KARYA TULIS ILMIAH

LITERATURE REVIEW

STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

WULAN RISKI NURHANDAYANI
16.321.0080

PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN

INSAN CENDEKIA MEDIKA

JOMBANG

2020

STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

KARYA TULIS ILMIAH

LITERATURE REVIEW

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan pada

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang

Wulan Riski Nurhandayani

16.321.0080

PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN

INSAN CENDEKIA MEDIKA

JOMBANG

2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Wulan Riski Nurhandayani
NIM	: 163210080
Jenjang	: Sarjana
Program Studi	: S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul

"Stimulasi Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah"

Merupakan karya tulis ilmiah dan artikel yang secara keseluruhan adalah hasil karya penelitian penulis, kecuali teori yang dirujuk dari sumber informasi aslinya.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 26 Agustus 2020

Saya yang menyatakan

Wulan Riski Nurhandayani

NIM 163210080

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Wulan Riski Nurhandayani
NIM	: 163210080
Jenjang	: Sarjana
Program Studi	: S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berjudul :

"Stimulasi Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah"

Merupakan karya tulis ilmiah dan artikel yang secara keseluruhan benar benar bebas dari plagiasi. Apabila di kemudian hari terbukti melakukan proses plagiasi, maka saya siap di proses sesuai dengan hukum dan undang-undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang 26 Agustus 2020

Saya yang menyatakan

Wulan Riski Nurhandayani

NIM 163210080

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang Pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Jombang, 01 September 2020

Yang menyatakan,

WULAN RISKI NURHANDAYANI

16.321.0080

KARYA TULIS ILMIAH

LITERATURE REVIEW

Judul	: STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH
Nama Mahasiswa	: Wulan Riski Nurhandayani
NIM	: 16.321.0080

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING

PADA TANGGAL 01 SEPTEMBER 2020

Pembimbing Utama	Pembimbing Anggota
H. Imam Fatoni,SKM.,MM	**Leo Yosdimyati. R, S.Kep,.Ns,.M.Kep**
NIK. 03.04.022	**NIK. 01.14.764**

Mengetahui

Ketua STIKes ICME Jombang	Ketua Program studi
H. Imam Fatoni,SKM.,MM	**Inayatur Rosyidah S.Kep.,Ns.,M.Kep**
NIK. 03.04.022	**NIK.04.05.053**

LEMBAR PENGESAHAN

Karya tulis ilmiah ini telah diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Wulan Riski Nurhandayani

NIM : 16.321.0080

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul : STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Telah berhasil dipertahankan dan di uji di hadapan Dewan Penguji dan di terima sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Komisi Dewan Penguji,

Ketua Dewan Penguji: Dr.Hariyono,S.Kep.,Ns.,M.Kep ( )

Penguji 1 : H. Imam Fatoni,SKM.,MM ( )

Penguji 2 : Leo Yosdimyati, S.Kep.,Ns,M.Kep ( )

Ditetapkan di : Jombang

Pada Tanggal : 01 September 2020

vi

MOTTO

"Milikilah kepolosan seorang balita, kebijaksanaan orang dewasa, serta sikap selalu ingat kematian dari para lansia. Niscaya dimanapun fasemu berada, kedamaian akan selalu menyerta"

"My inspiration is my mother"

(Wulan Riski Nurhandayani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan yang maha kuasa lagi maha pengasih serta maha penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga tersusunlah karya tulis ilmiah *literature review* ini dengan judul "stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah". Tidak lupa pula sholawat serta salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Atas tersusunnya karya tulis ilmiah ini saya turut berterimakasih kepada Bapak H.Imam Fatoni,SKM.,MM selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang sekaligus pembimbing satu yang memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran.

Kepada ketua program studi S1 Ilmu Keperawatan Ibu Inayatur Rosyidah, S.kep.,Ns,M.kep terimakasih atas nasehat dan ilmu yang telah diberikan dengan sepenuh hati. Terimakasih kepada penguji utama Bapak Dr.Hariyono,S.kep.,Ns., M.kep yang telah bersedia menjadi penguji saya sehingga karya tulis ilmiah yang yang diselesaikan menjadi lebih baik. Terimakasih kepada Bapak Leo Yosdimyati Romli,S.Kep.,Ns,M.kep selaku pembimbing dua yang memberikan bimbingan dengan penuh kebijakan dan ketelitian.

Kepada ibu tercinta saya, Ibu Pasri,S.pd saya sampaikan bahwa saya sangat mencintai dan menyayangi ibu. Terimakasih atas segala lantunan doa yang tak pernah lelah engkau sebutkan namaku didalamnya serta semua bentuk pengorbanan untuk memperjuangkan pendidikan dan hidupku sampai tak pernah kudengar kata putus asa keluar dari ucapanmu. Kepada Kakak tersayangku Yushinta Mei Riska dan suaminya Mohammad Nurdianto,S.pd serta adik-adikku Bagas Angger Wicaksono dan Wardhana Angger Pamungkas serta tak lupa pula kedua keponakanku yang lucu-lucu Jenita Ervia Latifa dan Jamal Sebastian Aviq Nurhidayat saya sampaikan bahwa saya bahagia mempunyai kalian dihidup ini. Terimakasih telah selalu berada disamping saya untuk menjadi penopang dan memberi dukungan dalam hal apapun yang saya lakukan.

Sahabat saya Nur Faizah yang selalu menjadi tempat berbagi dan melewati suka duka selama menempuh pendidikan keperawatan, semoga kita bisa terus sama-sama dan saling mengerti satu sama lain. Mungkin ketidakcocokkan sering

terjadi tapi percayalah bahwa persahabatan ini tulus. Semoga ikatan ini tidak pernah putus walaupun kita tidak lagi berada di daerah yang sama.

Teman – teman yang selalu menjadi tempat saling berbagi tawa disaat jenuhnya masa-masa perjuangan ini, Mellysa setiawati, Fatati Ulfatus S, Ema Zuanita, Putri Rosyita Della A, dan Qoriatul Aini yang selalu memberikan hiburan dan semangat tersendiri dan menjadi teman dikala susah maupun sedih. Terimakasih atas kehadiran kalian di perjalanan ini. Semoga kita semua dapat selalu akur satu sama lain dan jika ada perbedaan semoga hal tersebut dapat lebih menyatukan pertemanan kita.

Kepada almamater angkatan 2016, selama 4 tahun ini kita semua telah berjuang bersama-sama dalam meraih ilmu di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang dan pada akhirnya kita dapat menyandang gelar "Sarjana Keperawatan" dibelakang nama kita. Semoga apa yang telah kita pelajari selama ini dapat berguna dan bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga dan orang lain.

Semoga AllahSWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah Nya kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Akhirnya dengan segenap kerendahan hati, penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari kesalahan memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat dan barakah.

