



PEMBERIAN TERAPI BERMAIN MAGIC BOX UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Velga Yazia*, Ulfa Suryani, Nurleny, Hidayatul Hasni

STIKes MERCUBAKTIJAYA Padang, Surau Gadang, Kec. Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat 25173,
Indonesia

*eghayazia@gmail.com

ABSTRAK

Pada dasarnya orangtua berkewajiban dan bertanggung jawab dalam tugas mendidik anak dengan memberikan berbagai hal menyangkut kepentingan anak-anaknya, seperti mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan menjaga Kesehatan anak. Hal ini dikarenakan aktifitas yang dilakukan oleh anak ketika dirumah lebih kepada penekanan kemampuan berbicara dan bercerita kegiatan yang dilakukan dengan metode tanya jawab. Sedangkan anak usia dini lebih mudah mengerti dan memahami jika pembelajaran diterapkan dengan langsung praktek/menggunakan media, anak akan gampang mengingatnya karena langsung terlibat dalam kegiatan belajar tersebut. Permainan magic box dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak terutama dalam berbicara, bercerita dan penambahan kosakata untuk anak. Karena tujuan permainan ini adalah menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menambah kosakata anak melalui pemberian terapi bermain magic box sehingga saat mereka dapat menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Peserta dari kegiatan ini merupakan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 orang. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah ceramah, terapi bermain dan diskusi. Hasil dari kegiatan ini adalah mampu menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh.

Kata kunci: anak; perkembangan bahasa; terapi bermain magic box

GIVING MAGIC BOX PLAY THERAPY TO Stimulate LANGUAGE DEVELOPMENT CHILDREN AGED 5-6 YEARS

ABSTRACT

Basically, parents are obliged and responsible in the task of educating children by providing various matters concerning the interests of their children, such as developing abilities, knowledge, skills, and maintaining children's health. This is because the activities carried out by children at home are more about emphasizing the ability to speak and tell stories, activities carried out by the question and answer method. While early childhood is easier to understand and understand if learning is applied directly to practice/using media, children will easily remember it because they are directly involved in the learning activity. Magic box games can stimulate children's language development, especially in speaking, telling stories and adding vocabulary for children. Because the purpose of this game is to increase the vocabulary of children when children explain what they have touched. The purpose of this activity is to increase children's vocabulary by providing magic box play therapy so that when they are able to explain what they have touched. Children use the sense of touch to find out and evaluate their experiences. This activity focuses on children's ability to feel, observe, and explain their observations. Participants in this activity are children aged 5-6 years, totaling 13 people. The methods used in the implementation of this

activity are lectures, play therapy and discussion. The result of this activity is that they are able to increase the vocabulary of children when children explain what they have touched.

Keywords: children; language development; magic box play therapy

PENDAHULUAN

Bermain adalah aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam. Kelompok bermain adalah wadah pembinaan sebagai usaha kesejahteraan anak dengan menggunakan kegiatan bermain dan menyelenggarakan Pendidikan pra sekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai memasuki Pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini khususnya pada jenjang kelompok bermain menyelenggarakan Pendidikan memfokuskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan semua aspek. Stimulasi perkembangan anak harus selalu dilakukan agar anak dapat mencapai tumbuh kembang sesuai harapan. Melalui bermain, anak belajar untuk mengekspresikan emosi, proses emosi, memodulasi dan mengatur emosi, serta menggunakan emosi dengan cara yang adaptif.

Pada dasarnya orangtua berkewajiban dan bertanggung jawab dalam tugas mendidik anak dengan memberikan berbagai hal menyangkut kepentingan anak-anaknya, seperti mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan menjaga Kesehatan anak (Rochanah, 2017). Prinsip pengasuhan anak pada dasarnya tidak terpaku siapa pengasuhnya, akan tetapi lebih berfokus pada aktivitas yang diberikan oleh orang dewasa dari Pendidikan yang dapat menstimulasi perkembangan anak. Factor terpenting dalam perkembangan anak yang sehat adalah memiliki setidaknya satu hubungan yang kuat (keterikatan) dengan orang dewasa yang peduli dan menghargai kesejahteraan anak. Kurangnya pengasuh yang konsisten dapat menimbulkan risiko tambahan bagi anak-anak (Evans, 2007).

