

“PENERAPAN TERAPI BERMAIN MEMANCING UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA PRASEKOLAH”

Oleh

Arly Febrianti¹, Winda²,

¹ Mahasiswa DIII Keperawatan Akper Kesdam II/Sriwijaya

Email: winda140998@gmail.com

² Dosen DIII Keperawatan Akper Kesdam II/Sriwijaya

Email: arlyfebrianti@yahoo.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak akan menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Anak akan bermain dengan menggunakan emosinya, perasaannya, dan pikirannya.

Tujuan Penelitian: Studi literature ini bertujuan untuk memperoleh gambaran penerapan terapi bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah.

Metode: Metode yang digunakan dalam pengumpulan jurnal ini menggunakan google scholar, Researchgate, Garuda.

Hasil: Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh para ahli mengenai penerapan terapi bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dapat mengatasi masalah pada anak tersebut.

Kesimpulan: Diharapkan dengan penerapan terapi bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dapat dikembangkan lagi dan menjadi pembelajaran penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: Terapi Bermain Pancingan, Kognitif

ABSTRACT

Background: The world of children is a world of play. Through play activities, all aspects of a child's development are nurtured so that the child will be healthier and smarter. Children will play by using their emotions, feelings, and thoughts.

Research Objectives: This literature study aims to obtain an overview of the application of play fishing therapy to improve cognitive development in preschool children.

Methods: The method used in collecting this journal is Google Scholar, Researchgate, Garuda.

Results: Based on research that has been done by experts regarding the application of playing fishing therapy to improve cognitive development in children, it can overcome problems in these children.

Conclusion: It is hoped that the application of playing fishing therapy can improve cognitive development in children and can be developed again and become further research learning.

Keywords: Fishing Play Therapy, Cognitive

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermancing melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak akan menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain anak akan mempelajari banyak hal penting. Anak akan bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya, dan pikirannya kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Anak akan terus bermain sepanjang aktivitas tersebut menghiburnya pada saat mereka bosan, mereka akan berhenti bermain. Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Pada prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa.

Misalkan saja untuk memperkenalkan warna dan ukuran bisa digunakan kegiatan bermain memancing ikan terdiri dari macam-macam warna dan ukuran. Memancing merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Memancing memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai macam jenis ikan. Penelitian ini menggunakan penelitian Quasi Eksperimental dengan design penelitian one group pre-post test design, yang dilakukan dengan cara bermain pre test. Terlebih dahulu sebelum diberikan intervensi, kemudian dilakukan post test. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling karena populasi dalam penelitian ini relative kecil. Sampel dalam penelitian ini adalah anak prasekolah sebanyak 38 responden dengan kriteria inklusi : Anak berusia 4-5 tahun, anak bersedia menjadi responden. Hasil dan pembahasan distribusi frekuensi berdasarkan

umur menggambarkan bahwa seluruh responden berada pada usia prasekolah 4 sampai 5 tahun berjumlah 38 orang atau sebesar 100.0%.

Distribusi frekuensi jenis kelamin menggambarkan tingkat perkembangan kognitif sebelum diberikan terapi memancing. Disimpulkan bahwa sebelum dilakukan terapi memancing sebagai besar responden termasuk dalam kategori suspect yaitu 23 anak (60,5%) dalam kategori tidak mampu. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian di dapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif sebelum dilakukan intervensi terapi bermain memancing didapatkan sebanyak anak 26 anak (68,4%) dalam kategori mampu. Salah satu metode yang dapat diberikan pada anak usia dini adalah metode bermain. Bermain adalah alat yang utama bagi anak. Dunia anak adalah dunia bermain sebagai hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah (W.I. Pangestu, 2015).

Perkembangan berbagai aspek anak berjalan secara holistic, tidak terjadi secara terpisah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Perkembangan kognitif sangat penting dan sangat diperlukan bagi anak karena mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, agar anak memahami dan menerima dengan baik. Pembelajaran perkembangan kognitif anak merupakan hal yang penting, perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh, perlu dirangsang dan dikembangkan supaya anak dapat memecahkan masalah membantu anak mengembangkan kognitif. Mengatakan ketika bermain, anak mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan. Media bermain yang tepat, menarik dan efektif digunakan dalam mempelajari untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak salah satunya menggunakan media bermain memancing agar perkembangan kognitif anak optimal. Anak bermain menggunakan media memancing akan mendapatkan pengalaman langsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Kriteria merupakan patokan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian apabila anak mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan melalui media bermain memancing dengan membandingkan hasil sebelum tindakan dengan sesudah tindakan. Kriteria keberhasilan apabila ada perubahan kearah yang lebih baik yaitu adanya peningkatan perkembangan kognitif. Hasil dan pembahasan Pencapaian perkembangan kognitif sebelum tindakan rata-

rata mencapai 58,55% (Wulandari Retnaningrum, 2016).

