JIK-MC Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia
Terbit Online: https://journal-mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC
ISSN: 2964-2434

PENGARUH PERMAINAN TERAPI SQUISY TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SENSORIK PADA ANAK PRASEKOLAH USIA 4-6 TAHUN DI TK PGRI 5 SUMBERMALANG

Yuni Nur Azizah , Dr. Roisah, S.KM., S.Kep., Ns., M.Kes., Nafolion Nur Rahmat, S.Kep., Ns., M.Kes.
Universitas Hafshawaty Zainul Hasan
Email Korespondensi: yuninurazizah527@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kognitif dan sensorik merupakan aspek krusial pada masa prasekolah (golden age). Kurangnya stimulasi dapat menyebabkan keterlambatan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengolah informasi sensorik pada anak. Terapi bermain squishy hadir sebagai media stimulasi edukatif yang menarik bagi anak usia dini. Tujuan:Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan terapi squishy terhadap perkembangan kognitif dan sensorik pada anak prasekolah usia 4–6 tahun di TK PGRI 5 Sumbermalang. Metode: Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan pendekatan one-group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah anak prasekolah usia 4–6 tahun di TK PGRI 5 Sumbermalang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif dan sensorik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi terapi squishy. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil: Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan signifikan pada skor perkembangan kognitif dan sensorik responden setelah diberikan terapi permainan squishy dibanding sebelum terapi (p-value < 0,05). Kesimpulan: Terapi permainan squishy berpengaruh signifikan terhadap peningkatan perkembangan kognitif dan sensorik anak prasekolah. Terapi ini dapat dijadikan salah satu intervensi keperawatan anak dan media stimulasi edukatif yang efektif bagi guru maupun orang tua dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini.

Kata Kunci: Terapi Bermain, Squishy, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Sensorik, Anak Prasekolah.

ABSTRACT

Cognitive and sensory development are critical aspects during the preschool period (golden age). Lack of adequate stimulation can lead to delays in children's thinking skills, problem-solving, and sensory processing. Squishy play therapy offers an engaging educational media option for early childhood stimulation. Objective: This study aimed to analyze the effect of squishy therapy games on cognitive and sensory development in preschool children aged 4–6 years at TK PGRI 5 Sumbermalang. Methods: A pre-experimental design with a one-group pretest-posttest approach was utilized. The study population comprised preschool

children aged 4–6 years at TK PGRI 5 Sumbermalang. Data were collected using cognitive and sensory observation sheets before (pretest) and after (posttest) the squishy therapy intervention. Data were analyzed using univariate and bivariate statistics, specifically the Wilcoxon Signed Rank Test. Results: The bivariate analysis showed a significant improvement in the respondents' cognitive and sensory development scores after the squishy therapy compared to before the intervention (p-value < 0.05). Conclusion: Squishy play therapy significantly improves cognitive and sensory development in preschool children. This therapy can serve as an effective pediatric nursing intervention and educational tool for teachers and parents to optimize early childhood development.

Keywords: *Play Therapy, Squishy, Cognitive Development, Sensory Development, Preschool Children.*

PENDAHULUAN

Pada masa prasekolah adalah masa dimana kognitif anak mulai menunjukkan perkembangan. Namun banyak ditemukan anak pada masa ini mengalami perlambatan perkembangan kognitif yang bisa disebabkan oleh kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak (Innafiah, Nur, 2022).

Masa perkembangan mengalami peningkatan yang pesat pada usia dini, yaitu dari 0 sampai 5 tahun. Masa ini sering juga disebut sebagai fase Golden Age prasekolah merupakan anak usia 3-6 tahun yang mulai bisa bergerak sambil berdiri sampai mereka masuk sekolah. Salah satu cirinya dengan adanya aktivitas melengkapi kebutuhan, memfasilitasi dan mempersiapkan anak untuk menuju kedewasaan melalui masa perkembangan dengan optimal sesuai tingkat usianya. Pada masa ini sesuatu yang diajarkan, dibiasakan atau diterapkan akan terekam dan dapat berpengaruh terhadap masa depannya. Masa kehidupan seorang anak, sebagian besar adalah bersama keluarganya, oleh karena itu perkembangan sosial, psikis, fisik dan religius juga terbentuk dari keluarga (Toreh, 2022).

Kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan keterampilan pada anak penting agar anak bisa memproses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat, sehingga kemampuan berpikir dan belajar anak dapat ditingkatkan dengan praktik dan latihan yang tepat. Pada anak dapat mengalami masalah perkembangan kognitif seperti anak yang mengalami gangguan di satu atau lebih proses dasar psikologi termasuk, memahami dan menggunakan bahasa (verbal dan tulisan) yang berdampak pada kemampuan mendengar, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja dan kalkulasi matematika. Terjafinya gangguan kognitif dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir, mengingat, dan menafsirkan informasi dari panca indra ((Zega Berkat Karunia, 2021)

Sensory play merupakan kegiatan yang dilakukan diluar kelas untuk mendorong anak - anak menggunakan salah satu indra atau lebih, pengembangan manajemen sensorik, sensory play, sensory path, sensory play box, squishy pop up, pasir ajaib, play dough, sensory wall number, sensory carpet, fun sensory learning. dan lain sebagainy. manfaat dari sensory play yaitu : pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan dibandingkan hanya belajar di dalam kelas, pembelajaran menjadi lebih nyata karena berbagai objek pembelajarannya dapat dilihat bahkan dirasakan langsung, pembelajaran menjadi jelas dan menarik, Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komukasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah, Meningkatkan kualitas hasil belajar anak, Melatih perkembangan otak anak, membantu perkembangan bahasa, motorik halus kasar, kognitif, dan social emosional. Metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian

ini yaitu Literature Review dengan menganalisis sejumlah artikel yang telah ditentukan. Penelitian ini terdiri dari 12 artikel yang akan di analisis dengan teknik penyeleksian artikel dengan menggunakan kriteria artikel yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil Literature Review menunjukkan bahwa Tujuan dilakukan Literature Review ini untuk mengetahui macam macam permainan sensory untuk meningkatkan motorik pada anak.

World Health Organization (WHO) tahun 2018 melaporkan bahwa prevalensi tertinggi ketiga di regional Asia Tenggara/South-East Asia Regional (SEAR) adalah Indonesia sebesar 28,7% dengan balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan. Selain itu, Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) memperkirakan 5-10% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% balita mengalami keterlambatan perkembangan umum (global developmental delay)Menurut Depkes RI (2017) bahwa 0,5 juta (19%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik kasar, motorik halus, maupun masalah kognitif dan keterlambatan bicara. Untuk wilayah Jawa Timur jumlah anak prasekolah mencapai 1.051.144 jiwa dari jumlah penduduk sebesar 37.742.356 jiwa. Untuk cakupan pelayanan kesehatan pada anak balita tahun 2017 adalah 84,82%, dimana pelayanan kesehatan anak balita diberikan pada 65.656 dari 77.409 anak balita yang ada (Fasaliva Avisha et al., 2023)

Provinsi Jawa Timur sendiri data hasil pemeriksaan mengenai perkembangan anak usia prasekolah, terdapat 2.634 anak dengan usian 48-60 bulan, hasil pemeriksaan menunjukkan perkembangan anak yang mengalami penyimpangan sebanyak 30% anak mengalami keterlambatan perkembangan (Felda Amalia 2023). Berdasarkan data tersebut Kabupaten Situbondo merupakan kabupaten yang mengalami masalah perkembangan anak pada usia prasekolah. Dinas Kesehatan Kabupaten Situbondo 2021 melaporkan persentase gangguan perkembangan anak di Kabupaten Situbondo ditemukan sebesar 19,75%.

Berdasarkan hasill studi pendahuluan pada tanggal 24 juni 2024 di TK Pgri 5 Sumbermalang kabupaten Situbondo pada 10 siswa TK, wawancara kepada guru dan observasi didapatkan 8 (80%) siswa TK usia 3-4 tahun perkembangan kognitifnya kurang seperti anak tidak mampu berhitung, mengenali warna, bentuk, buah dari permainan squisy sedangkan anak yang interaksi sosialnya kurang baik seperti anak tidak mau berbaur dan bermain bersama temannya. Pada saat observasi terdapat 2 (20%) siswa perkembangan kognitif dan interaksi sosialnya baik.

