

STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Wulan Riski Nurhandayani¹Imam Fatoni²Leo Yosdimiyati Romli³

¹²³STIKES Insan Cendekia Medika Jombang

¹email: wulanrn384@gmail.com ²email: himamfatoni29@gmail.com ³email: yosdim21@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Anak usia prasekolah yang memiliki permasalahan pada perkembangannya cenderung berperilaku nonformatif, seperti penakut, agresif, terisolasi dan bergantung kepada orang lain. Masalah perkembangan yang tidak segera diatasi akan berpengaruh pada tahap tumbuh kembang selanjutnya. Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan kelompok dan mengalami gangguan pembentukan konsep diri. **Tujuan:** Untuk menganalisis stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah berdasarkan studi empiris lima tahun terakhir. **Desain:** *Literature review*. Sumber data: pencarian artikel melalui database *Proquest, EBSCO, Google Scholar* dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris antara tahun 2015 sampai 2020. **Metode:** Strategi pencarian artikel menggunakan *PICOS framework* dengan *keyword* yang disesuaikan dengan penulisan. Artikel dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusif sebelum dilakukan review. **Hasil:** 11 artikel dipilih dan dikategorikan sesuai karakteristik. 10 artikel tentang perkembangan sosial (Agung, 2018; Dewi et al., 2017; Firnawati et al., 2017; Jenkins, 2017; Sari, 2018; Smogorzewska & Szumski, 2018; Wahyuni, 2018; Wirman, 2019; Yauri et al., 2018; Yudiernawati, 2017), dan 1 artikel tentang perkembangan kognitif (Gur & Kocak, 2018). **Kesimpulan:** Kesimpulan dari *literature review* tersebut menunjukkan bahwa beberapa jenis stimulasi terapi bermain selama ini yang paling banyak digunakan dalam menstimulasi perkembangan anak dengan persentase paling banyak yaitu hampir seluruhnya sebesar 90% pada perkembangan sosialnya seperti bermain peran, bermain benteng, PT/SC, bermain konstruktif, *assosiatif play*, dan bermain *puzzle*. Sedangkan hanya sebagian kecil dengan persentase 10% pada perkembangan kognitif menggunakan stimulasi *TMPT program*. **Saran:** Kepada guru untuk menerapkan stimulasi terapi bermain yang paling efektif sesuai kebutuhan perkembangan anak usia prasekolah.

Kata kunci: Anak usia prasekolah, perkembangan, stimulasi terapi bermain.

PLAY THERAPY STIMULATION IN PRESCHOOL CHILDREN LITERATURE REVIEW

ABSTRACT

Background: *Preschoolers who have developmental problems tend to behave in a nonformative manner, such as cowardice, aggression, isolation and dependence to others. Developmental problems that were not resolved immediately will have an effect on the next stage of growth and development. Children will have difficulty in various group demands and experience disorders of self concept formation.* **Objective:** *To analyze play therapy stimulation in preschool children based on empirical studies from last five years.* **Design:** *Literature review. Data source: search for articles through from database Proquest, EBSCO, Google Scholar in Indonesian and English between 2015 to 2020.* **Method:** *Article search strategy using PICOS framework with keyword adapted to writing. Articles were selected based on inclusion and exclusion criteria prior to their review.* **Result:** *11 articles were selected and categorized according to their characteristics. 10 articles on social development (Agung, 2018; Dewi et al., 2017; Firnawati et al., 2017; Jenkins, 2017; Sari, 2018; Smogorzewska & Szumski, 2018; Wahyuni, 2018; Wirman, 2019; Yauri et al., 2018;*

Yudiernawati, 2017), and 1 article on cognitive development (Gur & Kocak, 2018). **Conclusion:** The conclusion from this literature review shows that several types of play therapy stimulation were the most widely so far used in stimulating of children's development with the highest percentage which is almost entirely 90% in social development such as role playing, playing game, PT/SC, constructive play, assosiative play, and puzzle. Whereas only a small propotion with a percentage of 10% on cognitive development using TMPT program stimulation. **Suggestion:** For teachers to apply the most effective play therapy stimulation according to development needs of preschool children.