Jombang,01 September 2020

Penulis

STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH
LITERATURE REVIEW

Wulan Riski Nurhandayani[1] Imam Fatoni[2] Leo Yosdimyati Romli[3]
[123]STIKES Insan Cendekia Medika Jombang
[1]email: wulanrn384@gmail.com [2]email: himamfatoni29@gmail.com [3]email: yosdim21@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Anak usia prasekolah yang memiliki permasalahan pada perkembangannya cenderung berperilaku norformatif, 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 eksklusi 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 artiel 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 bentengan, 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

Wulan Riski Nurhandayani[1]Imam Fatoni[2]Leo Yosdimyati Romli[3]
[123]STIKES Insan Cendekia Medika Jombang
[1]email: wulanrn384@gmail.com [2]email: himamfatoni29@gmail.com [3]email: yosdim21@gmail.com

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 .*

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR
SAMPUL DALAM i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iii
SURAT PERNYATAAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN v
LEMBAR PENGESAHAN vi
MOTTO vii
KATA PENGANTAR viii
ABSTRAK x
ABSTRAC xi
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
DAFTAR LAMBANG xvii
DAFTAR SINGKATAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar belakang 1
1.2 Rumusan masalah 2
1.3 Tujuan penelitian 3
1.4 Manfaat penelitian 3
1.1.1 Manfaat teoritis 3
1.1.2 Manfaat praktis 3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 4
2.1 Konsep anak usia prasekolah 4
2.1.1 Definisi anak usia prasekolah 4
2.1.2 Karakteristik anak usia prasekolah 4
2.2 Konsep perkembangan 5
2.2.1 Definisi perkembangan 5
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan 6
2.2.3 Ciri-ciri perkembangan 7
2.2.4 Stimulasi perkembangan 7
2.2.5 Aspek perkembangan 8
2.2.6 Penilaian perkembangan 9
2.3 Terapi bermain 11
2.3.1 Definisi bermain 11
2.3.2 Manfaat bermain 11
2.3.3 Macam-macam bermain 12
BAB 3 METODE 15
3.1 Strategi pencarian literature 15
3.1.1 *Framework* yang digunakan 15
3.1.2 Kata kunci 15
3.1.3 Database atau *search engine* 16
3.2 Kriterian inklusi dan eksklusi 16

3.3 Seleksi studi dan penilaian kualitas 16
3.3.1 Hasil pencarian dan seleksi studi..... 16
3.3.2 Daftar artikel hasil pencarian 18
BAB 4 HASIL dan ANALISIS PENELITIAN..... 25
4.1 Hasil 25
4.1.1 Karakteristik umum *literature review*..... 25
4.1.2 Karakteristik stimulasi perkembangan..... 26
4.2 Analisis stimulasi perkembangan 27
BAB 5 PEMBAHASAN..... 37
5.1 Hasil stimulasi perkembangan pada anak usia prasekolah 37
5.1.1 Perkembangan sosial..... 37
5.1.2 Perkembangan kognitif..... 39
BAB 6 PENUTUP..... 41
6.1 Kesimpulan 41
6.2 Saran 41
DAFTAR PUSTAKA..... 42
LAMPIRAN..... 46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan ekslusi dengan format PICOS 16
Tabel 3.2 Daftar artikel hasil pencarian 19
Tabel 4.1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi 25
Tabel 4.2 Jenis karakteristik stimulasi perkembangan 26
Table 4.3 Stimulasi perkembangan pada anak usia prasekolah.....27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram alur review jurnal..... 16

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat pernyataan kesediaan unggah karya ilmiah 46

Lampiran 2 Surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah 47

Lampiran 3 Surat orisinilitas 48

Lampiran 4 Lembar *receipt* turnitin.....49

Lampiran 5 Hasil uji turnitin 50

Lampiran 6 Lembar bimbingan skripsi 51

DAFTAR LAMBANG

N : Total jurnal keseluruhan

n : Jumlah jurnal

- : Sampai

/ : Atau

< : Kurang dari

> : Lebih dari

% : Persen

DAFTAR SINGKATAN

STIKes	: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
ICMe	: Insan Cendekia Medika
TK	: Taman Kanak-Kanak
Kemenkes	: Kementrian Kesehatan
TK	: Taman Kanak-kanak
DDST II	: *Denver Development Screening Test II*
KPSP	: *Kuesioner Pra Skrining Perkembangan*
ToM	: *Theory of Mind*
PT	: *Play Time*
SC	: *Social Time*
ICPS	: *I Can Problem Solve*
TIS	: *The Teacher Impression Scale*
ToPSS	: *Taxonomy of Problematic Social Situation*
TMPT	: *Thinking from Multidimensional Perspectives Training*
dll	: Dan lain-lain
dst	: Dan seterusnya

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

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 Repubelik 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 Repubelik Indonesia, 2018). Profil kesehatan Kabupaten Bojonegoro pada tahun

2018 melaporkan bahwa jumlah anak usia prasekolah 34.325 jiwa (Kementrian Kesehatan, 2016).

Anak usia prasekolah masih banyak yang kurang peduli dengan apa yang terjadi disekitar, ketika bermain hanya mau dengan teman dekat, masih ditunggui 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 uraian diatas peneliti berkeinginan melakukan literature review untuk meningkatkan perkembangan pada anak usia prasekolah, sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkunganya sebaik mungkin.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah?

1.3 Tujuan penelitian

Mengetahui stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian dari aspek peningkatan ilmu, dapat meningkatkan khasanah dan kepustakaan ilmu keperawatan tentang peningkatkan pengetahuan dalam hal stimulasi terapi bermain pada anak usia prasekolah, serta sebagai salah satu modalitas dalam pemberian asuhan keperawatan pada anak usia prasekolah.

1.4.2 Manfaat praktis

Penelitian ini 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.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep anak usia prasekolah

2.1.1 Definisi anak usia prasekolah

Anak usia prasekolah ialah anak yang berusia 3-6 tahun yang mengalami perkembangan kognitif dan psikososial meningkat tetapi pertumbuhan fisik melambat (Mansur, 2019). Anak mulai merasa bersalah apabila tindakan yang dilakukannya keliru (Seran, 2019). Usia prasekolah optimal bagi anak dalam mengeksplorasi lingkungan sosial dan emosional (Mansur, 2019). Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya dan mengeksplorasi bagaimana menjadi teman dan terlibat dengan dunia luar (Mansur, 2019).

2.1.2 Karakteristik anak usia prasekolah

Karakteristik anak usia prasekolah yang ada di taman anak-anak, (Sriwulansa, 2016) antara lain :

1. Fisik

   Mereka umumnya aktif dan memiliki kontrol serta menyukai berbagai kegiatan. Usahakan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tumbuh kembang dan dibawah pengawasan orang dewasa. Anak belum terampil melakukan kegiatan rumit seperti mengikat tali sepatu. Fisik anak yang berjenis kelamin laki-laki pada umumnya lebih besar, tetapi anak yang berjenis kelamin perempuan lebih kompeten dalam menyelesaikan pekerjaan.