Ada 7 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu faktor hereditas / keturunan, Faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor orgaan (fisik maupun psikis), faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, faktor kebebasan. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi pada keterbatasan pada anak antara lain gangguan genetik seperti Syndrome Down; infeksi susunan saraf seperti cerebral palsy, spina bifida, rubella syndrome; adanya riwayat bayi tinggi resiko seperti premature, bayi berat lahir rendah, bayi yang sakit berat pada awal kehidupan dengan memerlukan intensive care dan kurangnya sosial ekonomi pada keluarga (Zega Berkat Karunia, 2021)

Menurut Putri et al., (2023) bahwa penerapan alat peraga pohon bilangan dapat meningkatkan kemampuan motorik dan sensorik pada usia dini telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini dapat mendukung perkembangan motorik dan sensorik anak usia dini dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangan tingkat usianya. Dalam hal media pembelajaran yang diguakan untuk mendukung proses pembelajaran yang dalam hal ini pembelajaran matematika dengan mengenalkan bilangan dan penjumlahan dasar pada siswa, guru dapat menggunakan media yang dapat dijadikan permainan sambil belajar. Anak tidak akan merasa sedang diajar dan terus mengikuti alur bermain yang dibuat guru sesuai dengan media belajarnya

Implementasi keterampilan meronce di TK Muslimat Nurul Ulum 2 Pegiringan telah memberikan dampak yang signifikan dalam perkembangan sensorik dan motorik anak usia

dini. Dalam kurun waktu tiga bulan, pembelajaran ini telah menggabungkan berbagai unsur yang mendukung pertumbuhan anak, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran. Dampak positif dari keterampilan meronce terlihat dalam perkembangan sensorik dan motorik anak. Melalui aktivitas merangkai manik-manik, anak-anak melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta mengembangkan keterampilan motorik halus (Anggraeni et al., 2024)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan pendekatan one-group pretest-posttest design. Populasi penelitian adalah anak prasekolah usia 4–6 tahun di TK PGRI 5 Sumbermalang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif dan sensorik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi terapi squishy. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan signifikan pada skor perkembangan kognitif dan sensorik responden setelah diberikan terapi permainan squishy dibanding sebelum terapi (p-value < 0,05).

HASIL PENELITIAN

1. data umum

Data umum pada penelitian ini meliputi karakteristik responden berdasarkan usia responden yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia pada Anak yang mengalami Perkembangan Kognitif Dan Sensorik Pada Anak Prasekolah Usia4-6 Tahun Di TK PGRI 5, desa Kalirejo Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo Pada Bulan Juli-Agustus 2024

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
4 Tahun	29	58.0
5 tahun	21	42.0
Total	50	100.0

Sumber: Data Primer Kuesioner Penelitian Agustus 2024

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat disimpulkan bahwa pada responden dengan usia 4 tahun sebanyak 29 anak (58%), usia 5 tahun 21 anak (42%).

2. Data Khusus

Data Khusus dari penelitian ini meliputi Karakteristik frekuensi tingkat Aktivitas anak,Karakteristik frekuensi kejadian Plebitis, dan Tabulasi silang kejadian plebitis dengan tingkat aktivitas sebagai berikut:

Tabel 2. Skor perkembangan kognitif dan Sensorik sebelum diberikan terapi bermain Squisy di TK PGRI 5, Desa Kalirejo, Kecamatan Sumbermalang, Kota Situbondo.

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Belum Berkembang	1	2.0
Mulai Berkembang	47	94.0
Berkembang sesuai harapan	2	4.0
Total	50	100.0

Sumber: Data Primer Kuesioner Penelitian Agustus 2024

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat disimpulkan bahwa pada responden dengan perkembangan kognitif dan Sensorik sebelum diberikan terapi bermain Squisy Belum berkembang sebanyak 1 anak (2%), Mulai berkembang sebanyak 47 anak (94%), dan berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (4%).

Tabel 3. Skor perkembangan kognitif dan Sensorik sesudah diberikan terapi bermain Squisy di TK PGRI 5, Desa Kalirejo, Kecamatan Sumbermalang, Kota Situbondo.

Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Berkembang Sesuai harapan	44	88.0
Berkembang Sangat Baik	6	12.0
Total	50	100.0

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat disimpulkan bahwa pada responden dengan perkembangan kognitif dan Sensorik setelah diberikan terapi bermain Squisy berkembang sesuai harapan sebanyak 44 anak (88%), dan Berkembang sangat baik sebanyak 6 anak (12%).

Tabel 4 : Analisis Efektifitas sebelum dan sesudah terapi bermain Squisy terhadap perkembangan kognitif dan Sensorik anak di TK PGRI 5, desa kalirejo, kecamatam sumbermalang, kota situbondo.

Perkembangan kognitif dan sensorik	Z	Sig.(2-Tailed)
Pre-Post terapi bermain *Squisy*	-6,665	.000

Sumber: Data Primer Kuesioner Penelitian Agustus 2024

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah terapi bermain Squisy terhadap perkembangan kognitif dan Sensorik di TK PGRI 5, desa kalirejo, kecamatam sumbermalang, kota situbondo dengan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai p value= 0,000 dengan tingkat signifikan ρ value < α = 0,005, nilai Z prepost terapi bermain Squisy-6,665, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh terapi bermain Squisy terhadap perkembangan kognitif dan Sensorik di TK PGRI 5, desa kalirejo, kecamatam sumbermalang, kota situbondo.

PEMBAHASAN

Identifikasi Perkembangan Kognitif Dan Sensorik Sebelum Diberikan Terapi Bermain Squishy

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif di TK PGRI 5 Sumbermalang sebelum di berikan terapi bermain Squisy tergolong belum berkembang 1 responden (2,0 %) mulai berkembang sebanyak 47 responden (94,0%) berkembang sesuai harapan 2 responden (4,0%) berkembang sangat baik 0 responden (0,0%).

Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Aini (2020), yang berjudul Meningkatkan Kemampuan kognitif dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas, menggunakan metode PTK model Kemmis dan Mc.Taggart. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan melipat kertas bekas dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus pada anak-anak usia 4-5 tahun. Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Maghfiroh, Jumiatmoko, Hafidah, & Eka Nurjanah (2021) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur, menemukan bahwa kegiatan kolase bahan bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak - anak.

Perkembangan kognitif sangat komprehensif karena berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah, gagasan dan kreatifitas. Perkembangan kognitif memberikan pengaruh terhadap perkembangan mental dan emosional anak serta kemampuan berbahasa. Sikap dan tindakan anak juga berkaitan dengan kemampuan berfikir. Sehingga, perkembangan kognitif dapat dikatakan sebagai kunci dari pada perkembanganperkembangan yang bersifat non-fisik (Bujuri, 2018). Perkembangan kognitif pada anak merupakan komponen penting yang perlu dikembangkan dengan mengajarkan bagaimana belajar dan pemecahan masalah sederhana, membantu anak berpikir logis dan juga kemampuan dalam mengeksplorasi sesuatu. Anak perlu dibekali keterampilan kognitif semenjak dini untuk diterapkan dikehidupan seharihari (Hayati et al., 2017)

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif ke dalam empat tahap, yaitu: sensori motor (0-2 tahun); praoperasional (2-7 tahun); operasional konkret (7-14 tahun); dan formal operasional (14 tahun - dewasa). Anak TK berada pada tahap pra operasional dengan ciri-ciri yaitu pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif (Umaternate et. al., 2020).

Menurut pendapat peneliti keterlambatan pada perkembangan kognitif pada anak sebelum dilakukan terapi bermain Squisy dapat disebabkan karena kurang mampunya anak melakukan aktivitas secara mandiri sehingga anak cenderung lebih menampakkan sikap emosionalnya. Koordinasi antara mata dan tangan anak dalam bermain Squisy juga cenderung lebih banyak dibantu dari pada berusaha untuk bermain.

Identifikasi Perkembangan kognitif dan Sensorik Setelah diberikan Terapi Bermain Squisy

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif di TK PGRI 5 Sumbermalang sesudah di berikan terapi bermain Squisy tergolong belum berkembang 0 responden (0,0 %) mulai berkembang sebanyak 0 responden (0,0%) berkembang sesuai harapan 44 responden (88,0%) berkembang sangat baik 6 responden (12,0%).