Pendidikan merupakan salah satu fasilitas untuk kita dalam merangsang serta menstimulasi kemampuan kognitif pada anak. Salah satu pendidikan yang mampu meningkatkan perkembangan anak dalam hal mengukur, mengetahui dan membedakan ruang konsep. Kognitif merupakan yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Pengembangan kognitif sangat penting hal ini dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuannya yang didapatkan anak. Bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang yang berarti bahwa anak bermain itu sedang melakukan suatu aktifitas yang menyenangkan bagi dirinya. Melatih cara berkomunikasi. Mengembangkan kognitif dalam pengenalan warna pada anak melalui permainan memancing ikan dan dalam hal ini penelitian mengadakan observasi untuk mengembangkan penerapan meningkatkan atau tidak berkembang pada saat pengenalan konsep warna (Tri Wahyuni, 2015).

Tahap pertumbuhan anak merupakan masa emas yang berlangsung secara kontinyu dan setiap perkembangan membutuhkan tahap-tahap selanjutnya. Usia dini/prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk salah satunya melalui permainan berhitung. Rancangan penelitian dapat diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian, agar penelitian memperoleh data yang tepat sesuai karakteristik variable dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis yang berhubungan dengan penerapan permainan ikan dapat meningkatkan ketrampilan berhitung anak dan dapat meningkatkan kognitif pada anak usia prasekolah. (Halimatus Sya'diyah, Yuli Ani Setyo Dewi, 2018).

Anak usia prasekolah adalah seorang anak yang usianya belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk prasekolah. Proses pendidikan pada anak usia dini dikondisikan dalam suasana belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kecerdasan anak berhitung

anak ditandai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berpikir logis dan ilmiah secara konsisten. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Permainan memancing ikan merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Permainan memancing ikan memberikan kesenangan tersendiri sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis ikan, terutama ikan yang berhasil mereka pancing. Selain itu juga dapat membuat anak melatih kemampuan motorik, kognitif, dan emosional. Permainan ini juga akan membuat anak merasakan senang dan gembira yang tak ternilai harganya saat berhitung pada anak. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi experimental design/experiment semu (nonequivalent control group design). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes/unjuk kerja yang digunakan untuk melihat pengaruh permainan memancing ikan terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. (Witrimus, Reswita, 2019)

1.2. Tujuan Penelitian

1.2.1 Tujuan Umum

Memperoleh gambaran teknik penerapan terapi bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

1.2.2 Tujuan Khusus

- Mengidentifikasi penelitian / artikel penerapan terapi bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.
- Menganalisis hasil penelitian penerapan terapi bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.
- Dirumuskannya rekomendasi hasil penelitian penerapan terapi bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

1.3. Manfaat Penelitian

- Bagi rumah sakit, hasil penelitian ini sebagai dasar pengembangan standar /pedoman mengatasi masalah kognitif pada anak melalui terapi bermain memancing.
- Pedoman kerja bagi perawat dalam melaksanakan implementasi teknik terapi bermain memancing dalam masalah kognitif pada anak.