2. Sosial

   Kelompok bermain tidak terorganisir dengan baik. Cenderung kelompok

kecil sehinga cepat berganti teman bermain. Anak mulai bercerita tentang cita-citanya. Umumnya mempunyai sata atau dua teman permainan.

3. Emosional

Mereka sering merebutkan mainan atau perhatian guru disekolah. Cenderung mengekspresikan emosi secara terbuka dan bebas. Iri hati sering terjadi pada usia ini. Anak sering memperlihatkan sikap marah apabila keinginannya tidak dituruti.

4. Kognitif

Anak perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik. Ketrampilan berbahasa biasanya telah dikuasai pada usia prasekolah. Kesempatan berbicara sangat ditekankan untuk melatih anak supaya lebih aktif dan percaya diri. Mereka senang berbicara dalam kelompoknya sehingga terjadi proses sosialisasi.

2.2 Konsep perkembangan

2.2.1 Definisi perkembangan

Perkembangan adalah perubahan dari tingkah laku individu dimana terjadi reaksi pembelajaran menyelaraskan individu terhadap nilai, tradisi, moral dan melebur menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan (Assingkily & Hardiyati, 2019). Perkembangan berkaitan erat dengan keseharian seseorang karena adanya interaksi setiap saat (Assingkily & Hardiyati, 2019). Perkembangan adalah pola teratur yang berkaitan dengan perilaku, pemikiran, struktur yang berasal dari suatu proses pembelajaran dan pengalaman yang dinamis dan berkesinambungan (Mansur, 2019).

2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan

Menurut Hurlock, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan (Midiani, 2018) sebagai berikut :

1. Faktor keluarga

Hubungan dengan orang tua dan antar saudara akan membantu anak lebih terbuka dalam berinteraksi serta menumbuhkan rasa kasih sayang. Ditunjang oleh komunikasi yang baik sehingga anak lebih mudah mengenal lingkungan sekitar. Urutan posisi anak akan berpengaruh terhadap tingkat kemandirian anak. Anak bungsu cenderung selalu bergantung dengan orang tua dan saudaranya.

Keluarga dengan anak yang sedikit cenderung mencurahkan kasih sayang, perhatian dan waktu yang lebih optimal dalam segala bentuk aktifitas. Keluarga yang tidak kasar dan saling perhatian akan berpengaruh baik pada tahap perkembangan anak. Ibu yang sibuk cenderung tidak punya waktu dalam merawat anak sehingga perkembangan anak terkadang tidak dipantau secara optimal. Hal ini berbeda dengan ibu yang mengurus segala kebutuhan dan selalu memantau perkembangan anaknya.

2. Faktor di luar keluarga

Hubungan dengan kawan seusia akan mempengaruhi perkembangannya. Diperlukan lingkungan permainan yang dapat memberikan dampak positif untuk anak. Berinteraksi dengan teman sebaya secara alami tanpa adanya suruhan biasanya menjadi ciri perkembangan sosial yang baik. Anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang lain dan bersosialisasi dengan baik.

2.2.3 Ciri-ciri perkembangan

Menurut Piaget, ciri-ciri perkembangan anak usia 4-6 tahun (Midiani, 2018) sebagai berikut :

1. Usia 4 tahun

   Anak menyukai bermain dengan 2 atau 3 teman, sangat antusias, dan suka menarik perhatian karena ingin dipuji. Alat permainannya biasanya dapat dibereskan sendiri, suka memakai pakaian orang lain dan tidak menyukai tangannya dipegang.

2. Usia 5 tahun

   Anak usia ini biasanya bermain dengan 2 atau 5 teman. Anak senang apabila berangkat dan pulang dari sekolahnya dan senang didekat ibu. Sukar untuk bicara, terkadang malu-malu. Melakukan sesuatu terpacu pada kompetisi dengan anak lain. Suka membantu, penurut dan ingin disuruh.

3. Usia 6 tahun

   Perkembangan yang terjadi pada usia ini seperti anak mau selalu menjadi yang nomor satu, mementingkan diri sendiri dan mau yang paling benar. Antusiasme impulsif dan kegembiraan yang meluap-luap menular ke yang lain. Kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah, berpotensi menjadi pengganggu di kelas. Menyukai pekerjaannya dan ingin membawa pulang, serta mulai lepas dari ibu.

2.2.4 Stimulasi perkembangan

Stimulasi diberikan sesuai kebutuhan. Anak diberikan rangsangan supaya tercapai perkembangan yang optimal, dalam menstimulasi yang harus diperhatikan (Mansur, 2019) antara lain:

1. Stimulasi diberikan sesuai kelompok umur anak.
2. Dilakukan dengan bernyanyi, bermain dan tanpa paksaan.
3. Distimulasikan dengan cinta dan kasih sayang.
4. Ditunjukkan melalui sikap yang baik di depan anak.
5. Memberi kesempatan pada anak untuk bermain dengan temannya.
6. Membantu anak belajar menjadi teman yang baik .

2.2.5 Aspek perkembangan

Aspek yang berkembang pada anak usia prasekolah (Susanti, 2019) antara lain:

1. Bahasa

   Anak prasekolah biasanya telah lancar dalam berbicara. Anak yang mengalami keterlambatan bicara jika kemampuan bicaranya dibawah kemampuan anak yang seumuran. Hal ini dapat diketahui dari kemampuan bermain, hubungan sosial dan penggunaan dibawah rata-rata anak seusianya.

2. Motorik halus

   Dilihat pada anak yang menggambar orang, memilih garis lebih panjang, menggambar 2 / 3 bagian. Makan dengan jari, melambaikan tangan, mampu menjepit benda. Membuat coretan diatas kertas dan melepaskan objek dengan jari lurus.

3. Motorik kasar

   Perkembangan yang dimulai dari kesanggupan berpijak menggunakan salah satu dari kedua kaki berdurasi 1-5 detik. Berjalan menggunakan tumit jari kaki, melompat menggunakan satu kaki. Membentuk pose seperti merangkak serta menjelajah.

4. Kognitif

Anak prasekolah mudah memahami sesuatu yang bersifat fantasi. Memiliki pemahaman yang berpusat pada diri sendiri serta sikap praoperasional. Bersikap egosentrik dan pemikiran magis yang memungkinkan membuat ruang dalam dunianya sendiri.

5. Sosial

Taman kanak-kanak merupakan tempat yang tepat untuk anak bersosialisasi. Guru dan teman sebaya berperan penting dalam proses interaksi selama di sekolah. Anak dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dengan bersosialisasi.

2.2.6 Penilaian perkembangan

Perkembangan anak dapat dinilai dengan menggunakan instrument skrinning perkembangan (Rahmawati, 2016) antara lain:

1. Skala perkembangan *gessel (gessel infant scale)*

Keuntungan : dapat menunjukkan ciri perilaku menyeluruh, menggambarkan taraf kematangan bidang terpenting perilaku anak menentukan tahap kematangan. Menilai perilaku motorik, bahasa, sosial dan adaptif. Menggunakan kriteria fisiologis dan somatik, meninjau prognosis serta pengobatannya.