Perkembangan kognitif merupakan proses perkembangan pada otak setiap individu dalam kemampuan berfikir, menganalisa dan memecahkan masalah dengan menggunakan daya ingat (Widayati et al., 2021). Pentingnya perkembangan kognitif dipertegas oleh Sujiono (2012) yang menyatakan bahwa kapasitas kognitif anak penting untuk berkembang karena fungsinya tidak dapat dilepaskan dari kehidupan seseorang sepanjang hidupnya. Kapasitas kognitif termasuk di dalamnya kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan objek yang ditangkap oleh panca indera. Perkembangan kognitif erat hubungannya dengan perkembangan otak, oleh karena itu seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan kognitif dalam memecahkan berbagai permasalahan hidup. Tidak mengheran pula jika pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu motivasi para orang tua dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Basri, 2018; Suryawan & Endaryanto, 2021).

Menurut Kumar (2021) kurangnya stimulus atau pemberian rangsangan terhadap perkembangan kognitd dapat menjadi masalah bagi anak,hal ini karena banyak aktivitas dalam

sehari hari melibatkan kemampuan ini misal disekolah dengan diberikan terapi bermain Squisy. Terapi bermain Squisy pada anak dapat meningkatkan keterampilan perkembangan kognitif anak, juga dengan permainan Squisy dapat melatih koordinasi otot tangan dan mata. Selain itu bisa melatih konsentrasi anak. Dengan bermain Squisy anak dapat belajar meniru atau mengikuti arahan (Kumar,2021).

Menurut peneliti berdasarakan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa pengembangan kegiatan dan media permainan, termasuk penggunaan Squishy sebagai media permainan inovatif, memiliki peranan penting dalam mengembangkan kognitif dan sensorik pada anak usia dini. Pentingnya memberikan rangsangan yang sesuai dan pendidikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan sensorik telah terbukti dapat mempercepat kemajuan mereka. Penggunaan permainan edukatif menjadi sarana yang efektif dalam memberikan rangsangan tersebut. Pemilihan permainan edukatif seperti bermain squisy akan membantu mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka. Dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan kognitif dan sensorik mereka secara lebih efektif sambil tetap terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.

Analisis Pengaruh Terapi bermain Squisy Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sensorik Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun

Berdasarkan tabel 4 di dapatkan hasil terapi bermain Squisy terhadap perkembangan kognitif dan sensorik pada anak di TK PGRI 5 Sumbermalang dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai ρ value = 0,00 dengan tingkat signifikan ρ value < α = 0,05 sehingga dapat dinyatakan H1 diterima yang artinya adanya pengaruh terapi bermain squisy terhadap perkembangan kognitif dan Sensorik anak di TK PGRI 5 Desa Kalirejo Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.

Perkembangan kognitif adalah hal yang harus dioptimalkan karena menjunjung banyak sekali perkembangan lainya pada diri anak (Huda. 2019). Perkembangan kognitif menjadi sangat penting untuk melatih gerak otot dan koordinasi tangan, mata agar kemampuan dan kerapian anak sesuai dengan tahap perkembangan usianya (Anggani dalam Huda. 2019). Keterlambatan Perkembangan kognitif yang terjadi disebabkan karena kurangnya kesempatan anak dalam mengembangkan kemampuan perkembangan kognitif sehingga perkembangan anak terlambat (Nuniek, 2019).

Menurut Kumar (2021) kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata dan tangan. Syaraf kognitif ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti bermain Squisy,menyusun balok,memasukkan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya,membuat garis,melipat kertas,membentuk dan sebagainya.