2. METODE PENELITIAN

Studi literatur ini dilakukan dengan membuat ringkasan dan analisis dari artikel terkait dengan pertanyaan dan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan design penelitian menggunakan sumber literatur yang berbentuk buku, jurnal, artikel ilmiah khususnya yang terpublikasi yang merupakan hasil penelitian atau karya ilmiah sebelumnya. Penelitian ini merupakan penelitian naratif studi literatur yang menggambarkan hasil pemberian terapi orali terhadap kekurangan volume cairan pada pasien anak dengan diare. Metode pencarian dilakukan dengan menggunakan beberapa database elektronik, yaitu : proquest, NCBI, PubMed, Researchgate, Google Scholar, Garuda Jurnal, dengan kata kunci Relaksasi Nafas Dalam, Batuk Efektif, Bersihan Jalan Nafas, TB Paru. Selanjutnya dari 23 artikel penelitian tersebut melakukan penelaahan dan terpilih 10 artikel prioritas yang memiliki relevansi yang baik dengan topik /masalah riset penelitian. Dari 10 artikel prioritas tersebut selanjutnya peneliti menetapkan 5 artikel yang digunakan sebagai artikel yang dianalisis untuk menjawab tujuan penelitian yang dikembangkan peneliti. 5 artikel tersebut meliputi artikel Google Scholar dari W.I Pangestu (2015), Wulandari Retnaningrum (2018), Tri Wahyuni (2015), Halimatus Syah'diyah, Yuli Ani Setyo Dewi (2018), Witrimus, Reswita (2019). Kriteria artikel/hasil penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 artikel/hasil penelitian yang dipublikasikan secara online antara tahun 2018-2019. Artikel atau hasil penelitian tersebut tersedia secara full teks untuk digunakan peneliti sebagai data untuk dianalisis. Dari penelusuran ditemukan hasil sebanyak 20 artikel dan 5 artikel yang sesuai dengan kriteria artikel yang digunakan. Analisa data penelitian ini dilakukan peneliti dengan menyajikan 5 artikel penelitian yang memiliki relevansi dengan topik atau masalah penelitian, selanjutnya peneliti menuangkan rangkuman hasil penelitian dari 5 artikel dalam table review

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Artikel 1 Penelitian W.I.Pangestu (2015) yang berjudul Pengaruh Terapi Bermain Memancing Terhadap Tingkat Kognitif Pada Anak Usia Prasekola. Hasil penelitian berdasarkan usia responden didominasi usia 5 tahun sebanyak dua puluh lima responden (65,8 %) lebih besar dibandingkan usia 4 tahun sebanyak tiga belas responden. Dari hasil penelitian ada pengaruh terapi bermain memancing terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekola. Pada rentang usia tersebut, periode ini tersebut usia prasekola. Selama

waktu tersebut, anak kecil belajar menjadi mandiri dan merawat diri sendiri, mereka menembangkan keterampilan. Hasil distribusi frekuensi jenis kelamin responden sama antara laki-laki Sembilan belas anak dan perempuan sebanyak 19 anak dengan presentase 50,0%.

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan bahwa perkembangan kognitif sebelum dilakukan intervensi terapi bermain memancing didapatkan sebanyak 23 anak (60,5%) dalam katagori tidak mampu. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat susanto (2011) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian di dapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif sebelum dilakukan intervensi terapi bermain memancing didapatkan sebanyak anak 26 anak (68,4%) dalam kategori mampu. Salah satu metode yang dapat diberikan pada anak usia prasekolah adalah metode bermain. Bermain adalah alat yang utama bagi anak untuk belajar, hal ini dikarenakan bermain memberikan kesenangan bagi anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain adalah dihabiskan dengan aktivitas bermain, Bermain adalah hak asasi bagi anak yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekola.

Artikel 2 Penelitian Wulandari Retnaningrum (2018) Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui media bermain memancing pada anak. Metode penelitian yang digunakan one group pre test-post test. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan masih dalam kategori mulai berkembang yakni 58,55% hasil penelitian siklus I mencapai 69,62% dalam kategori berkembang dan siklus II mencapai 80,99% dalam kategori sangat berkembang, permainan media bermain memancing mempunyai dampak sangat baik ditunjukkan dengan perkembangan kognitif anak yang mengalami perkembangan sangat baik dibandingkan sebelum tindakan. Hal ini membuktikan proses

kegiatan pembelajaran menggunakan media bermain memancing merupakan hal yang baik untuk dilakukan karena hasil yang diperoleh berdasarkan hasil teori dan penelitian dapat meningkatkan kognitif sesuai tahapan perkembangan. Siklus I dan Siklus II termasuk kategori yang berkembang.

Artikel 3 Penelitian, Tri Wahyuni (2015) Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Ikan Pada Anak Usia Prasekolah. Perkembangan kognitif sangat penting hal ini dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapat anak. Tujuan penelitian ini penerapan terapi bermain memancing sebagai dampak pengaruh meningkatnya perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah. Metode penelitian yang digunakan anak one group pre test-post test. Sampling responden anak yang hadir adalah 15 orang. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam pengembangan kemampuan kognitif mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari ketuntasan belajar anak yang semula pada siklus I 40% kemudian pada siklus II meningkat 60% dan siklus III presentase ketuntasan belajar anak meningkatkan menjadi 86,7%. Disimpulkan bahwa hipotesis penerapan terapi bermain memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengenal warna pada anak.

