



Pengaruh Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Stimulasi Otak Pada Fase Golden Age Di TK PGRI At-Taqwa

Annisa Amelia Putri¹, Dinda Lutfi Hasanah¹, Dini Nurpatonah¹, Hilmiatun Hasanah¹, Nawa Fisca Jevanesia¹, Septiani Zahra¹, Andan Firmansyah¹

¹Department of Nursing, STIKes Muhammadiyah Ciamis, Indonesia

Correspondence author: Annisa Amelia

Email: nissmell72@gmail.com

Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, West Java 46216 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted:15 Desember 2023, Revised:27 Desember 2023, Accepted: 2 Februari 2024, Published:20 Februari 2024

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i1.326



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Introduction: Stimulation is any activity that involves a child's fine motor and cognitive abilities. In optimizing children's brain development according to their age stages, especially in the golden age phase. One educational tool that can be used is puzzle games.

Objective: Knowing the effectiveness of puzzle games as a counseling medium to increase brain stimulation in children at PGRI At-Taqwa Kindergarten.

Method: The model used in this research in the form of community service is health education with the concept of play. In this counseling, participants are expected to be able to carry out it comprehensively, especially in creating new behavior regarding stimulating children's brain development with puzzle media.

Result: Based on initial test results, it is known that around 70% of children can complete the puzzle, while 30% of children are still unable to complete the puzzle so they still need help from other people. These results indicate that students' cognitive abilities have not yet been partially achieved.

Conclusion: The conclusion from the implementation of this community service is that counseling in stimulating brain development using puzzle media has a positive effect. The children seemed enthusiastic and active participants in taking part in the activity.

Keywords: brain stimulation, golden age, puzzle

Latar Belakang

Golden age merupakan masa emas dalam hal perkembangan anak usia dini sebagai kualitas pertumbuhan dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya dalam segi fisik maupun mental. Pendapat lain yaitu (Nabighoh et al., 2022) menyatakan bahwa masa anak harus diperhatikan dengan serius, karena keterampilan mereka akan cepat dimaksimalkan selama masa keemasan, dan mereka akan dengan mudah terstimulasi oleh lingkungan sekitar. Pengaruh untuk jangka panjangnya dalam memberikan stimulasi yang tepat bagi anak yaitu dapat memperkuat dasar yang kuat bagi pertumbuhan intelektual mereka. Sejak usia dini perkembangan kecerdasan, kemampuan penalaran, keterampilan, pemecahan masalah akan terus meningkat (Suripatty et al., 2020).

World Health Organization tahun 2016 secara global frekuensi kelainan tumbuh kembang pada anak balita sebesar 7.512,6 per 100.000 penduduk (7,51%). Indonesia memiliki 5 dan 10% anak-anak mengalami keterlambatan perkembangan. Prevalensi keterlambatan perkembangan secara umum belum tersedia, diperkirakan antara 1-3% anak di bawah usia lima tahun menderita keterlambatan ini. Berdasarkan data nasional, Kementerian Kesehatan RI melaporkan bahwa antara 13% hingga 18% anak balita Indonesia menderita kelainan tumbuh kembang (Inggriani et al., 2019).

Pada titik ini, anak-anak dengan masalah motorik halus mungkin mengalami harga diri rendah, sifat takut-takut serta timbul kecemburuan terhadap anak-anak lain. Akibatnya, anak-anak mungkin merasa kesulitan untuk mulai bersekolah dan bersosialisasi dengan teman-temannya (Nurjanah et al., 2017). Namun, anak yang memiliki kemampuan motorik halus yang kuat akan memiliki kemampuan kognitif, sosial-emosional, dan kreatif yang lebih kuat (Huda & Hariati, 2020). Anak yang mengalamami kesulitan dalam keterampilan motorik halus mungkin akan merasa kesulitan berpartisipasi dalam kegiatan akademis. Dengan strategi pengajaran yang tepat, kemampuan perkembangan motorik halus anak usia dini dapat ditingkatkan. (Dini Apriani Putri et al., 2021).

Strategi pembelajaran yang digunakan pada anak-anak prasekolah disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan mereka. Anak-anak prasekolah sering kali bermain sambil belajar, itulah sebabnya bermain dipandang sebagai strategi pembelajaran yang tepat. selain membuat mereka merasa senang, teknik bermain biasanya digunakan secara berkelompok untuk menumbuhkan interaksi yang lebih intens serta meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tersebut (Andika et al., 2021) . Mengingat anak TK sedang dalam masa bermain, maka metode bermain merupakan salah satu strategi pengajaran yang tepat (Mu'min & Yultas, 2019).