Keywords: Preschool children, development, play therapy stimulation

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah yang memiliki permasalahan pada perkembangannya cenderung memiliki perilaku norformatif, seperti anak yang terisolasi, penakut, agresif, dan bergantung kepada orang lain (Susilawati, 2018). Anak-anak dengan keterlambatan perkembangan sosial dapat menunjukkan masalah dalam berinteraksi dengan teman sebayanya karena sikap pasif dan ketidakpedulian mereka dalam menanggapi upaya teman sebayanya melalui interaksi (Smogorzewska & Szumski, 2018). Masalah perkembangan pada anak yang tidak segera diatasi dengan baik maka akan berpengaruh pada tahap tumbuh kembang selanjutnya (Maria & Amalia, 2018). Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan kelompok dan mengalami gangguan dalam pembentukan konsep diri (Putri, 2019). Perkembangan pada anak usia prasekolah yang optimal sangat ditentukan oleh lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sekitarnya (Hazriyanti & Nasriah, 2019).

Data nasional Kemenkes tahun 2017 menunjukkan bahwa 12,5% anak balita di Indonesia mempunyai masalah pada pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia prasekolah di Indonesia berjumlah 23.878.447 jiwa yang terdiri dari jumlah laki-laki sebanyak 12.199.026 jiwa dan perempuan berjumlah 11.679.421 jiwa (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Di Jawa Timur data anak usia prasekolah didapatkan sebanyak 1.168.449 jiwa, terbagi menjadi laki-laki 592.262 dan perempuan sebanyak 573.187 jiwa (Kementerian Kesehatan Republik

Indonesia, 2018). Profil kesehatan Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2018 melaporkan bahwa jumlah anak usia prasekolah 34.325 jiwa (Kementerian Kesehatan, 2016).

Anak usia prasekolah masih banyak yang kurang peduli dengan apa yang terjadi disekitar, ketika bermain hanya mau dengan teman dekat, masih ditunggu oleh ibu, dan hanya berbicara seperlunya saja, tetapi sebagian kecil sudah mampu menunjukkan sikap keakuan dan saling tolong menolong. Pencapaian perkembangan berkaitan dengan pengembangan sikap dan perilaku yang dimiliki sesuai dengan fase perkembangan (Urbach, 2018). Perkembangan yang tidak optimal berdampak pada hubungan antar keluarga, guru, dan teman sepermainan ditanggapi dengan tidak menyenangkan, segan bergaul dan cenderung merepotkan orang lain, sehingga anak kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan (Midiani, 2018).

Perkembangan pada anak usia prasekolah dapat berjalan normal dibutuhkan metode yang disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar melalui berbagai jenis aktivitas bermain, sehingga kegiatannya menyenangkan, menambah pemahaman dan pengertian anak tentang lingkungan (Wardany, 2017). Kebutuhan bermain sangatlah penting untuk meningkatkan perkembangan mental, sosial, emosional, dan kognitif pada anak (Seran, 2019).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana stimulasi

terapi bermain pada anak usia prasekolah?”. Tujuan dari penulisan *literature review* ini adalah untuk mengetahui stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah. Selain itu, hasil *literature review* ini mempunyai manfaat teoritis dari aspek peningkatan ilmu, dapat meningkatkan khasanah dan kepustakaan ilmu keperawatan tentang peningkatan pengetahuan dalam hal stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah, serta sebagai salah satu modalitas dalam pemberian asuhan keperawatan pada anak usia prasekolah. Serta Manfaat praktis dapat digunakan sebagai referensi stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah. Bagi peneliti hal ini sebagai bahan ajar dan pengalaman yang sangat berharga serta sebagai acuan pengaplikasian dari pembelajaran pada saat pendidikan selama di institusi.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Framework yang digunakan untuk mencari artikel-artikel yang sesuai, maka digunakan sebuah strategi pencarian artikel *PICOS framework* yang terdiri dari :

1. *Population / problem*, populasi atau masalah yang akan dianalisis pada sebuah artikel atau jurnal.
2. *Intervention*, tindakan pelaksanaan terhadap suatu kasus perorangan atau masyarakat disertai pemaparan tentang penatalaksanaan yang dilakukan.
3. *Comparison*, suatu perbandingan yang digunakan dalam penatalaksanaan lainnya.
4. *Outcome*, suatu hasil yang didapatkan dalam sebuah penelitian yang telah dilakukan.
5. *Study design*, suatu desain penelitian yang dipergunakan oleh jurnal-jurnal yang akan direview.

Untuk mencari jurnal ataupun artikel – artikel yang bersangkutan digunakan kata kunci / *keyword* yang digunakan untuk menspesifikkan ataupun memperluas suatu pencarian, sehingga akan mempermudah dalam menentukan jurnal ataupun artikel yang nantinya akan digunakan. Kata kunci

yang digunakan yaitu, “*play therapy stimulation*” AND “*preschool*”.

