar. Bermain game bisa bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak, seperti meningkatkan keterampilan hingga kecepatan otak (Faradela.F. 2019). Selain dengan tebak gambar, kami juga bermain konstruktif lego. Lego adalah permainan konstruktif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak (Utami.S, Qur'aniati.N & Kusuma. E.R. 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan peelitian, hasil pemantauan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah meningkat setelah dilakukan terapi bermain dengan metode permainan *English fun*. Upaya peningkatan kemampuan kognitif dengan metode terapi bermain dalam bahasa inggris pada

anak TKIT Cahaya Ummat bisa dilanjutkan untuk di masukkan ke kurikulum tambahan atau kurikulum ekstra sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan kreatifitas anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapakan kepada Kepala TKIT Cahaya Ummat atas kesempatan yang diberikan sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimayanti,E, Siyamti,D, Sussilowati E (2020). Terapi Bermain English Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah. *Jurnal Pengabdian Kesehatan. Masyarakat (LPPM) STIKES Cendekia Utama Kudus.* ISSN: 2614-3593. <https://jpk.jurnal.stikescendekiutamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/84>.
- Alupan, HD. Yudiernawati. A & Susmini. 2017. Pengaruh Bermain Education Game Computer terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Prasekolah di TK Shining Star Malang. *Nursing News. Volume 2. Nomor 1.2017.* Di Akses 10 November 2021
- Ardiati, Lucy (2021) *Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam.* Masters thesis, IAIN BENGKULU.
- Khadijah, 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Perdana Publising. Kelompok Penerbit Perdana Mulya Sarana
- (IKPI). Cetakan Pertama. ISBN 978-602-6970-78-7
- Cohen, David. 2019. *The Development Play. Fourth Edition* Publihed.London and New York
- Dewi,I 2017. Upaya mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui permainan Mencari Harta Karun Pada kelompok B.1 Di Raudhatul Athfal Al-Ulya 03 Raja Basa Bandar Lampung. Di akses 10 September 2021
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Faradela.F. 2019."Manfaat Bermain Game Bagi Perkembangan Kognitif Anak", <https://tirto.id/dhmP>. Di akses 15 Maret 2020.
- Fauziddin, M. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka. *AUDI, 1(2), 60–70.*
- Musfiroh, T. 2017. Modul 1 Teori Dan Konsep Bermain. Bermain dan Permainan Anak. PAUD4201/MODUL 1
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan.* <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p160-171>
- Ratnaningsih, T, Indatul, S & Peni, T . 2017. Buku Ajar (Teori dan Konsep) Tumbuh Kembang dan Stimulasi. Edisi Pertama. Indomedia Pustaka. Sidoarjo.

- <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5384/>
- Ratnasari.R.,Utami. N.W, & Rosdiana. Y.2017. Hubungan Bermain Megenal Warna dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Nursing News Volume 2, Nomor 2, 2017.
- Setiyaningrum, E. 2017. Buku ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 1-12 Tahun. Edisi Pertama. Indomedia Pustaka. Sidoarjo.
- Suhazli, A., Atthariq, A., & Anwar, A. (2017). Game Puzzle “Numbers in English”Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar.
- Jurnal Infomedia.
<https://doi.org/10.30811/.v2i1.476>
- Syukron.A.A, Mubarok.A.dan Amini. 2020. Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. Volume 4 Issue 1 (2020) Pages 77-89 Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print). Di akses 15 Maret 2020.
- Utami.S, Qur’aniati.N, & Kusuma. E.R. 2017. Bermain Lego Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun). e-journal.unair.ac.id › JNERS › article › download.