Kekurangan : Digunakan untuk umur tertentu (empat minggu - enam bulan, tahun pertama setiap empat minggu, tahun ke-2 setiap tiga bulan, setelahnya setiap enam bulan.

2. Skala *bayley (bayley scale)*

Keuntungan : dapat memberikan penilaian tentang perkembangan

motorik, psikolgis dan kepribadian. Menggunakan tabel dengan presentase angka untuk menggetahui perilaku yang menyimpang atau tidak pada menilai poin perilaku anak.

Kekurangan : hasilnya hanya berupa petunjuk sehingga tidak memberi pegangan nyata untuk terapi selanjutnya (Rahmawati, 2016).

3. Tes perkembangan adaptasi sosial *(vineland social maturity scale)*

Keuntungan : kategori penilaian *(self help general, self help eating, self help dressing, self direction, occupation, comuunication, socialization, locomotion)*, baik untuk pengukuran skala maturitas sosial dan perkembangan sosial. Mengkategorikan perkembangan motorik serta sosial mulai lahir sampai dengan dewasa.

Kekurangan : Kualitas hasil pemeriksaan bergantung pada jawaban orang tua dan kemampuan penguji. Memerlukan informasi atau jawaban terpercaya orang tua tentang perkembangan anak mulai tahun pertama sampai tes dilakukan.

4. DDST II *(denver development screening test II)*

Keuntungan : Cepat dan mudah (15-20 menit), *skrining* untuk kelainan perkembangan (motorik halus dan kasar, bahasa serta personal sosial). Menunjukkan validitas tinggi, dapat diandalkan, digunakan usia satu bulan – tujuh dua bulan.

Kerugian : Pemeriksan hanya dilakukan ahli, memerlukan usia yang tepat.

5. KPSP (kuesioner *pra skrinning* perkembangan)

Keuntungan : Digunakan menilai aspek perkembangan (motorik halus, kasar, bahasa, bicara, kemandirian, sosialisasi). Dapat mengetahui

perkembangan anak normal dan menyimpang.

Kerugian : Hanya untuk pemeriksaan usia tertentu (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, dan 72 bulan) (Urbach, 2018).

2.3 Terapi bermain

2.3.1 Definisi bermain

Huizinga mengatakan bermain ialah suatu kesibukkan yang bersifat sukarela serta dilakukan dalam batas waktu, tempat dan ada peraturan yang harus dipatuhi serta membuat tegang sekaligus bahagia. Montolalu mengatakan bermain memiliki arti anak mengenali dirinya, kesempatan anak berkembang, terbiasa menggunakan panca indera, dan anak berkesempatan mengembangkan potensi diri (Susanti, 2019).

2.3.2 Manfaat bermain

Usia prasekolah biasanya diisi dengan kegiatan pembelajaran berupa bermain sambil belajar, sehingga anak tidak menjadi cepat bosan. Bermain sangat penting bagi anak oleh karena itu penting untuk mengetahui manfaat dari bermain itu sendiri (Rachmawati, 2016), manfaat bermain diantaranya adalah:

1. Sikap sosial

   Bermain menginspirasi anak untuk membuang sikap ingin menang sendiri. Anak ditekankan mengevaluasi kembali keinginan temannya, akhirnya sikap egosentris akan menurun. Anak mempelajari kolaborasi guna mendapatkan keinginan. Belajar menunda kepuasan sendiri saat menunggu giliran permainan. Terdorong belajar berkompetisi secara sportif, mempertahankan haknya. Kalah dan menang secara adil, belajar berbagi, serta

peduli dengan hak orang lain.

2. Belajar berkomunikasi

Bermain dengan temannya, anak mesti memahami serta dipahami satu sama lain. Hal tersebut menstimulasi serta melatih bagaimanakah komunikasi yang benar. Bagaimanakah menghadapi masalah, memecahkannya serta bagaimana membentuk ikatan sosial yang baik.

3. Belajar organisasi

Bermain dengan teman dapat membuat anak memahami organisasi. Bagaimanakah seharusnya membagi tugas dengan yang lain di sebuah permainan, semisal siapa yang berperan murid dan berperan guru.

4. Lebih menghargai perbedaan

Bermain merangsang kemahiran empati. Ketika bermain peran, anak bukan hanya memainkan karakter identitasnya namun juga melibatkan perasaan dan pemikiran tokoh. Kegiatan tersebut membantu membangun pemahaman lebih toleran dan menerima ketidaksamaan yang ada.

5. Berkompromi dan harmoni

Kesempatan berinteraksi yang sering dan bervariasi serta semakin luas dunianya akan menumbuhkan kesadaran arti perannya di sosial, perkawanan, pentingnya diplomasi dan strategi membangun ikatan dengan teman lainnya. Anak tidak akan dengan mudah mengambil barang temannya karena tahu konsekuensi ditinggalkan dan dimusuhi (Rachmawati, 2016).

2.3.3 Macam-macam bermain

1. Bermain peran

Kegiatan bermain dengan menirukan tokoh lain yang melibatkan interaksi

verbal atau bercakap-cakap. Bermain peran ditekankan pada partisipasi anak untuk bersandiwara sesuai dengan peran yang dijalankan. Anak dapat bersandiwara menjadi apa yang diinginkan seperti berpura-pura menjadi orang tua atau tokoh kartun. Metode ini dapat membuat anak mengembangkan sikap dan keterampilan dalam bersosialisasi (Aida & Rini, 2015).

2. Bermain bentengan

Permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana setiap kelompok diharuskan mempertahankan bentengnya. Permainan dimainkan dengan cara menghindari sentuhan atau tangkapan dari kelompok lain, lalu berusaha menyerang benteng lawan dan menjadi pemenang. Permainan bentengan dapat mengembangkan kemampuan sosial pada anak dengan cara yang menyenangkan. Interaksi sesama kelompok akan terjadi karena setiap kelompok berusaha mempertahankan wilayahnya ataupun menyentuh benteng lawan sehingga terjadi kerjasama sesama kelompok (Wirman, 2019).

3. Bermain *puzzle*

Anak bermain secara berkelompok menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Penyusunan *puzzle* dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta membuat anak belajar mengenal bentuk, alphabet, angka dan gambar. Memainkan *puzzle* melalui kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas dapat membuat anak saling berinteraksi. Kerjasama kelompok dapat mengeratkan hubungan antar teman dan melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah (Wahyuni, 2018).

4. Bermain *assosiatif*

Suatu bentuk permainan dengan mengikutsertakan sejumlah anak tetapi

belum terkoordinir. Tiap anak tidak mendapat peran khusus dan terarah sehingga apabila terdapat anak yang tidak mentaati peraturan maka permainan dapat terus berjalan (Rachmawati, 2016).