Berdasarkan data WHO pada tahun 2016 menunjukkan bahwa sekitar 250 juta anak (43%) tidak mampu mencapai perkembangan secara optimal di seluruh dunia. Di Benua Afrika, angka persentase menunjukkan lebih dari 40% anak berusia 3-5 tahun mengalami kegagalan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan emosionalnya. Hal ini dikarenakan kesalahan pengasuhan yang kurang memberikan dukungan dalam pembelajaran anak usia dini, seperti informasi dan sarana. Factor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pola asuh antara lain social budaya, ekonomi, Pendidikan, lingkungan dan dukungan pengasuh (Sary, 2020). Sedangkan di Indonesia, prevalensi penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun sebesar 7.512 per 100.000 populasi anak (7,51%). Diperkirakan sekitar 5 hingga 10% anak mengalami keterlambatan perkembangan (Inggriani, Rinjani, & Susanti, 2019).

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada usia 0-6 tahun dan masa ini merupakan masa emas (golden age), karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak dapat tergantikan dengan masa mendatang. Pada masa ini jika anak diberikan stimulasi perkembangan yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangannya akan menjadi modal yang sangat penting untuk anak dikemudian hari.

Salah satu aspek perkembangan anak, adalah aspek perkembangan Bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam hubungan antar manusia sehingga dapat menyampaikan apa yang ada dipikirkannya kepada orang lain. Anak belajar Bahasa untuk pertama kalinya sejak lahir. Bayi baru lahir hanya bisa menangis untuk

mengungkapkan sesuatu kepada orang dewasa. Melalui tangisan itulah bayi mengungkapkan bahasanya yaitu Bahasa bayi. Dari hari ke hari bayi akan mengalami perkembangan Bahasa dan kemampuan bicara, namun tiap anak tidak sama persis pencapaian, ada yang sangat cepat berbicara ada pula yang membutuhkan waktu yang agak lama.

Berdasarkan observasi awal di Wilayah Kerja Puskesmas Lubuk Buaya Padang, yakni anak yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 16 anak dan terdapat 10 anak kemampuan abhasanya belum berkembang secara optimal. Ditunjukkan dengan anak belum percaya diri untuk menceritakan apa yang sudah dirasakan anak beberapa waktu belakangan, seperti Ketika orangtua menanyakan apa saja aktifitas yang sudah dilakukan sejak pagi, hanya Sebagian kecil anak yang mampu menyampaikan dengan pembicaraan yang sedikit terputus-putus dan menyampaikan sedikit lama, serta anak kurang dapat mengekspresikan apa yang dirasakan oleh anak.

Hal ini dikarenakan aktifitas yang dilakukan oleh anak Ketika dirumah lebih kepada penekanan kemampuan berbicara dan bercerita kegiatan yang dilakukan dengan metode tanya jawab. Sedangkan anak usia dini lebih mudah mengerti dan memahami jika pembelajaran diterapkan dengan langsung praktek/menggunakan media, anak akan gampang mengingatnya karena langsung terlibat dalam kegiatan belajar tersebut.

Bermain memang identik dengan dunia anak, permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat (Madyawati, 2016). Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak dengan mempelajari berbagai istilah dan kosakata. Bermain dapat mengembangkan keterampilan bahasa yang kesemuanya itu dapat dituangkan dalam bentuk bahasa nyata.

Banyak permainan yang dapat mengembangkan bahasa anak usia dini, salah satunya adalah Magic Box (kotak misteri). Dengan permainan magic box diharapkan dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak terutama dalam berbicara, bercerita dan penambahan kosakata untuk anak. Karena tujuan permainan ini adalah menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh (Asmawati & dkk, 2010).

Magic box adalah kotak ajaib atau kotak misteri yang berbentuk kubus yang ukurnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan magic box karena permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, anak tidak dapat mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka, baru anak mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib/misteri. Permainan magic box adalah permainan menebak benda yang berada didalam kotak. Permainan ini bertujuan untuk menambah kosakata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk belajar membedakan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemberian terapi bermain pada anak usia 5-6 tahun untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak di wilayah kerja Puskesmas Lubuk Buaya Padang dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Maret 2022. Jumlah peserta yang hadir pada saat kegiatan adalah 13 anak. Metode yang dilakukan adalah memberikan terapi bermain secara tatap muka menggunakan media yang sudah disisapkan oleh pengabdian, berupa Box yang berbentuk kubus, dan didalam box kubus di masukkan beberapa benda yaitu, pulpen, boneka, buku, mangkuk, gelas, kotak pensil, crayon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemberian terapi bermain pada anak usia 5-6 tahun untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak di wilayah kerja Puskesmas Lubuk Buaya Padang yang dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Maret 2022 dimulai dari jam 09.00 – 11.00 WIB. Tahap persiapan dimulai dari melakukan survey awal di wilayah kerja Puskesmas Lubuk Buaya Padang dan membuat proposal pengabdian serta meminta izin untuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Tahap pelaksanaan dibuka oleh moderator dan menjelaskan tujuan kegiatan. Kemudian dilanjutkan presenter dengan pemaparan materi permainan yang akan dilakukan. Tahap evaluasi struktur peserta menghadiri kegiatan 100%, media dan alat yang digunakan saat penyuluhan sesuai dengan rencana, sedangkan evaluasi proses waktu yang direncanakan sesuai dengan kegiatan penyuluhan. Peserta sangat antusias dan aktif bertanya serta mampu melakukan permainan. Selama kegiatan berlangsung peserta mengikuti dari awal sampai akhir kegiatan.