Alat permainan edukatif mempunyai nilai edukatif atau instruksional. Soetjiningsih berpendapat alat permainan edukatif dapat membantu mengoptimalkan pertumbuhan berdasarkan kebutuhan tahap tumbuh kembang anak (Lidiya & Masruriyah, 2023). Andang Ismail menyebutkan, alat permainan edukatif adalah alat yang mempunyai komponen edukatif yang dibuat khusus untuk mendukung tumbuh kembang anak, Salah satunya yaitu permainan puzzel. Menurut pendapat Zusanty et al (2022) "Puzzel adalah menyatukan bagian-bagian yang rusak untuk membuat tulisan atau gambar". Tujuan dari kontruksi puzzle yaitu memasang atau

mencocokkan beberapa bagian gambar atau bentuk lain untuk menghasilkan suatu pola (Khumaeroh, 2022).

Keterampilan motorik halus anak dikembangkan melalui permainan puzzle, hal ini ditunjukkan anak akan berusaha mengambil potongan puzzle dan mencoba menyatukannya untuk membentuk satu gambar utuh. Hal ini juga disetujui oleh peneliti Maghfuroh (2018) Perkembangan motorik halus anak dipengaruhi oleh permainan puzzle. Selain meningkatkan kemampuan motorik halus anak, permainan puzzle edukatif membantu anak belajar cara memecahkan masalah dan memberikan pengetahuan saat mereka memecahkan teka-teki tersebut. Menurut Lestari (2020) Keterampilan pemecahan masalah pada anak dapat meningkatkan kapasitas kognitif dalam hal kecerdasan dan kreativitas dalam mengatasi masalahnya sendiri, tetapi anak-anak masih memerlukan bantuan orang tua atau guru ketika menerapkan teknik pemecahan masalah dalam situasi sehari-hari.

Dari uraian diatas, penulis memiliki ketertarikan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat, yang dituangkan dalam bentuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Puzzle Dalam Meningkatkan Stimulasi Otak Pada Fase Golden Age Di TK PGRI At-Taqwa”.

Tujuan

Tujuan pengabdian ini untuk mengetahui efektivitas permainan puzzle sebagai media penyuluhan guna meningkatkan stimulasi otak pada anak Di Tk PGRI At-Taqwa.

Metode

Pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui pendidikan kesehatan berbasis bermain. Peserta konseling ini diharapkan mampu menggunakan strategi yang lengkap, terutama dalam mengembangkan perilaku yang meningkatkan rangsangan kognitif.

Pengusul pengabdian ini yaitu dosen pembimbing, serta 6 mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator kegiatan. Program penyuluhan berlangsung di ruang kelas yang dilengkapi sarana dan prasarana yang memadai. Anak-anak yang bersekolah di TK PGRI At-Taqwa merupakan sasaran program ini.

Metode ini diberikan melalui konseling atau pengajaran yang dipadukan dengan penyusunan puzzle. Pihak kepala sekolah dan wali kelas TK PGRI At-Taqwa telah memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengikuti kegiatan dan siap membantu menyiapkan kerangka kerja yang diperlukan agar konseling dapat berjalan dengan baik.

Hasil

Para peserta TK PGRI At-Taqwa antusias dan aktif selama kegiatan dari awal sampai selesai. Acara berlangsung mulai pukul 09.00 WIB hingga 11.30 WIB. Berikut rangkaian acara kegiatannya.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan Penyuluhan

No.	Waktu	Kegiatan Penyuluhan	Kegiatan Peserta
1.	5 menit	Pembukaan : a. Mengucapkan salam b. Memperkenalkan diri c. Menjelaskan tujuan dari penyuluhan d. Menyebutkan materi penyuluhan e. Bertanya kepada anak apakah sudah pernah bermain puzzle	a. Menjawab salam b. Mendengarkan c. Mendengarkan d. Mendengarkan & memper-hatikan e. Menjawab pertanyaan
2.	60 menit	Pelaksanaan : Penyampaian materi : a. Mengajak anak untuk bermain puzzle	Menyimak, mendengarkan dan ikut bermain
3.	15 menit	Penutup : a. Memberikan hadiah kepada anak-anak b. Mengakhiri dengan salam	a. Menerima hadiah b. Menjawab salam

Dari tabel diatas penelitian ini diawali dengan kegiatan menanyakan kemampuan menyusun puzzle dan melakukan tes awal dengan tujuan untuk menentukan dan mengumpulkan pemahaman umum tentang kapasitas kognitif anak. Setelah meminta anak-anak menyusun teka-teki yang telah disiapkan, peneliti mengamati anak-anak tersebut melakukan permainan.

Berdasarkan hasil tes awal diketahui sekitar 70 % anak bisa menyusun puzzle samapi selesa, sedangkan 30% anak masih belum mampu menyelesaikan puzzle sehingga masih membutuhkan bantuan orang lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak didik masih belum tercapai sebagian. Oleh sebab itu permasalahan tersebut akan dijadikan dasar untuk melakukan tindakan selanjutnya.

Diskusi

Peserta konseling menunjukkan adanya peningkatan tingkat kognitif berdasarkan hasil asesmen sebelum dan sesudah. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian terapi permainan puzzle memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak di TK PGRI At-Taqwa. Dibuktikan dengan adanya perubahan perilaku penyusunan disaat sebelum dan setelah dilakukan edukasi, anak tampak bisa menyusun kepingan puzzle yang terpisah menjadi suatu gambar yang utuh.