5. Bermain konstruktif

Meningkatkan ketrampilan berfikir, memecahkan masalah dan ketrampilan akademik dapat menggunakan permainan konstruktif. Bermain dapat dilakukan didalam ataupun luar kelas dan berpusat pada mengerjakan suatu hal. Tujuannya lebih pada kegembiraan dari proses membuat konstruksi yang dimainkan secara berkelompok. Bahan yang digunakan haruslah aman bagi anak-anak seperti balok dalam berbagai bentuk (Agung, 2018).

BAB 3

METODE

3.1 Strategi pencarian *literature*

3.1.1 *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 penatalaksaan yang dilakukan.
3. *Comparation*, suatu pembanding yang digunakan dalam penatalaksaan 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.

3.1.2 Kata kunci

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"* .

3.1.3 Database atau *search engine*

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*.

3.2 Kriteria inklusi dan ekslusi

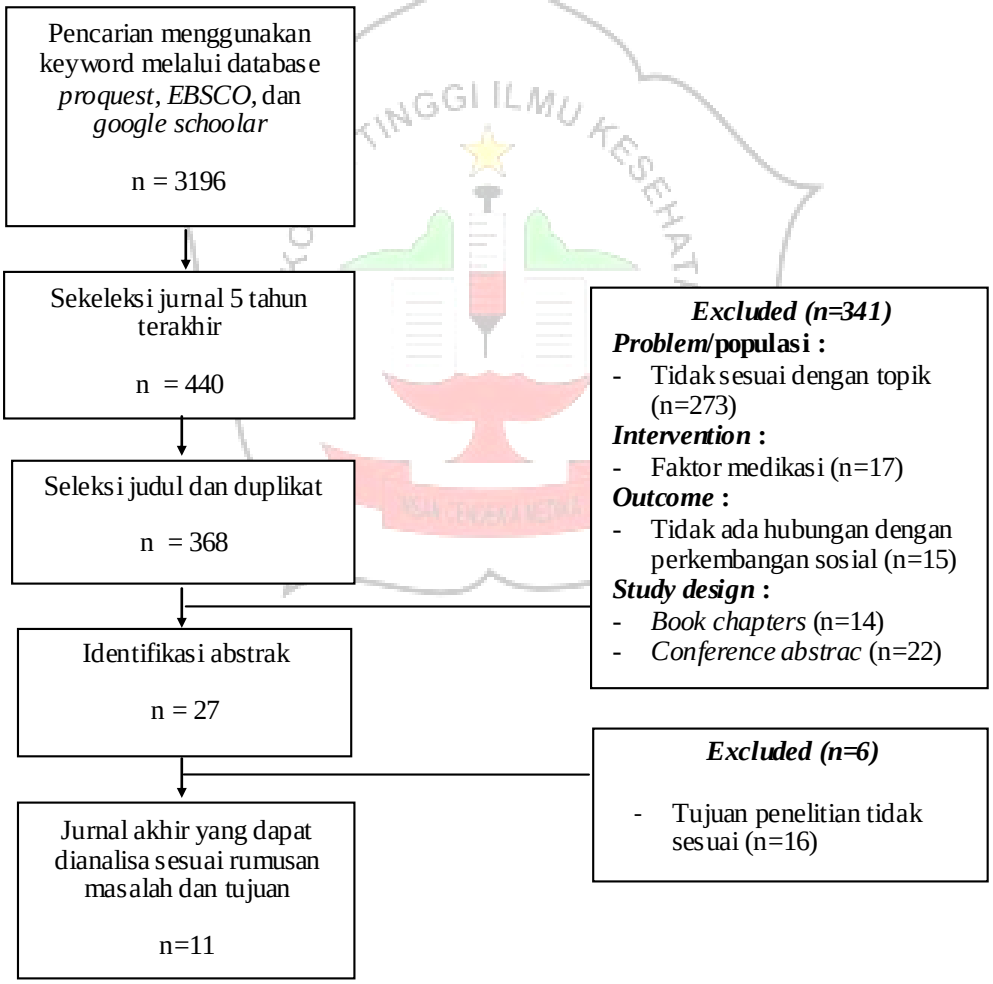
Table 3.1 kriteria inklusi dan ekslusi dengan format PICOS

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Population / Problem	Jurnal berkolerasi dengan topik penelitian yaitu terapi bermain terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah	Jurnal penelitian yang tidak ada hubungannya dengan topik penelitian yaitu usia toddler, usia sekolah, usia remaja dan dewasa
Intervention	Faktor lingkungan, faktor kesehatan, faktor pola asuh, faktor jumlah saudara	Faktor medikasi
Comparation	Tidak ada faktor pembanding	Tidak ada faktor pembanding
Outcome	Adanya hubungan faktor lingkungan, faktor kesehatan, faktor pola asuh, faktor jumlah saudara terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah	Tidak ada hubungan faktor lingkungan, faktor kesehatan, faktor pola asuh, faktor jumlah saudara terhadap perkembangan pada anak usia prasekolah
Study design	*Mix methods study, cross-sectional, experimental study, survey study, literature review, systematic review,* analisis korelasi dan komparasi	Studi kualitatif
Tahun terbit	Jurnal ataupun artikel yang diterbitkan setelah tahun 2015	Jurnal ataupun artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2015
Bahasa	Bahasa Indonesia dan bahasa inggris	Selain bahasa Indonesia dan bahasa inggris

3.3 Seleksi studi dan penilaian kualitas

3.3.1 Hasil pencarian dan seleksi studi

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 ekslusi 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 3.1 diagram alur *review* jurnal

3.3.2 Daftar artikel hasil pencarian

Literature review disintesiskan dengan memakai metode naratif yang menggelompokkan 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.

Table 3.2 daftar artikel hasil pencarian

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil penelitian	Database
1	Jenkins, Nitara Antoinetta	2017	(2017) 10621334 Nomor 125	*Choosing toys that matter : which toys are most effective in helping children develop social-emotional, language, and gross motor skills*	***Design*:** *A case study* **Sampling:** *Convenience sampling* **Variabel:** *Dramatic play, conscious discipline, develop social-emotional* ***Instrument*:** *Face to face interviews, a demographic questionnaire* ***Analysis:*** *A multistep analysis*	Hasil penelitian menunjukkan bahwa *dramatic play dan conscious discipline* dapat merangsang perkembangan sosial emosional pada anak. *Real-world materials, smart boards, books, music, and talking to children-reiterating commands / responses* dapat merangsang perkembangan bahasa. Sedangkan *handwriting, cutting with scissors, manipulatives, and modeling clay / playdough* dapat merangsang perkembangan motorik halus.	*ProQuest*
2	Joanna Smogorzewska, Grzegorz Szumski	2018	Vol 65, No.3	*Developing preschoolers' social skills : the effectiveness of two educational methods*	***Design*:** *Quasy experiment design with experimental group and control group* **Sampling:** *Purposive sampling* **Variabel:** *Social skills, two educational methods (play time/ social time and I can problem solve)* ***Instrument:*** *The teacher impression scale (TIS),*	Studi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial dan tingkat ToM (*Theory of Mind*) pada anak-anak yang mengikuti pelajaran meningkat lebih tinggi daripada anak-anak dari kelompok kontrol. Kedua metode tersebut ternyata efektif dalam hal pengembangan keterampilan sosial dan ToM di antara anak-anak dengan dan tanpa disabilitas. Penting untuk mempopulerkan metode ini diantara	EBSCO