Penelitian ini menggunakan data sekunder bukan menggunakan data primer dan bukan dari data pengamatan langsung oleh peneliti. Data sekunder didapatkan dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang telah dipublikasikan dan dapat dipertanggungjawabkan. Sumber data-data sekunder diperoleh berupa jurnal-jurnal ataupun artikel yang relevan dengan topik dan tema, yang dilakukan menggunakan database melalui *Proquest*, *EBSCO*, dan *Google Scholar*.

Dalam pencarian jurnal yang akan direview oleh penulis, penulis menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang seauai dengan topik penulis, sebagai berikut:

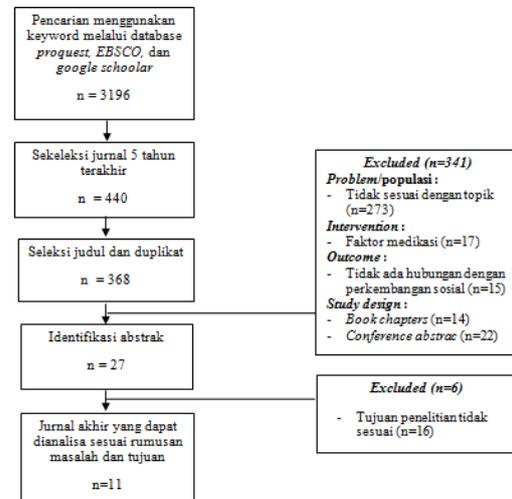
Table kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS

Kriteria	Inklusi	Ek sk lusi
<i>Populatio n / Problem</i>	Jurnal berkolerasi dengan topik penelitian yaitu terapi bermain terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah	Jurnal penelitian yang tidak ada hubungann ya dengan topik penelitian yaitu usia toddler, usia sekolah, usia remaja dan dewasa
<i>Interventi on</i>	Faktor lingkungan, faktor kesehatan, faktor pola asuh, faktor jumlah saudara	Faktor medikasi
<i>Comparat ion</i>	Tidak ada perbandingan	Tidak ada perbandin g
<i>Outcome</i>	Adanya	Tidak ada

	hubungan faktor lingkungan, faktor kesehatan, faktor pola asuh, faktor jumlah saudara terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah	hubungan faktor lingkungan, faktor kesehatan, faktor pola asuh, faktor jumlah saudara terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah
<i>Study design</i>	<i>Mix methods study, cross-sectional, experimental study, survey study, literature review, systematic review, analisis korelasi dan komparasi</i>	Studi kualitatif
<i>Tahun terbit</i>	Jurnal ataupun artikel yang diterbitkan setelah tahun 2015	Jurnal ataupun artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2015
<i>Bahasa</i>	Bahasa Indonesia dan bahasa inggris	Selain bahasa Indonesia dan bahasa inggris

Hasil untuk pencarian *literature* menggunakan *Proquest, EBSCO*, dan *Google Scholar* dengan memakai kata kunci “*play therapy stimulation*” and “*preschool*”, peneliti memperoleh 3196 jurnal yang sesuai kata kunci. Jurnal yang ditemukan lalu di skrining, 2756 jurnal dilakukan eksklusi karena diterbitkan dibawah tahun 2015 serta memakai bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa inggris. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian kelayakan 440 jurnal yang ada, jurnal tidak sesuai serta duplikasi dengan kriteria

inklusi maka dieksklusi, sehingga diperoleh 11 jurnal dengan pembagian tiga jurnal internasional dan delapan jurnal nasional yang akan dilakukan review oleh peneliti.



Gambar diagram alur review jurnal

Literature review disintesis dengan memakai metode naratif yang mengelompokkan data hasil ekstraksi yang serupa dan selaras dengan hasil yang akan diukur guna menemukan jawaban dari tujuan. Jurnal – jurnal yang selaras dengan kriteria inklusi selanjutnya dikelompokkan dan dibentuk menjadi suatu ringkasan meliputi *author*, tahun penerbitan, judul, metode, hasil serta *database* yang digunakan.