Artikel 4 Penelitian Halimatus Sya'diyah dan Yuli Ani Setyo Dewi (2018) Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ikan Pada Anak Usia Prasekolah. Tujuan penelitian ini meningkatkan kemampuan anak untuk berhitung, anak dapat berfikir logis dan sistematis, dan memotivasi anak untuk mengenal bilangan dengan konsep yang benar yang berjumlah 16 orang penerima tindakan. Tahap pertumbuhan anak merupakan masa emas yang berlangsung secara kontinyu dan setiap perkembangan membutuhkan tahap-tahap selanjutnya. Rancangan penelitian dapat diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian, agar penelitian memperoleh data yang tepat sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif. Dengan adanya pembelajaran dengan permainan memancing ikan anak-

anak lebih senang dan antusias dengan adanya permainan ikan itu dibuktikan penelitian ini berhasil dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak terbukti dari penelitian ini dengan adanya anak sudah bisa menghitung, menambah, dan mengurangi.

aktivitas berhitung seperti latihan mengenal angka, menyebutkan lambang bilangan. Permainan memancing ikan merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Permainan memancing ikan memberikan kesenangan tersendiri

Artikel 5 Penelitian Witrimus, Reswita (2019) Pengaruh Terapi Bermain Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Berhitung Meningkatkan Perkembangan Kognitif. Penelitian ini bertujuan pengaruh bermain memancing ikan terhadap kemampuan berhitung anak usia prasekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk Quasy Eksperimen. Yang mengikuti tindakan tersebut sebanyak 36 orang anak. Teknik pengambilannya adalah yaitu terbagi kedalam 2 kelompok yaitu kelas B1 dan kelas B2 masing-masing berjumlah 15 orang. Metode yang digunakan anak one group pre test-post test. Permainan memancing ikan terhadap kemampuan berhitung pada anak usia prasekolah. Rata-rata yang dihasilkan atau diperoleh adalah kelas (B1) adalah 62,80% dan kelas (B2) adalah 61,40%. Permainan memancing ikan dapat mengkombinasikan beberapa

TABEL 3.1

Sumber Artikel	Penelitian dan judul jurnal penelitian	Tujuan Penelitian	Design	Sampling	Hasil Penelitian	Simpulan Dan Saran
Google Scholar	W.I Pangestu (2015), Pengaruh Terapi Bermain Memancing terhadap perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah	Untuk mengetahui pengaruh Terapi bermain memancing Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah	One group pre-post test design, pre test	38 orang responden	Diketahui keteraturan terapi bermain responden menunjukkan sebagian besar 100.0% melaksanakan terapi bermain memancing sebanyak 26 anak tingkat perkembangan kognitif Hasil Penelitian yang dilakukan oleh penelitian bahwa	Simpulan penelitian : Perkembangan kognitif responden sebelum dilakukan terapi bermain memancing paling banyak pada kategori tidak mampu sebanyak 23 responden (60,5%), Perkembangan kognitif responden sesudah dilakukan

					peningkatan perkembangan kognitif cukup meningkat 26 anak (68,4%)	terapi bermain memancing sebanyak 26 responden (68,4%). Saran : Penelitian ini memberikan informasi kepada pelayanan keperawatan dalam memberikan terapi bermain memancing pada anak pra sekolah agar perkembangan kognitif anak dapat meningkat.
Google Scholar	Wulandari Retnaningrum (2018) Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing	Dengan menggunakan media bermain memancing untuk meningkatkan perkembangan kognif	One Group pre test- post test	Siklus I sebanyak 69,62% Siklus II Sebanyak 80,99%	Hasil Penelitian distribusi menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak sebelum tindakan dalam kategori mulai berkembang yaitu mencapai 58,55%. Pada siklus I terjadi peningkatan sehingga menjadi 69,62% dalam kategori berkembang. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,99% dalam kategori sangat berkembang	Simpul : Peningkatan melalui media bermain memancing, berkembang tingkat kognitif anak usia prasekolah makin meningkat dan berkembang. Peningkatan persentase siklus I dan siklus II yaitu 11,37% .