					taxonomy of problematic social situation for children (ToPSS) ***Analysis:*** *Bartlett's sphericity test, fiske's multitrait-multimethod matrix analysis, TIS.*	para guru prasekolah.	
3	Cagla gur, Nurcan kocak	2018	Vol 73 No. 77-94	*The effect of TMPT program on pre-school children's social problem solving skills*	***Design*:** *An experimental design with a pretest and post test control group* ***Sampling:*** *Random sampling* **Variabel:** *Social problem solving skills & TMPT program* ***Instrument:*** *The wally social problem solving test, personal information form* ***Analysis:*** *Independent t-test*	Hasil penelitian menunjukkan bahwa *TMPT program* berpengaruh positif terhadap keterampilan pemecahan masalah sosial pada anak prasekolah usia 5-6 tahun.	EBSCO
4	Engga, Atti Yudiernawati, Neni Maemunah	2017	Vol 2 , No. 3	Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-6 tahun) di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat	***Design* :** *Pre experimental design* dengan rancangan *one group Pre-Post Test Design* **Sampling :** *Purposive sampling* **Variabel:** Bermain peran, perkembangan sosial ***Instrument*:** Lembar observasi ***Analysis*:** *Uji Wilcoxon sign rank test*	Hasil penelitian membuktikan bahwa sebelum pemberian tindakan bermain peran lebih dari separuh (53,4 %) dengan jumlah 8 orang perkembangan sosialnya menunjukkan kriteria kurang. Setelah diberikan metode bermain peran sebagian besar (86.7%) dengan jumlah 13 orang perkembangan sosialnya menunjukkan kriteria baik. Hasil uji *wilcoxon sign rank test* menunjukkan *p-value* = (0,002 < 0,050) yang berarti H_0 di tolak, dapat disimpulkan adanya pengaruh	*Google Scholar*

						bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat.	
5	Kadek Novia Dewi, I Nyoman Wirya, Putu Rahayu Ujianti	2017	Vol 5 , No. 3	Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng.	***Design*:** *Quasi eksperimen design post-test only control group design* **Sampling:** *Simpel random sampling*. **Variabel:** Bermain peran, perkembangan sosial emosional. ***Instrument*:** Lembar observasi. ***Analysis*:** *t-test*	Hasil yang diperoleh dari uji-t sebesar 3.348, probabilitas sig 0,002<0,05, 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 berpenganuh dibandingkan metode konvensional.	*Google Scholar*
6	Deni Winda Fitri, Asdi Wirman	2019	Vol 02, No.01	Efektifitas permainan bentengan terhadap perkembangan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang	***Design*:** Quasy eksperimetal. ***Sampling:*** *Purposive sampling*. **Variabel:** Permainan bentengan, perkembangan sosial. ***Instrument*:** Pita dan tiang. ***Analysis*:** Uji (t-tes).	Hasil *post test* kelompok eksperimen 80,56 sedangkan kelompok kontrol 71,53. Hasil yang diperoleh dari analisia data $t_{hitung.}$ 2,454 dengan α 0,05 (t_{tabel}=2,07387), derajat kebebasan dk (N_1-1) + (N_2-1) = 22. Artinya t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 2,454 > 2,07387, artinya bisa diatakan bahwa H_a diterima. Diilakukannya perhitungan *effect size* uji-t menggunakan rumus cohen's dan didapatkan hasilnya 1,09. Dapat disimpulkan bahwa terdapat penganuh besar (efektik) dengan	Google Scholar

						menggunakan permainan bentengan dalam menggembangkan kemampuan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang.	
7	Firnawati, Atti Yudiernawati, Novita Dewi	2017	Vol 2 , No. 1	Penganuh *assosiatif play* terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang	***Design*:** *Pre-experimental* dengan metode pendekatan *one group Pre-Post Test Design* **Sampling:** *Total sampling* **Varibel:** *assosiatif play* dan perkembangan personal sosial. ***Instrument*:** Lembar observasi, permainan ular tangga ***Analysis*:** *Wilcoxon Signed Rank Test*	Berdasarkan hasil analisa data mengunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan SPSS versi 17 *for Window* diperoleh nilai *p value* = 0,008 atau *p value* = 0,008 < α (0,05). Dapat ditarik kesimpulan, "ada Pengaruh Assosiatif Play Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Malang".	*Google Scholar*
8	Mutiara Hadi Pratiwi, Anak Agung Gede Agung, Mutiara Magta	2018	Vol 6, No. 3	Penganuh permainan konstruktif terhadap perkembangan sosial anak pada kelompok B gugus VI Kecamatan Buleleng	***Design*:** *Non equivalent control group design.* **Sampling:** Random sampling. **Variabel:** Permainan konstruktif, perkembangan sosial. ***Instrument*:** *Check-list, rubric.* ***Analysis:*** *Uji-t, Chi-Square.*	Analisa data uji-t memperoleh hasil $t_{hitung.}$=12.26. Adapun nilai tabel t dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan dk =30+29-2= 57 adalah 2.002. Dengan demikian nilai hitung tabel t_{hitung}>t_{tabel}= 12.26 > 2.002 artinya, H_1 diterima. Dapat diambil kesimpulan bahwa ada penganuh signifikan perkembangan sosial diberikan *treatment* berupa permainan konstruktif dengan kelompok anak tidak diberi perlakuan permainan konstruktif di kelompok B Gugus VI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng	Google Scholar

						Tahun 2017/2018.	
9	Siti Muhajaroh, Ika Novita Sari	2018	Vol 9, No. 1	Pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak (3-5 tahun) di TK Pembina N 2 Kota Batam	***Design*:** *Pre-eksperimental* dengan rancangan *one group pretest posttest*. ***Sampling:*** *Total sampling* **Variabel:** Bermain peran, perilaku sosial ***Instrument*:** Lembar observasi ***Analysis*:** Uji-t	Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dengan menggunakan uji *t*-tes diperoleh p *value* = 0,000 <0,05. Artinya Ha diterima, dapat disimpulkan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di TK Pembina N 2 Kota Batam Tahun 2015.	*Google Scholar*
10	Indriani Yauri, Herman J. Warouw, Fredrik Toluon	2018	Vol 6, No.1	Efektivitas bermain peran pada perkembangan sosial anak prasekolah.	***Design*:** *Quasi Eksperiment* dengan jenis rancangan *control time design group pre-test and post-test* ***Sampling:*** *Simple random sampling* **Variabel:** Bermain peran, perkembangan sosial ***Instrument*:** Lembar observasi tugas perkembangan anak dalam bentuk *checklist* ***Analysis*:** Uji *Wilcoxon*	Data di analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol, dengan hasil diperoleh nilai *p value* = 0.001 (<0,05). Kesimpulannya: Bermain peran efektif pada perkembangan sosialanak usia prasekolah.	*Google Scholar*
11	Tunggul Sri Agus Setyaningsih, Hesti Wahyuni	2018	Vol 1 , No. 2	Stimulasi permainan *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia prasekolah.	***Design*:** *Quasi eksperimental one group pre test–post test*. ***Sampling:*** *Purpossive sampling* **Variabel:**	Analisa menggunakan uji *wilcoxon* dengan α = 0,05 diperoleh signifikasi 0,000 (p-value < 0,05). Hal tersebut berarti ada pengaruh pengaruh stimulasi permainan *puzzle* terhadap perkembangan	*Google Scholar*