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Tabel karakteristik umum dalam penyelesaian studi (n=11)

No	Kategori	F	%
A Tahun publikasi			
1.	2017	4	36
2.	2018	6	55
3.	2019	1	9
Jumlah		11	100
B Desain penelitian			
1.	<i>Quasi eksperimental</i>	6	55
2.	<i>Case study</i>	1	9
3.	<i>Pre eksperimental</i>	3	27
4.	<i>Non equivalent group</i>	1	9
Jumlah		11	100

C Sampling penelitian			
1.	<i>Purposive sampling</i>	4	36
2.	<i>Total sampling</i>	2	18
3.	<i>Convenience sampling</i>	1	9
4.	<i>Random sampling</i>	4	36
Jumlah		11	100
D Instrumen penelitian			
1.	Wawancara & kuesioner	1	9
2.	Observasi	5	45
3.	Kuesioner	1	9
4.	Pita dan tiang	1	9
5.	Observasi & permainan ular tangga	1	9
6.	<i>Check list & rubric</i>	1	9
7.	<i>Puzzle & kuesioner</i>	1	9
Jumlah		11	100
E Analisis			
1.	<i>Multistep analysis</i>	1	9
2.	<i>Bartlett's sphericity test, fiskes multitrait multimethod matrix analysis</i>	1	9
3.	<i>Independen test</i>	1	9
4.	<i>Uji wilcoxon</i>	4	36
5.	T-test	3	27
6.	Uji T & Chi square	1	9
Jumlah		11	100

Literature review diatas menunjukkan bahwa penelitian sebagian besar dipublikasikan tahun 2018 sebesar 55%. Desain penelitian *quasi eksperimental* sebagian besar (55%) digunakan pada penelitian, sampling yang digunakan pada penelitian hampir separuh (36%) adalah *purposive sampling* dan *random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan hampir separuh (45%) adalah observasi dan hampir separuh (36%) analisa statistik yang digunakan pada penelitian adalah uji *wilcoxon*.

Tabel jenis karakteristik stimulasi perkembangan pada anak usia prasekolah

No	Kategori	f	%
A Jenis stimulasi perkembangan			
1	Stimulasi perkembangan sosial	10	90
2	Stimulasi perkembangan	1	10

kognitif		
Jumlah	11	100

Literature review diatas menunjukkan bahwa karakteristik stimulasi perkembangan anak usia prasekolah pada penelitian hampir seluruhnya adalah stimulasi perkembangan sosial dengan persentase sebesar 90%. Sedangkan stimulasi perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah hanya sebagian kecil dengan persentase sebesar 10%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jenkins, 2017), tentang *Choosing toys that matter : which toys are most effective in helping children develop social-emotional, language, and gross motor skills*. Berdasarkan hasil penelitian 21 peserta menyatakan bahwa anak-anak menyukai jenis interaksi ini. 7 peserta memanfaatkan boneka di area *dramatic play* dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional. 49 peserta mengungkapkan bahwa anak-anak belajar bagaimana berbagi dan bergaul di lingkungannya dengan berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Sebanyak 49 peserta menyatakan, "saya suka menggunakan *conscious discipline*", 49 peserta menunjukkan bahwa mereka berbicara tentang perasaannya dengan kegiatan seni menggunakan piring dan kertas untuk membuat wajah yang terkait dengan perasaan mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Smogorzewska & Szumski, 2018), tentang *Developing preschoolers' social skills: the effectiveness of two educational methods*. Menganalisis hasil yang diperoleh dengan menggunakan TIS pada kelompok anak-anak tanpa disabilitas, dapat dicatat bahwa kelompok eksperimen *play time / social time* mendapat manfaat dari partisipasi di kelas dalam hal keterampilan sosial lebih besar daripada anak-anak dari kelompok Kontrol (PT/ST : $t = 3.585$, $p = .0001$), sedangkan pada kelompok *'I Can Problem Solve'* perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada di tepi

signifikansi (ICPS : $t = 1.877$, $p = .06$). Namun pada ketiga kelompok, perubahan dari waktu ke waktu signifikan secara statistik (PT/ST: $F (2,102) = 45.065$, $p = .0001$, $\eta^2 = .47$; ICPS: $F (2,102) = 82.549$, $p = .0001$, $\eta^2 = .62$; C: $F (2,102) = 16.009$, $p = .0001$, $\eta^2 = .24$). Perubahan terlihat pada kasus pengukuran kedua dan ketiga. Antara pengukuran pertama dan ketiga, kelompok yang bekerja dengan program PT / ST mencapai peningkatan skor yang secara statistik lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan ICPS ($t = 2.55$, $p = .01$).