Hasil kegiatan ini melalui observasi perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun penerapan permainan magic box pretest didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,9 dengan nilai terendah 3 dan nilai tertinggi 6. Sedangkan permainan magic box post test memperoleh rata-rata 10,1 nilai terendah 7 dan nilai tertinggi 12. Dapat disimpulkan, yaitu terdapat peningkatan perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun di wilayah kerja Puskesmas Lubuk Buaya Padang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pre test (4,7) dan nilai rata-rata post test (10,1) yang berjumlah 13 anak. Selama pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh pengabdian dan anak ke dalam lembar observasi, yaitu pada saat tim pengabdian mendemonstrasikan media magic box, anak sudah memfokuskan perhatiannya, anak terlihat antusias melakukan permainan karena permainan ini melibatkan sensori motor anak, kemampuan Bahasa anak berkembang dengan baik, pada saat anak menebak benda yang ada dalam kotak, dan pada saat anak menceritakan keadaan benda yang diambarnya dari dalam kotak.

Menurut Catron dan Allen (1999) bagi seorang anak bermain merupakan suatu kebutuhan, karena bermain memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan anak. Pada dasarnya, bermain memiliki tujuan yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreatifitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya. Selain itu melalui alam bermain anak mengembangkan potensi pada anak, tidak hanya fisik, tapi juga perkembangan kognitif, Bahasa, social, emosi dan kreativitas.

Kemampuan dan minat anak pada tahapan perkembangan 4-6 tahun mengalami banyak perubahan yang berarti. Anak usia ini umumnya sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuannya. Salah satunya yaitu dari kemampuan perseptual kognitif. Anak usia 4-6 tahun menunjukkan peningkatan minat dalam mengenal berbagai macam bentuk, warna, ukuran

maupun pola. Pengenalan bentuk dan warna anak sangat diperlukan karena tanpa adanya pengenalan bentuk dan warna yang jelas anak akan sulit dalam menentukan benda yang bentuknya bermacam-macam dan warna-warna yang seharusnya mulai dikenal anak.

Pengenalan berbagai macam bentuk dan warna dapat memberikan ilmu pengetahuan baru. Untuk itu diberikan kegiatan maupun permainan dalam mengembangkan aspek Bahasa tersebut melalui permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Melalui permainan yang menyenangkan inilah anak lebih tertarik dan antusias dalam kegiatan bermain sambil belajar. Permainan yang dirancang sedemikian rupa yang dapat meningkatkan aspek kognitif dan bahasa yang menarik bagi anak.

Permainan adalah suatu aktivitas menyenangkan yang dilakukan anak dan berfungsi untuk membantu anak mencapai perkembangan yang utuh dan mencakup seluruh aspek pengembangan dan juga merupakan alat yang dapat memotivasi anak untuk dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya secara optimal, mengenal lingkungan sekitar, dan untuk bersosialisasi terhadap teman-teman disekelilingnya. Untuk menciptakan suatu alat permainan harus disesuaikan dengan aspek yang ingin dikembangkan, tingkat usia anak, manfaat permainan, karakteristik permainan, cara bermain, bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan dan juga kelemahan kelebihan permainan tersebut. Permainan Magic Box merupakan salah satu alat permainan untuk mengembangkan aspek kognitif, Bahasa dengan mengenal bentuk dan warna yang dibuat untuk anak kelompok usia 4-5 tahun. Melalui permainan Magic Box ini anak bermain tentang pengenalan bentuk dan warna. Anak mengambil salah satu bentuk di dalam kotak kemudian meraba dan menebak bentuk yang ada didalam kotak dengan memasukkan tangan ke dalam kotak tersebut, setelah itu barulah salah satu bentuk dikeluarkan dan anak menebak warna dari bentuk yang diambilnya. Diantara warna yang perlu dikenalkan pada anak adalah warna merah, kuning dan biru serta bentuk yang akan dikenalkan pada anak yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Sehingga anak akan terstimulasi dalam perkembangan Bahasa anak untuk berbicara, mengungkapkan dan menjelaskan terhadap benda apa yang di ambil oleh anak