		Permainan *puzzl*, perkembangan sosial dan kemandirian. ***Instrument*:** *Puzzle*, Kuesioner Praskrining Perkembangan Anak (KPSP) ***Analysis*:** Uji *Wilcoxon*	sosial dan kemandirian anak usia prasekolah.

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Hasil

4.1.1 Karakteristik umum *literature review*

Tabel 4.1 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi

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.	*Quasi eksperimental*	6	55
2.	*Case study*	1	9
3.	*Pre eksperimental*	3	27
4.	*Non equivalent group*	1	9
	Jumlah	11	100
C	***Sampling* penelitian**		
1.	*Purposive sampling*	4	36
2.	*Total sampling*	2	18
3.	*Convenience sampling*	1	9
4.	*Random sampling*	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.	*Check list & rubric*	1	9
7.	*Puzzle* & kuesioner	1	9
	Jumlah	11	100
E	**Analisis**		
1.	*Multistep analysis*	1	9
2.	*Bartlett's sphericity test, fiskes multitrait multimethod matrix analysis*	1	9
3.	*Independen test*	1	9
4.	Uji *wilcoxon*	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*.

4.1.2 Karakteristik stimulasi perkembangan

Tabel 4.2 Jenis karakteristik stimulasi perkembangan pada anak usia prasekolah

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

4.2 Analisis stimulasi perkembangan

Tabel 4.3 stimulasi perkembangan pada anak usia prasekolah

No	Jenis stimulasi perkembangan	Analisa *literature*	Sumber empiris utama
1	Stimulasi perkembangan sosial	*Conscious discipline* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak-anak. Anak-anak belajar bagaimana berbagi dan bergaul di lingkungannya dengan berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Mereka berbicara tentang perasaan dengan anak-anak dan menciptakan kegiatan seni dengan menggunakan piring kertas untuk membuat wajah yang terkait dengan perasaan anak-anak. *Dramatic play* dimainkan anak dengan bentuk permainan dimana anak menerima peran, memberikan peran, dan memerankan peran. Kemampuan anak untuk terlibat dalam permainan pura-pura dengan objek berkontribusi pada perkembangan sosial anak.	(Jenkins, 2017)
		Play time / social time berakar pada perilaku dan berfokus pada pengajaran ketrampilan sosial kepada anak-anak dengan memodelkan. Didukung oleh sistem penghargaan *i can problem solve*. Mekanisme utamanya mengembangkan kemampuan memahami masalah sosial dan menemukan cara	(Smogorzewska & Szumski, 2018)

	penyelesaian yang sesuai dengan metode dasar permainan.	
	Bermain peran menjadi salah satu stimulasi perkembangan sosial anak prasekolah. Permainan aktif yang dilakukan dengan cara berpura-pura atau berakting menjadi tokoh lain yang dimainkan secara berkelompok. Anak dapat menyelami banyak karakter dan bersosialisasi dengan teman permainannya.	(Yudiernawati, 2017)
	Bermain peran dapat dilakukan dengan menirukan tokoh guru dan para siswa. Artinya permainan yang dilakukan dalam satu kelompok bermain terdapat anak yang berperan menjadi guru sedangkan anak-anak yang lain memainkan karakter menjadi siswa. Sehingga terjadi banyak komunikasi dan interaksi.	(Dewi et al., 2017)
	Permainan bentengan dilakukan 2 kelompok yang tiap kelompoknya beranggotakan 4-8 orang. Permainan ini melatih komunikasi antar anggota kelompok, bersosialisasi, saling percaya, saling menghargai,bekerja sama, belajar berorganisasi, berinteraksi, dan belajar menjaga teman dari serangan lawan.	(Wirman, 2019)
	Kegiatan anak bermain dengan teman sebayanya ditandai ada interaksi satu sama lain, saling tukar permainan, tetapi apabila diamati akan terlihat jika	(Firnawati et al., 2017)

	tiap anak sesungguhnya tidak bekerja sama, contohnya permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat menggembangkan personal sosial, karena secara tidak sadar anak akan melakukan interaksi dengan temannya selama permainan berlangsung.	
	Bentuk permainan membuat sesuatu bukan dengan tujuan yang bermanfaat tetapi dengan tujuan kesenangan. Menggunakan alat berupa balok aneka warna, bentuk dan ukuran. Guru akan mencontohkan terlebih dahulu, lalu meminta anak supaya bermain konstruktif dengan temannya.	(Agung, 2018)
	Ketika bermain peran anak akan menggali potensi diri sendiri, belajar bersosialisasi, berkomunikasi, bersikap toleran, saling menolong, menghilangkan sikap ego, beramah tamah dan saling berbagi.	(Sari, 2018)
	Bermain peran yang dilakukan secara berkelompok atau kolektif yang biasanya terdiri dari beberapa anak. Dilakukan dengan memainkan perannya masing-masing sesuai karakter tokoh yang ditentukan. Anak akan terbiasa bermain dan bersosialisasi dengan kegiatan tersebut. Sehingga perkembangan sosial anak terstimulasikan dengan baik.	(Yauri et al., 2018)

		Permainan menyusun potongan kepingan supaya menjadi satu bentuk gambar utuh yang dilakukan dengan berkelompok. Anak akan mematuhi aturan, berinteraksi dan saling bekerja sama menyusun puzzle berkelompok sehingga terjadi proses sosialisasi dalam permainan.	(Wahyuni, 2018)
2	Perkembangan kognitif	Program TMPT dikembangkan oleh para peneliti untuk meningkatkan pemikiran multi dimensi anak usia lima dan enam tahun. Berdasarkan pelatihan berfikir dengan tujuan utama membantu anak bereksplorasi melalui stimulasi yang menarik bagi mereka (misalnya cerita, puisi dan seni), serta untuk memperoleh ketrampilan berfikir tentang topik yang terkait langsung dengan masa lalu, masa sekarang ataupun masa depan mereka. Dibagi menjadi 5 dimensi yaitu : pengenalan diri, mengenali orang lain, melihat objek ketiga, perspektif anak, dan evaluasi kondisi.	(Gur & Kocak, 2018)

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, η^2 =. 47; ICPS: F (2,102) =82.549, p =. 0001, η^2 =. 62; C: F (2,102) = 16.009, p =.0001, η^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 oeh (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_o 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 α 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_o 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<α (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 mengunakan 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_o 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 mengunakan *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* $\alpha<0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_o 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 *value*<0,05),artinya ada pengaruh stimulasi permainan puzzle terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak prasekolah.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Hasil stimulasi perkembangan pada anak usia prasekolah

5.1.1 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 berlansung 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 lingkunganya. 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 significancy 0,000 (p 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.