Penelitian yang dilakukan oleh (Gur & Kocak, 2018), tentang *The effect of TMPT program on pre-school children's social problem solving skills*. Data yang dikumpulkan dalam kasus masalah dan sub masalah penelitian diuji menggunakan program paket SPSS 21. Uji-t independen digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan antara skor kelompok (tes awal dan tes akhir). Sebaliknya, uji-t dependen (tes awal / tes akhir) digunakan untuk menentukan peningkatan kelompok eksperimen dan kontrol dalam diri mereka sendiri dan untuk menguji perbedaannya (tingkat signifikansi diambil sebagai 0,05). Ada nilai perbedaan yang cukup signifikan dalam hal nilai pre test dan post test anak usia 5-6 tahun pada kelompok kontrol ($t = -5.69$ $p < .01$). Peningkatan 2,5 pada mean aritmatika mendukung post-test. Perbedaan rata-rata aritmatika pre-test-tes akhir anak-anak kelompok eksperimen adalah 3,06, dan, perbedaan rata-rata aritmatika pre test tes akhir anak-anak kelompok kontrol adalah 2,05. Selisih antara kedua alat aritmatika ini adalah 0,56. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan/perkembangan yang positif pada keterampilan pemecahan masalah sosial anak selama proses berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yudiernawati, 2017), tentang Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat. Dengan diperolehnya hasil uji *wilcoxon sign rank*

test diperoleh p value $0,002 < 0,005$ dengan arti bahwa H_0 ditolak, artinya H_1 diterima bahwa adanya pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun. Pada *pre test* pertama didapatkan perkembangan sosial baik sebesar 13,30%. Ketika dilakukan *post test* pertama/*pre test* kedua menjadi 20,00%. Pada *post test* kedua / *pre test* ketiga menjadi 33,30%. Saat *post test* yang terakhir persentase angka mengalami peningkatan sehingga didapatkan angka 86,60%. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan sosial pada anak mulai dari *pre test* pertama sampai dengan *post test* terakhir. Untuk perkembangan sosial cukup pada *pre test* pertama didapatkan hasil perkembangan sosial cukup sebesar 33,30%. Ketika *post test* pertama atau *pre test* kedua sampai dengan *post test* ketiga atau *pre test* keempat menjadi 46,60%, akan tetapi saat *post test* terakhir mengalami penurunan, sehingga didapatkan hasil 13,40%. Walaupun didapatkan nilai yang sama yaitu 46,60% sewaktu *post test* pertama atau *pre test* kedua sampai dengan *post test* ketiga atau *pre test* keempat, sesungguhnya tetaplah ada perubahan perkembangan sosial, baik itu dari yang kurang menjadi cukup ataupun cukup yang menjadi baik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi et al., 2017), tentang Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B di taman kanak-kanak gugus VII Kecamatan Buleleng. Berdasarkan hasil *t-test* didapatkan $t = 3.348$ probabilitas sig $0,002 < 0,05$ yang artinya ada perbedaan antara metode bermain peran dengan metode konvensional dalam hal perilaku prososial terhadap perkembangan sosial emosional anak di kelompok B TK Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2016/2017. Dengan perbedaan yang signifikan berarti metode bermain peran lebih berpengaruh dibandingkan metode konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wirman, 2019), tentang Efektifitas permainan bentengan terhadap perkembangan sosial

anak di taman kanak-kanak Jannatul Ma'wa Padang. Hasil kemampuan sosial pada kelompok eksperimen dan kontrol, saat *pre test* kelompok eksperimen didapatkan rerata 68,06 dengan standar deviasi 7,45 dan nilai varians 55,5. Angka rata-rata kelompok kontrol sebesar 67,36 dengan standar deviasi 6,32 dan nilai varians 39,94. Artinya nilai varians kelompok eksperimen lebih tinggi dan lebih bervariasi daripada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil kemampuan sosial anak kelompok eksperimen dan kontrol, saat dilakukannya *post test* didapatkan rerata untuk kelompok eksperimen sebesar 80,56 dan pada kelompok kontrol sebesar 71,53. Dari hasil analisa didapatkan $t_{hitung} = 2,454$ dibandingkan $\alpha = 0,05$ ($t_{tabel} = 2,07387$) derajat kebebasan $dk = (N_1 - 1) + (N_2 - 1) = 22$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,454 > 2,07387$, artinya H_a diterima atau H_0 ditolak. Serta dilakukan perhitungan *effect size* uji-t dengan menggunakan ruus cohen's diperoleh hasil 1,09. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh besar atau efektif permainan bentengan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak di TK Jannatul Ma'wa Padang.