Google Shcolar	Tri Wahyuni (2015) Meningkat-kan Kognitif Melalui Permainan Memancing Pada Anak Usia Prasekolah	Untuk Meningkatkan perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Prasekolah	One Group pre test- post test	13 orang anak usia prasekolah	Hasil penelitian bermain memancing meningkatkan kemampuan kognitif, Siklus I 40%, kemudian Siklus II meningkat menjadi 60% dan siklus III presentase belajar anak meningkat menjadi 86,7%.	Simpulan : Penerapan Terapi Bermain Memancing Ikan Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam mengenal warna, bentuk, dan bilangan. Saran : Diharapkan penelitian penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik dan tepat sasaran dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif . Simpulan : Disimpulkan bahwa penerapan bermain
Google Shcolar	Syah'diyah, Yuli Ani Setyo Dewi (2018) Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ikan	Meningkat-kan perkembangan Kognitif pada anak usia prasekolah dengan menggunakan terapi bermain memancing	One Group pre test- post test	16 Orang Anak Usia Prasekola	bermain memancing dapat meningkatkan dan berkembang setelah dilakukan bermain memancing, dan permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan berhitung	memancing dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan berhitung. Penelitian ini berhasil dalam mengembangk-kan kemampuan berhitung anak terbukti dari penelitian dengan

						adanya anak sudah bisa mengitung, menambahi, dan mengurangi. Saran : Diharapkan menggunakan metode yang menarik agar anak bersemangat untuk belajar dengan adanya terapi bermain memancing yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah Simpulan : Bahwa dengan adanya penerapan terapi bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah dan memandingkan antara kelas B1 dan B2 Dengan peningkatan kognitif . Saran : Disarankan agar mampu menggunakan terapi bermain memancing dalam upaya
Google Scholar	Witrimus, Reswita (2019) Pengaruh Permainan Memancing Ikan Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Prasekolah	Untuk Mengetahui Pengaruh Terapi Bermain Memancing Meningkatkan Perkembangan Kognitif	One Group pre test- post test	Responden kls (B1) sebanyak 82,13% dan kls (B2) 74,47% orang anak.	Hasil Penelitian bahwa terdapat pengaruh permainan memancing ikan terhadap kemampuan kognitif , kemampuan berhitung. Rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen (B1) 82,13% lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (B2) 74,47%.	

						meningkatkan perkembangan kognitif terhadap anak usia prasekolah dan dapat meningkatkan pembelajaran dalam berhitung.
--	--	--	--	--	--	---

3.2 Pembahasan

Kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak usia prasekolah diharapkan untuk menguasai berbagai konsep warna, ukuran bentuk, arah besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa. Memancing merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Memancing memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak, sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai macam jenis ikan. Selain melatih kemampuan motorik dan kognitif, dan emosional, kegiatan ini juga akan membuat anak merasakan senang dan gembira yang tak ternilai harganya saat berhasil melakukan strike. (W.I.Pangestuti, 2015)

Salah satu fungsi bermain menurut piaget memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan terhadap dirinya kenyataan. Sebagai implikasi dan beberapa konsep tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran. Mengingat pentingnya masa bermain pada anak usia prasekolah, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus diisi oleh para pendidik, bagi orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang disekitar anak (Ade Holis, 2016).

Pertumbuhan anak meningkatnya jumlah membelah dirinya dan ukuran sel pada saat berkembang anak adalah masa balita, karena masaini pertumbuhan dasar akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Masa prasekolah merupakan masa dimana 80 % perkembangan kognitif anak telah tercapai pada usia prasekolah. Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya adalah faktor

lingkungan. Bermain merupakan kegiatan sangat penting bagi anak melalui bermain seorang anak akan memperoleh berbagai keuntungan sekaligus belajar berbagai macam dapat memperluas wawasan, pengetahuan, dan keterampilan. (Rizki Septiani , 2016).

Anak sehat yaitu suatu keadaan atau kondisi anak yang normal baik badan serta bagian-bagiannya yang terbebas dari penyakit sehingga dapat melakukan suatu kegiatan tanpa hambatan fisik maupun psikis (mental, emosional, sosial, ekonomi, dan spiritual). Menurut undang-undang No.23 Tahun 1992, anak sehat terdapat 4 kategori dimensi anak yaitu Fisik (badan) yaitu tubuh atau raga yang sehat dan terbebas dari penyakit. Mental (jiwa) maksudnya adalah seseorang memiliki motivasi, perasaan, dan pemikiran yang kuat dalam menjalani kehidupannya dengan tepat mengontrol dirinya agar tetap stabil. Sosial maksudnya adalah kehidupan kerohanian, dimana seorang anak mampu menyesuaikan diri pada setiap lingkungan sosial di sekitarnya. Spiritual maksudnya adalah kehidupan seorang anak bisa mendekatkan diri kepada Tuhan melalui ajaran agama yang dianut masing-masing sehingga akan tercipta moral yang baik bagi anak tersebut. Emosional yaitu kemampuan untuk mengenal emosi seperti takut, kenikmatan, kesedihan, dan kemarahan, dan untuk mengekspresikan emosi-emosi secara tepat. (Ade Holis, 2016).