Aspek perkembangan kognitif anak berkembang seiring dengan penambahan usia dan menjadi investasi masa depan untuk anak. Hal ini, membutuhkan stimulasi dan motivasi dari orang-orang terdekat anak seperti, orang tua dan guru sebagai role model anak dalam

kehidupan sehari-hari. Apabila stimulasi yang diberikan kepada anak kurang, maka anak akan mengalami kesulitan saat memasuki tahapan usia selanjutnya (Elizya et al., 2023).

Dalam melatih perkembangan kognitif anak biasanya dilakukan dengan aktivitas positif yang bisa dilakukan di sekolah dan rumah dengan bimbingan orang tua ataupun guru, kegiatan tersebut salah satunya yaitu merangkai bentuk-bentuk yang terpisah menjadi sebuah gambar yang utuh, jenis permainan tersebut yaitu puzzle. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Artamevia et al (2023) dengan judul “Persepsi Orang Tua Terhadap Cara Menstimulasi Otak Anak Melalui Permainan Puzzle”, Hingga 100% responden mengatakan bahwa sel otak anak dapat dilatih menggunakan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuannya berkonsentrasi dan fokus. Responden mengatakan bahwa imajinasi dan kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan bermain permainan puzzle.

Menurut Andriani & Daryati (2021), stimulasi dituangkan melalui gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot polos atau sebagian dari tubuh yang akan berkerja, dimana perkembangan stimulasi dipengaruhi oleh seberapa sering belajar dan berlatih. Apabila perkembangan stimulasi anak tidak berkembang dengan optimal, hal tersebut menyebabkan adanya resiko anak melakukan gerakan kurang cepat dan tepat. Dalam menurunkan risiko tersebut, peran lingkungan juga sangat mendukung dalam perkembangan stimulasi. Hal ini termasuk penggunaan alat edukatif untuk membantu anak memahami konsep baru dan memvariasikan gambar, bentuk, dan warna mainan edukatif seperti puzzle, yang dapat meningkatkan koordinasi tangan, mata serta proses berpikir logis dengan harapan fungsi saraf tubuh anak dapat terkoordinasi secara optimal (Amalia & Patiung, 2021).

Kesimpulan

Pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan stimulasi kognitif pada anak menggunakan media puzzle, memberikan efek positif pada anak-anak TK At-Taqwa. Yang ditunjukkan dengan antusias serta keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan dan adanya peningkatan kemampuan dalam Menyusun puzzle sebelum dan setelah diberikan penyuluhan.

Daftar Pustaka

1. Abdul Malik, A., Siti Padilah, N., Nurparida, E., Rosmawati, A., Sulastri Desiyanti, S., & Triyana, G. (2021). Snakes and Ladders Game as a Media for PHBS Counseling at SDN 3 Muktisari. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 112–120.
2. Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1).
3. Andriani, J., & Daryati, M. E. (2021). Pengaruh Penggunaan APE Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Jurnal Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1), 30–37.
4. Artamevia, P. S., Amanda, Y. N. A., Saranuha, I. K., Tresnawati, R., & Siregar, M. (2023). Persepsi Orang Tua Terhadap Cara Menstimulasi Otak Anak Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi (JPST)*, 02(02), 321–325.
5. Dini Apriani Putri, E., Wahyuno, E., Yuni Susilawati, S., & Safiul Ummah, U. (2021).

- Keefektifan Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Autis. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 7(2), 97–104.
6. Elizya STT, L., Subandijah, K., & Gayatri, M. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *USADA NUSANTARA : Jurnal Kesehatan Tradisional*, 1(2), 198–212.
 7. Huda, K., & Hariati. (2020). Penggunaan Media Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Hamzanwadi Pancor Tahun Ajaran 2019/2020. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 986–994.
 8. Inggriani, D. M., Rinjani, M., & Susanti, R. (2019). Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun Berbasis Aplikasi Android. *Wellness and Healthy Magazine*, 1, 115–124.
 9. Khumaeroh, S. (2022). Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif Dan Implikasinya Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 164–171.
 10. Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
 11. Lidiya, R., & Masruriyah, A. F. N. (2023). Pengembangan Motorik Halus Pada Siswa Sd Negeri Cikuntul 1 Dengan Media Permainan Edukatif Puzzle. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 1125–1134.
 12. Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55–60.
 13. Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226–239.
 14. Nabighoh, W. N., Mustaji, & Hendratno. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angk. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410–3417.
 15. Nurjanah, N., Suryaningsih Catharina, P., & Dwi, B. A. (2017). Pengaruh finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah di tk at-taqwa. *Jurnal Keperawatan BSI*, V(2).
 16. Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2020). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100.
 17. Zusanty, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Media Puzzle Education Game terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak TK. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 5(1), 52–64.

Dokumentasi selama pengabdian masyarakat