Penelitian yang dilakukan oleh (Firnawati et al., 2017), tentang Pengaruh *assosiatif play* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* menggunakan SPSS versi 17 for windows didapatkan $p\ value = 0,008 < \alpha (0,05)$. Dapat ditarik kesimpulan, "ada Pengaruh Assosiatif Play Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang". Penelitian terhadap 16 responden sebelum diberikannya *assosiatif play* sebagian besar (56,3%) perkembangan sosialnya masuk kategori tidak sesuai sebanyak 9 anak. Namun setelah dilakukan *assosiatif play* bahwasanya seluruh (100%) respond perkembangan sosialnya masuk kategori sesuai sebanyak 16 anak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Agung, 2018), tentang Pengaruh permainan

konstruktif terhadap perkembangan sosial anak pada kelompok B gugus VI Kecamatan Buleleng. Berdasarkan analisa data dengan menggunakan uji-t didapatkan $t_{hitung} = 12,26$, nilai table t dengan taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan $dk = 30 + 29 - 2 = 57$ adalah 2.002, dengan demikian nilai hitung tabel $t_{hitung} > t_{tabel} = 12,26 > 2,002$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada perkembangan sosial anak yang diberikan terapi permainan konstruktif daripada yang tidak diberikan perlakuan permainan konstruktif di kelompok B Gugus VI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun 2017/2018.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018), tentang Pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak (3-5 tahun) di TK Pembina N 2 Kota Batam. Sebelum dilakukan terapi bermain terhadap 36 responden didapatkan hasil mean perilaku sosial sebesar 4,81 dengan standar deviasi 1,470 serta standar error sebesar 0,245. Setelah dilakukannya terapi hasil yang didapat nilai mean 7,78 dengan standar deviasi 1,355 dan standar error 0,226. Sehingga diperoleh hasil dari perlakuan sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran ialah mean -2,972 dengan standar deviasi 1,502 dan standar error mean 0,250. Berdasarkan hasil uji t sebesar -11,872 dengan nilai derajat bebas 35 dan terlihat bahwa nilai probabilitas t sig (2 tailed) adalah sebesar $p\ value = 0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak, artinya ada pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di TK Pembina N 2 Kota Batam.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yauri et al., 2018), tentang Efektivitas bermain peran pada perkembangan sosial anak prasekolah. Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan *uji wilcoxon pre dan post* pada kelompok eksperimen relatif berbeda yang menunjukkan peningkatan nilai mean setelah diberikan terapi bermain peran sebesar 21,70 dengan nilai $p\ value$ hitung sebesar 0,001 maka $p\ value < 0,05$.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada dampak bermain peran terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah di TK Karya Sama Membangun Desa Matanga.

Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2018), tentang Stimulasi permainan *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan rata-rata 1,47 standar deviasi 0,717 sebelum diintervensi pada aspek perkembangan sosial dan kemandiriannya. Sedangkan hasil setelah diintervensi 2,64 standar deviasi 0,606. Berdasarkan analisa uji *wilcoxon* dengan nilai $\alpha=0,05$ diperoleh nilai signifikan 0,000 ($p\text{ value}<0,05$), artinya ada pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak prasekolah.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan sosial

Penelitian yang dilakukan oleh (Jenkins, 2017) (Yudiernawati, 2017) (Dewi et al., 2017) (Sari, 2018) (Yauri et al., 2018) menunjukkan bahwa ada pengaruh terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah. Kelompok anak yang berpartisipasi dalam permainan peran memperoleh hasil perkembangan sosial emosional dalam hal perilaku prososial lebih tinggi daripada anak yang mengikuti pembelajaran konvensional (Dewi et al., 2017). Penelitian yang dilakukan oleh (Smogorzewska & Szumski, 2018) menunjukkan bahwa keterampilan sosial dan tingkat ToM (*Theory of Mind*) pada anak-anak yang mengikuti *play time/social time and I can problem solve* lebih tinggi daripada anak-anak dari kelompok kontrol.

Bermain peran sejalan dengan Jun & Jin (2014) permainan ini menawarkan banyak manfaat penting bagi anak untuk mengekspresikan diri dengan jelas, berimajinasi, bersosialisasi dan

mempunyai ikatan dengan teman sebaya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nababan (2014) yang menyatakan bahwa metode bermain dengan permainan peran dapat meningkatkan kemampuan sosial dengan adanya hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan presentase sebesar 33% dari sebelumnya 25% menjadi 58% (Sari, 2018). *Conscious discipline* berhubungan dengan sastra dan sejalan dengan Kaplan (2015) yang memungkinkan anak untuk mengekspresikan kemarahan, permusuhan, dan rasa frustrasi mereka. Sehingga anak tidak akan menjadi tertekan dan bingung dengan apa yang harus dilakukannya (Jenkins, 2017).