Tujuan penelitian penerapan terapi bermain memancing untuk mengetahui pengaruh terapi bermain memancing terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Memancing merupakan salah satu aktivitas yang menyenangkan sekaligus penuh tantangan. Memancing memberikan kesenangan tersendiri bagi anak-anak, sekaligus memberikan pengetahuan tentang berbagai macam jenis ikan,

terutama ikan yang berhasil mereka pancing. Dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif adalah dalam pengenalan warna pada anak melalui permainan memancing ikan. Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna. Media terapi bermain memancing ini sangat tepat, dan menarik serta efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak salah satunya menggunakan media bermain memancing agar

perkembangan kognitif anak optimal. (Wulandari Retnaningrum, 2018).

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

- 4.1.1 Terdapat 5 (lima) artikel yang memiliki relevansi dengan implementasi Terapi Bermain Memancing Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Prasekolah.
- 4.1.2 Terapi Bermain Memancing Mampu Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Pra Sekolah.
- 4.1.3 Implementasi Terapi Bermain Memancing Dalam Artikel Memiliki Variasi Dalam Pelaksanaan, Sehingga Dibutuhkan Kajian Tentang Metode Terapi Bermain Memancing Meningkatkan Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah.

4.2. Saran

- 4.2.1 Bagi fasilitas pelayanan kesehatan
Rumah sakit dapat mempertimbangkan untuk memberikan intervensi keperawatan berupa terapi non farmakologis untuk menurunkan kecemasan pasien demam typhoid yang menjalankan terapi bermain agar profesi keperawatan bisa lebih maju dengan mengembangkan pemanfaatan hasil penelitian.
- 4.2.2 Bagi perawat
Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan yang bermanfaat dalam pengembangan terapi non farmakologis berupa terapi bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah.
- 4.2.3 Bagi pengembang keilmuan
Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan yang bermanfaat dalam

pengembangan terapi non farmakologis berupa terapi bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah.

4.2.4 Bagi penelitian lanjutan

Sebagai referensi kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan terapi bermain memancing meningkatkan kognitif pada anak usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurarif, Amin Huda dan Hardhi, Kusuma.(2015). Aplikasi Asuhan Keperawatan NANDA NIC NOC. Yogyakarta: Mediacation Publishing
- Pangestuti, W.I. (2015). Pengaruh Terapi Bermain Memancing Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Prasekolah. Journal.Vol.2
- Retnaningrum,Wulandari. (2018).Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Bandung: Kencana.
- Santrock, J.W. (2015). Perkembangan anak jidil 1 (child development). Jakarta : Salemba
- Sujiono, Y.N. (2015). Metode Perkembangan Kognitif. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Adliyani, Nur. (2015). Pengaruh Prilaku Terhadap Hidup Sehat. Majority. 4(7). Lampung : Universitas Lampung.
- Holis, Ade. (2016). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Garut : Universitas Garut.
- Wirya, Nyoman. (2015). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Kolam Pancingan Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam

Mengenal Lambang Bilangan. Jounal PG-PAUD Universitas Ganesha. Pendidikan Anak Dini Vol.2.

Dimyai, J. (2015). Metodologi Penelitian pendidikan dan Aplikasinya Pada PAUD. Bandung : Kencana

Wahyuni, Tri. (2015). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Memancing Ikan Pada Anak. Kediri : Universitas Nusantara.

Dewi, Setyo, Ani. (2018). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ikan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jakarta: Universitas Terbuka Wardani.

Sujiono, Yuli Nuraini. (2018) Metode Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia Prasekolah. Jakarta : Universitas Terbuka Wardhani.

Kemenkes RI. (2017). Profil Kesehatan Indonesia. Keputusan Kesehatan Republik Indonesia. Jakarta.

AM,M. (2015). Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dan Peningkatan. Belajar Anak. Jurnal Pendidikan Islam, Vol(2).

Khiyarusoleh, Ujang. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. Jurnal PGSD. Vol.5(1): 1-10.

Siti Partin Suardiman. (2015). Metode Pengembangan Daya Pikir Dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta : FIP UNY.

Wong, Donna L. Wong (et al). (2016). Buku Ajaran Keperawatan Pediatric. Jakarta : EGC.