5.1.2 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.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

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.

6.2 Saran

1. Bagi orang tua

   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.

2. Bagi guru

   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.

3. Bagi penulis selanjutnya

   Penulis selanjutnya disarankan untuk lebih memahami dan mengembangkan stimulasi terapi bermain untuk perkembangan anak usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

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.

Firnawati, Yudiernawati, A., & Dewi, N. (2017). Pengaruh Assosiatif 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&rf

Kementerian Kesehatan Repubelik Indonesia. (2018). *Data dan Informasi profil Kesehatan Indonesia 2018*.

Kementrian Kesehatan. (2016). *Profil Kesehatan Kementrian 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/matecconf/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.

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Wulan Riski Nurhandayani
NIM	: 163210080
Jenjang	: Sarjana
Program Studi	: S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada STIKes Insan Cendekia Medika Hak Bebas Royalti Noneksklusif *(Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas

"Stimulasi Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah"

Hak Bebas Royalti Non Ekslusif ini STIKes Insan Cendekia Medika berhak menyimpan, alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 26 Agustus 2020

Saya yang menyatakan

Wulan Riski Nurhandayani

NIM 163210080

Lampiran 2

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Wulan Riski Nurhandayani
NIM	: 163210080
Jenjang	: Sarjana
Program Studi	: S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada STIKes Insan Cendekia Medika Hak Bebas Royalti Noneksklusif *(Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas artikel saya yang berjudul

"Stimulasi Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah"

Hak Bebas Royalti Non Ekslusif ini STIKes Insan Cendekia Medika berhak menyimpan, alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jombang 26 Agustus 2020

Saya yang menyatakan

Wulan Riski Nurhandayani

NIM 163210080

Lampiran 3

SURAT ORISINILITAS

PERPUSTAKAAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

SURAT PERNYATAAN
Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wulan Riski NH
NIM : 163210080
Prodi : S1 Keperawatan
Tempat/Tanggal Lahir: Bojonegoro / 24 mei 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Desa Sekaran, kecamatan kasiman, kab. Bojonegoro
No.Tlp/HP : 088228076455
email : wulanrn384@gmail.com
Judul Penelitian : Stimulasi Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah

Menyatakan bahwa judul LTA/Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut **tidak ada** dalam data sistem informasi perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul LTA/Skripsi.

Mengetahui
Ka. Perpustakaan

Dwi Nuriana, M.IP
NIK.01.08.122

Lampiran 4

LEMBAR *RECEIPT* TURNITIN

turnitin

Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author:	**Wulan Riski Nurhandayani**
Assignment title:	**Revision 1**
Submission title:	**STIMULASI TERAPI BERMAIN PAD...**
File name:	**WULAN_RISKI.163210080.S1KEPE...**
File size:	**412.5K**
Page count:	**45**
Word count:	**7,829**
Character count:	**51,243**
Submission date:	**06-Sep-2020 08:56PM (UTC+0700)**
Submission ID:	**1380634579**

Copyright 2020 Turnitin. All rights reserved.

Lampiran 5

HASIL UJI TURNITIN

STIMULASI TERAPI BERMAIN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

ORIGINALITY REPORT

25%	22%	10%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	publikasi.unitri.ac.id Internet Source	3%
2	repository.unair.ac.id Internet Source	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to University of Western Sydney Student Paper	1%
6	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1%
7	trilogi.ac.id Internet Source	1%
8	www.tandfonline.com Internet Source	1%
9	estd.perpus.untad.ac.id	

Lampiran 6

LEMBAR BIMBINGAN

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wulan Riski Nurhandayani

NIM : 163210080

Judul Skripsi : Stimulasi Terapi Bermain pada Anak Usia Prasekolah

Nama Pembimbing : H. Imam Fatori, SKM., MM

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	28/02/2020	Bimbingan judul	
2	05/03/2020	Bimbingan bab I	
3	28/03/2020	Revisi bab I	
4	15/04/2020	Konsul bal I & II (LR) revisi pada masalah bab I	
5	03/05/2020	Revisi bab I & II	
6	18/06/2020	Konsul bab I, II, III masalah fokus bab III	
7	19/06/2020	ACC bab I, II, III (LR)	

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wulan Ristri Nurhandayani

NIM : 163210080

Judul Skripsi : Stimulasi Terapi Bermain pada Anak Usia Prasekolah

Nama Pembimbing : H. Imam Fatoni, SKM., MM

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	19/08/2020	Konsul revisi proposal	
2	20/08/2020	ACC revisi proposal	
3	23/08/2020	Konsul bab IV – VI (LR)	
4	24/08/2020	Konsul bab I – VI (LR)	
5	25/08/2020	Revisi abstrak	
6	26/08/2020	ACC abstrak & Bab I – VI	

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wulan Riski Nurhandayani

NIM : 163210080

Judul Skripsi : Stimulasi Terapi Bermain pada Anak Usia Prasekolah

Nama Pembimbing : Leo Yosdimyati Romli S.Kep., Ns., M.Kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	28/02/2020	Bimbingan judul	
2	05/03/2020	Bimbingan bab I	
3	28/03/2020	Revisi bab I	
4	11/04/2020	Revisi bab I (LR) pada masalah	
5	27/04/2020	Revisi bab I pada kronologi & rumusan masalah	
6	20/05/2020	Konsul bab I dan II pada masalah penulisan	
7	28/05/2020	Revisi bab I dan II	
8	02/06/2020	Konsul bab I – III Fokus bab III	
9	17/06/2020	Revisi bab I – III ganti jurnal di bab III	
10	19/06/2020	ACC bab I – III	

FORMAT BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Wulan Riski Nurhandayani

NIM : 163210080

Judul Skripsi : Stimulasi Terapi Bermain pada Anak Usia Prasekolah

Nama Pembimbing : Leo Yordimyati Romli S.kep., Ns., M.kep

No	Tanggal	Hasil Bimbingan	Tanda tangan
1	19/08/2020	Konsul revisi proposal	
2	20/08/2020	ACC revisi proposal	
3	22/08/2020	Konsul bab IV - VI (LR)	
4	23/08/2020	Konsul bab I - VI (LR)	
5	25/08/2020	Revisi bab V (analisis, fakta)	
6	26/08/2020	ACC bab I - VI (LR)	