Metode pembelajaran bagi anak haruslah yang menarik semangat anak dalam bersosialisasi khususnya yang disampaikan sambil bermain. Dalam kegiatannya anak tidak akan cepat bosan dan mengeluh karena permainan yang dilakukan sangat menyenangkan. Anak akan bersosialisasi dalam permainan yang berlangsung sehingga perkembangan sosialnya menunjukkan perkembangan ke arah yang lebih baik. Pentingnya keterampilan sosial dalam kehidupan anak saat ini dan yang akan datang membuatnya perlu untuk merawat perkembangan domain fungsi ini.

Penelitian mengenai permainan bentengan yang dilakukan oleh (Wirman, 2019) dan penelitian tentang *assosiatif play* yang dilakukan oleh (Firnawati et al., 2017) menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh terhadap perkembangan sosial ditunjukkan dengan adanya interaksi selama permainan berlangsung. Penelitian oleh (Agung, 2018) tentang permainan konstruktif dan penelitian oleh (Wahyuni, 2018) tentang permainan *puzzle* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kemampuan sosial anak prasekolah. Khususnya pada indikator peningkatan kemampuan sosial dan kemampuan berbagi anak kepada anak lain.

Permainan konstruktif yang diberikan kepada anak akan mempermudah interaksi aktif dengan lingkungannya. Hal ini relevan dengan teori menurut Luluk 2017 bahwa memainkan permainan konstruktif bersama teman, anak akan saling berkomunikasi dan memahami satu sama lain sehingga akan mempengaruhi perkembangan sosial (Agung, 2018). Permainan lainya seperti permainan puzzle sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia prasekolah. Penelitian ini sesuai dengan penelitian Fadlyana, Nataprawira dan Susanty pada tahun 2014 diperoleh hasil setelah dilakukan intervensi nilai kecurigaan penyimpangan menjadi turun 12/32 setelah dua minggu, 4/32 saat akhir intervensi ($p < 0,001$). Penelitian ini mendapatkan nilai signficancy 0,000 ($p \text{ value} < 0,05$), dengan rata-rata sebelum intervensi 1,47 standar deviasi 0,717 dan setelah intervensi menjadi 2,64 standar deviasi 0,606. Hal ini menunjukkan ada pengaruh stimulasi permainan puzzle terhadap perkembangan sosial dan kemandirian pada anak (Wahyuni, 2018).

Dunia anak sangat identik dengan dunia bermain, maka sangat penting bagi anak untuk menikmati prosesnya. Anak akan melebur menjadi satu kesatuan dengan apa yang dimainkan karena anak usia prasekolah suka berimajinasi. Bermain meningkatkan spontanitas sambil membatasi kepasifan. Hal itu mengajarkan anak untuk mengatasi emosi dan menawarkan kesempatan untuk mempraktikkan berbagai jenis perilaku sosial di dunia khayalan.

2. Perkembangan kognitif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa TMPT *program* berpengaruh positif terhadap keterampilan pemecahan masalah sosial anak usia prasekolah 5-6 tahun. Diterapkannya *thinking training* selama empat bulan dan mengamati bahwa setelah *thinking training* dilakukan anak-anak mengembangkan kesadaran diri kepercayaan diri, dan kepekaan terhadap orang lain. Mengembangkan sebuah *program* untuk pelatihan berpikir dan

menemukan bahwa *program* tersebut secara positif berkontribusi pada keterampilan sosial anak-anak usia 6 tahun.

Penelitian yang dilakukan pada efek dari aplikasi *thinking training* pada anak-anak, menunjukkan bahwa aplikasi ini mendukung anak-anak dalam membangun hubungan sebab akibat dan keterampilan komunikasi sosial mereka. Evaluasi atas temuan ini menunjukkan bahwa proses pelatihan berpikir dapat mendukung keterampilan pemecahan masalah sosial anak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan/ perkembangan yang positif pada keterampilan pemecahan masalah sosial anak selama proses berlangsung (Gur & Kocak, 2018).

Program TMPT dikembangkan untuk mendukung ketrampilan pemecahan masalah sosial anak usia 5-6 tahun yang mencakup pelatihan berfikir melalui pemecahan masalah sehingga sangat efektif membantu anak usia prasekolah memecahkan masalahnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil *review* jurnal yang telah diulas oleh penulis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis stimulasi terapi bermain yang diberikan kepada anak usia prasekolah menunjukkan bahwa selama ini yang paling banyak digunakan dalam menstimulasi perkembangan anak dengan persentase paling banyak yaitu hampir seluruhnya sebesar 90% pada perkembangan sosialnya seperti bermain peran, bermain bentengan, PT/SC, bermain konstruktif, *assosiatif play*, dan bermain *puzzle*. Sedangkan hanya sebagian kecil dengan persentase 10% pada perkembangan kognitif menggunakan stimulasi *TMPT program*. Maka sangat dianjurkan untuk memberikan stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah untuk menstimulasi perkembangannya. Agar anak prasekolah

dapat berkembang dengan baik sesuai usianya, hal tersebut biasanya ditunjukkan dengan anak mau berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi dan mempunyai kemampuan berfikir yang sesuai dengan usianya.