Pada dasarnya Bahasa merupakan alat komunikasi sebagai wujud dari kontak social dalam menyatakan gagasan atau ide-ide dan perasaan-perasaan oleh setiap individu sehingga dapat mengembangkan Bahasa yang bersifat ekspresif. Seorang anak memerlukan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak dengan mempertimbangkan factor-faktor yang mempengaruhi pribadi anak tersebut. Belajar Bahasa sangat krusial terjadi pada usia sebelum enam tahun. Anak memperoleh Bahasa dari lingkungan keluarga dan lingkungan tetangga. Dengan kosa kata yang mereka miliki pertumbuhan kosa kata anak akan tumbuh dnegan cepat seperti yang dikemukakan oleh teori Sroufe (1996) pertumbuhan kosa kata anak akan lebih cepat setelah mereka mulai berbicara. Pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan disekitar anak antara lain teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah, maupun tetangga disekitar tempat tinggalnya.

Madyawati (2016) mengemukakan bahwa bermain memang identic dengan dunia anak, permainan dapat dilakukan dengan cara menggunakan alat maupun tanpa menggunakan alat. Permainan yang cocok untuk anak adalah jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui kegiatan bermain, tanpa disadari anak sedang mengembangkan

keterampilan berbahasa yang kesemuanya itu dapat dituangkan dalam bentuk Bahasa nyata. Banyak permainan yang dapat mengembangkan Bahasa anak usia dini salah satunya adalah magic box, diharapkan dapat berpengaruh terhadap perkembangan Bahasa anak terutama dalam berbicara, bercerita dan penambahan kosa kata untuk anak. Karena tujuan permainan ini adalah menambah kosa kata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh (Asmawati & dkk, 2010).

Sandy (2018) mengatakan melalui permainan magic box pembelajaran menyebutkan nama dari benda yang diperlihatkan kepada anak. Permainan ini dapat menambah kosakata anak dalam mengenal huruf abjad saat anak menjelaskan apa yang mereka sentuh. Permainan ini dibutuhkan satu kotak yang diisi beberapa benda. Pengajar mengambil salah satu benda dari kotak tersebut dan memperlihatkan kepada anak, lalu anak (secara individu atau kelompok) menyebutkan nama bendanya dengan benar, maka anak mendapatkan point. Apabila salah satu unsur tersebut salah maka anak tidak mendapatkan poin.

Tujuan permainan magic box adalah untuk menambah kosa kata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra perabanya untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Meskipun barang-barang yang berada dalam kotak sederhana saja, namun anak-anak tidak tahu apa saja yang ada didalam kotak tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka. Anak dapat membicarakan bilangan, bahan, bentuk dan ukuran dari berbagai benda tersebut. Hal ini juga mengembangkan kemampuan anak untuk belajar membedakan (Asmawati & dkk. 2010)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ariska dan suyadi (2020) menunjukkan adanya perkembangan dalam meningkatkan kemampuan Bahasa pada anak usia dini melalui penggunaan media magic box, Sebagian besar kemampuan Bahasa anak dalam kategori mulai berkembang serta berkembang sesuai dengan harapan pada anak usia 5-6 tahun. Dengan penerapan permainan magic box terdapat pengaruh terhadap perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun (Simamora, Hasibuan dan Lubis. 2019).

SIMPULAN

Pemberian terapi bermain Magic Box dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun mampu menambah kosakata anak saat anak menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariska, K. and Suyadi (2020) 'Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini', SELING: Jurnal Program Studi PGRA, I, pp. 137–145.
- Asmawati, L., & dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Evans, J. L. (2007). Parenting programmes : an important ECD intervention strategy.

- 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(1), 115–124.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Perkembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rochanah, R. (2017). Peranan Keluarga Sekolah Dan Masyarakat Dalam Menunjang Pembelajaran Yang Efektif. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1981>
- Sandy, Deviana Putri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Pembelajaran Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya. *JPGSD*, Volume 6 Nomor 11, Halm 2084-2093.
- Sary, Y. N. E. (2020). Cara Asuh Nenek pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.585>
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B. and Lubis, Z. (2019) ‘Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai’, *Jurnal Raudhah*, 7(2). doi: 10.30829/raudhah.v7i2.506