Menurut pendapat peneliti dengan memberikan terapi bermain Squisy akan membantu perkembangan kognitif dan Sensorik pada anak. Dari terapi tersebut anak dapat mengenal bentuk berbagai macam bentuk contohnya seperti ikan, burung dan lain sebagainya. Selain itu anak juga dapat mengenal berbagai macam warna contohnya seperti warna hijau, kuning, merah dan lain-lain. Bermain Squisy membantu dalam stimulasi perkembangan motorik halus anak. Dengan terapi ini anak tidak hanya bermain tetapi juga belajar mengenal suatu hal yang baru. Terapi ini juga mudah untuk didapat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif dan Sensorik sebelum diberikan terapi bermain squisy tergolong kategori belum berkembang 10 responden (40,0 %) mulai berkembang sebanyak 14 responden (56,0%) berkembang sesuai harapan 1 responden (4,0%) berkembang sangat baik 0 responden (0,0%).
2. Perkembangan kognitif dan sensorik setelah diberikan terapi bermain squisy tergolong kategori belum berkembang 0 responden (0,0 %) mulai berkembang sebanyak 1 responden (4,0%) berkembang sesuai harapan 21 responden (84,0%) berkembang sangat baik 3 responden (12,0%).
3. Analisis Pengaruh Permainan squisy Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sensorik anak menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain squisy terhadap perkembangan kognitif Pada Anak Prasekolah Usia 3-4 Tahun Di TK PGRI 5 Sumbermalang dengan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai p value= 0,000 dengan tingkat signifikan ρ value < α = 0,005,

Saran

1. Bagi institusi pendidikan

Bagi institusi pendidikan disarankan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan refrensi dalam proses belajar mengajar baik untuk kalangan mahasiswa, pendidikan sarjana maupun profesi mengenai intervensi untuk perkembangan kognitif dan Sensori pada anak melalui terapi squisy bermain pada anak.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi profesi keperawatan disarankan hasil penelitian ini dapat di implimentasikan dalam intervensi dan implementasi keperawatan sebagai salah satu pilihan intervensi perkembangan kognitif dan sensoerik anak melalui terapi bermain squisy. pada anak.

3. Bagi Lahan Penelitian

Bagi lahan penelitian disarankan hasil penelitian ini dapat diterapkan di TK PGRI 5 Sumbermalang untuk dapat melakukan permainan squisy dengan cara face to face, dan dilakukan secara program seminggu dua kali atau saat waktu istirahat (bermain) anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan ketika akan memberikan terapi bermain Squisy lebih melakukan pendekatan kepada anak saat diberikan terapi bermain. Disarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pendekatan orang tua terhadap anak dalam mengembangkan perkembangan kognitif.

REFERENSI

1. Anggraeni, S., Muammar, M., Faruq, A., & Adilah, N. (2024). Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Keterampilan Meronce untuk Menumbuhkan Perkembangan Sensorik dan Motorik Anak Usia Dini. Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1), 1–16. https://doi.org/10.54150/altahdzib.v3i1.330
2. Fasaliva Avisha, Endang Susilowati, & Isna Hudaya. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Balita : Scoping Review. Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI), 6(12), 23812389. https://doi.org/10.56338/mppki.v6i12.4111