Saran

Disarankan kepada orang tua untuk ikut berperan secara aktif dalam perkembangan anak usia prasekolah dengan stimulasi terapi bermain yang sesuai dengan usia perkembangannya saat anak berada dirumah. Disarankan kepada guru untuk menerapkan stimulasi terapi bermain yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia prasekolah, seperti terapi bermain peran yang efektif untuk perkembangan sosial dan TMPT program untuk perkembangan kognitif anak usia prasekolah.

KEPUSTAKAAN

Agung, P. &. (2018). *PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PADA KELOMPOK B GUGUS VI KECAMATAN BULELENG Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pen.* 6(3), 333–343.

Aida, N., & Rini, R. A. P. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.494>

Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19–31. <https://doi.org/10.15575/al->

aulad.v2i2.5210

Dewi, K. N., Wirya, I. N., & Ujianti, P. R. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus Vii Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 305–314.

Firnowati, Yudiernawati, A., & Dewi, N. (2017). Pengaruh Asosiatif Play Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di Tk Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keperawatan*, 2(1), 605–617. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/205>

Gur, C., & Kocak, N. (2018). The effect of TMPT program on pre-school children's social problem solving skills. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*, 2018(73), 77–94. <https://doi.org/10.14689/ejer.2018.73.5>

Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20–24. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>

Jenkins, N. A. (2017). Choosing Toys that Matter: Which Toys are Most Effective in Helping Children Develop Social-Emotional, Language, and Gross Motor Skills. *ProQuest Dissertations and Theses*, July, 125. https://search.proquest.com/docview/1964253891?accountid=15292%0Ahttp://resolver.ebscohost.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-

- 8&rfr_id=info:sid/ProQuest+Dissertations+%26+Theses+Global&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:dissertation&rft
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Data dan Informasi profil Kesehatan Indonesia 2018*.
- Kementrian Kesehatan. (2016). *Profil Kesehatan Kementerian Kesehatan RI*. 0353, 100.
- Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah* (Issue December).
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p5gu8>
- Midiani. (2018). *Pengaruh Terapi Mendongeng Terhadap Kemampuan Personal Sosial Usia Pra Sekolah di TK Al-Aamiin Toko Lima Muara Badak Kecamatan Muara Badak*. 1, 430–439.
- Putri. (2019). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun*. 23(3), 2019.
- Rachmawati, Y. (2016). *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. *Modul 1 PAUD*, 1.1-1.43.
- Rahmawati, L. D. (2016). *Hubungan lama menonton televisi dengan perkembangan personal sosial anak prasekolah di kelurahan pacar keling*.
- Sari, M. (2018). *PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK (3-5 TAHUN) DI TK PEMBINA N 2 KOTA BATAM*. 9(1), 65–73.
- Seran. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Slime Terhadap Respon Biologis, Psikologi, Dan Perilaku Makan Pada Anak Preschool Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Dahlia Rsud Mgr. Gabriel Manek, Svd Atambua*. In *Ir-Perpustakaan Universitas Airlangga*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Smogorzewska, J., & Szumski, G. (2018). *Developing Preschoolers' Social Skills: The Effectiveness of Two Educational Methods*. *International Journal of Disability, Development and Education*, 65(3), 318–340. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2017.1368461>
- Sriwulansa. (2016). *Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Prasekolah*. 3(7059–3), 9–35.
- Susanti. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah*. 373426.
- Susilawati. (2018). *Permasalahan Sosial Emosional Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*. 1–7.
- Urbach. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda* (Issue 1).
- Wahyuni, S. &. (2018). *Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah*. 2. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201712107005>
- Wardany. (2017). *Pengaruh Aktivitas Bermain Kooperatif Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kalibening Pekalongan Lampung*.

Timur. 1(5), 51–57.

Wirman, F. &. (2019). *Efektivitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang*. 93.

Yauri, I., Warouw, H. J., & Toluon, F. (2018). Efektivitas Bermain Peran Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah. *Juiperdo*, 6(1), 1–6.

Yudiernawati, E. &. (2017). *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat*. 2, 426–436.