3. Putri, J. H., Maharani, I., & Elmania, P. (2023). Penerapan Alat Peraga Pohon Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik dan Sensorik pada Anak Usia Dini. Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum, 4(2), 5963. https://doi.org/10.47065/jrespro.v4i2.4533
4. Zega Berkat Karunia, suprihati. (2021). Veritas Lux Mea (print) Diterbitkan oleh: Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara. Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen), 3(1), 1724.
5. Nur Oktavia Hidayati, Ajeng Andini Sutisnu, & Ikeu Nurhidayah. (2021). Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi. Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi, 9(1), 6167.
6. Titiaji, V. V., Ain, H., & Nurul Pujiastuti. (2024). PENGARUH TERAPI BERMAIN PLASTISIN TERHADAP. Health Researchs Journal, 01, 3544.
7. Widiarti, A., Toemon, A. N., Mutiasari, D., & Baboe, D. (2021). Kemampuan Komunikasi Anak Autisme setelah Pemberian Mainan Squisy. Jurnal Surya Medika, 6(2), 8893. https://doi.org/10.33084/jsm.v6i2.2124
8. Mayar, F., Astuti2, Y., Anak, P., Dini, U., Pendidikanuniversitas, I., & Padang, N. (n.d.). Peran Gizi Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini.
9. David, B., Natalia, F., Terok, K., Toreh, P., Gunung, S., Tomohon, M., Korespondensi, A., Florence, J., & Kolongan, K. (2022). HUBUNGAN PERAN ORANG TUA DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK ST. THERESIA TARATARA. In Journal | Watson Journal of Nursing (Vol. 1, Issue 1).
10.
11. Felda Amalia, Nafolion Nur Rahmat, & Roisah Roisah. (2023). Efektivitas Terapi Bermain Kolase Dan Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak 4-5 Tahun Di Tk Zainul Hasan. JURNAL RISET RUMPUN ILMU KESEHATAN, 2(2), 232246. https://doi.org/10.55606/jurrikes.v2i2.1757
12. Purnamasari, E. A., Indrayani, T., & Widowati, R. (n.d.). EFEKTIVITAS BABY GYM TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA BAYI USIA 6-9 BULAN. http://jurnal.globalhealths ciencegroup. com/index.php/JPPP
13. Azijah, I., Robiatul Adawiyah, A., & Hasanah, N. (2022). Edukasi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah (Vol. 6, Issue 1). http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/PAMAS
14. Mayar, F., Astuti2, Y., Anak, P., Dini, U., Pendidikanuniversitas, I., & Padang, N. (n.d.). Peran Gizi Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini.
15. Purnamasari, E. A., Indrayani, T., & Widowati, R. (n.d.). EFEKTIVITAS BABY GYM TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA BAYI USIA 6-9 BULAN. http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP
16. Kelurahan Pidada Kecamatan Panjang, M., Mutiara Putri, A., Lutfianawati, D., Ayu Nurjanah, D., Rahmawati, I., & Studi Psikologi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Malahayati Bandar Lampung, P. (2022). PSIKOEDUKASI PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI DI POSYANU. In JAPMA (Vol. 2, Issue 2).
17. yang Mempengaruhi Isnainia Solicha, F., Solicha, I., Tarbiyah dan Keguruan, I., & Sunan Kalijaga, U. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Pelita PAUD, 4(2), 197207. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.968
18. yang Mempengaruhi Isnainia Solicha, F., Solicha, I., Tarbiyah dan Keguruan, I., & Sunan Kalijaga, U. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Pelita PAUD, 4(2), 197207. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.968
19. (Santoso et al., 2018)Jasri, M., & Karim, A. (2020). Implementasi Metode Denver Developmental Screening Test Untuk Anamnesa Perkembagan Anak Pada Sistem Pakar.

Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi Dan Manajemen (JATIM), 1(1), 1926. https://doi.org/10.31102/jatim.v1i1.754

20. Karvi, N. (2019). Hubungan Tipe Kepribadian Ekstrovert Dengan Stres Kerja Pegawai Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas II Pekanbaru. 3769, 173. http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/23549
21. Nurhayati, N., & Wahyuna, L. (2021). Hubungan mekanisme koping orang tua dengan dampak hospitalisasi pasca operasi pada anak prasekolah di Ruang Rawat Inap Raudhah 2 BLUD RSU dr. Zainoel Abidin Banda Aceh. Jurnal SAGO Gizi Dan Kesehatan, 2(2), 191. https://doi.org/10.30867/gikes.v2i2.674
22. Santoso, H., Esti, T., & Setiyani, A. (2018). Manajemen Tumbuh Kembang Anak Anak. 1101.
23. Widadi, S. yekti, Patimah, I., Nurani, Z., Safaat, R., Tri, E. N., Sofyan, A., Suci, H., & Suwandi, Y. (2020). Pemantauan Perkembangan Anak Dengan Ddst Ii Pgtk Paud Pelita Hati Rancabango Garut. Jurnal Pengabdiaan Masyarakat Kasih (JPMK), 1(2), 4451. https://doi.org/10.52841/jpmk.v1i2.119
24. Purnama, D. A., Samidah, I., & Murwati, M. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Squishy Terhadap Respon Nyeri Anak Usia Pra Sekolah Saat Pengambilan Sampel Darah Di Rumah Sakit Umum Daerah Curup. ANJANI Journal (Medical Science & Healthcare Studies), 2(2), 6165. https://doi.org/10.37638/anjani.v2i2.55kjuhytrexpv9