

Article

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA 48-59 BULAN

Pauline Kusmaryati^{1*}, Syamsidar¹, Winda Triana²

¹Jurusan Kebidanan, Politeknik Kemenkes Jambi, Indonesia

²Jurusan Promosi Kesehatan, Politeknik Kemenkes Jambi, Indonesia

SUBMISSION TRACK

Received: May 15, 2023

Final Revision: May 29, 2023

Available Online: June 05, 2023

KEYWORDS

Snakes, Ladders, Child development

CORRESPONDENCE

Pauline Kusmaryati

E-mail:

paulinekusmaryati@poltekkesjambi.ac.id

A B S T R A C T

The World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of preschool-aged children suffer from minor brain dysfunctions, including impaired fine motor development. According to Kay-Lambkin, et al, globally, it is reported that children who experience disorders in the form of anxiety are around 9%, easily emotional 11-15%, behavioral disorders 9-15% (Wilar, 2015). The Ministry of Health of the Republic of Indonesia (2017) reports that 0.4 million (16%) Indonesian toddlers experience developmental disorders, both fine and gross motor development, hearing loss, low intelligence and speech delays. The purpose of this study was to determine the effect of snake and ladder game on the development of children aged 48-59 months in Sungai Tawar Village, East Tanjab Regency. This study used a quasi-experimental method with a one group pre test post test design. The population in this study were all toddlers aged 48-59 months in Sungai Tawar Village as many as 33 people. The number of samples as many as 33 people were taken by total sampling technique, statistical analysis test using the Wilcoxon test. Results of the Wilcoxon test, it was found that 33 respondents all experienced increased development after playing snake and ladder with a mean rank of 17 and a p-value of 0.000. Where the results of the study before playing snakes and ladders the average child development of 9.6. After playing snake and ladder the average development of children increased to 16. Statistically, it can be interpreted that the game of snakes and ladders affects the development of children aged 48-59 months in Sungai Tawar Village, East Tanjab Regency in. It is expected that health workers can apply the game of snakes and ladders in stimulating the development of children aged 48-59 months.

I. INTRODUCTION

World Health Organisation (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Menurut Kay-Lambkin, dkk, secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15% (Angkawijaya et al., 2016). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2017) melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Depkes, 2006).

Pada anak usia dini terdapat lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal sehingga akan membuat kecerdasan dan pertumbuhan anak menjadi optimal (La Ode Alifariki, 2020). Lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan anak adalah Perkembangan Fisik Motorik Kasar, Motorik Halus, Bahasa, Sosial, dan Emosi. Untuk menstimulasi lima aspek perkembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Melalui bermain dapat menciptakan ZPD (zone of proximal developmental), yaitu wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak menuju perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi, seperti

pengembangan kognitif anak, pengembangan kesadaran diri, pengembangan sosial-emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan Bahasa/komunikasi (Fransisca et al., 2020; Musfiroh, 2005).

Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu keterampilan atau gerakan kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga, keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola serta memainkan benda-benda atau alat-alat mainan, bermain dan bermain adalah segalanya. Dari keterampilan hidup dasar hingga fungsi eksekutif otak manusia, semuanya paling baik dipelajari melalui permainan, melalui permainan anak-anak terhubung dengan minat mereka sendiri, belajar membuat keputusan, belajar untuk menangani emosi mereka, berteman, dan yang paling penting, mendapatkan kebahagiaan (Fitriani & Adawiyah, 2021). Permainan merupakan kegiatan yang dirancang secara matang dan bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan khusus melalui pengalaman belajar (Musfiroh, 2005).

Penggunaan media yang tepat akan mendukung tercapainya proses belajar anak, pemilihan media pembelajaran tersebut tentunya harus sesuai dengan tempat dimana kita berada dan sesuai dengan materi yang telah disampaikan (Marâ et al., 2019). Sujarwo menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 4-6 tahun dalam rangka menstimulus berbagai bidang

pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial (Indriasih, 2015). Motorik kasar dan motorik halus yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya (Rekysika & Haryanto, 2019; Widi, 2015)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Desa Sungai Tawar dengan menggunakan buku KIA terhadap 8 balita usia 48-59 bulan didapatkan hasil 50% anak belum bisa menyebutkan nama lengkapnya dengan benar dan 25% anak belum bisa menyebutkan nama-nama hari secara berurutan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah masih adanya balita 48-59 bulan yang belum bisa menyebutkan nama lengkapnya dengan benar.

II. METHOD

Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dalam bentuk rancangan one group pretest posttest. Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua balita usia 48-59 bulan yang berada di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur berjumlah 33 orang. Sampel diambil dengan cara keseluruhan total populasi (total sampling) yaitu semua anak usia 48-59 bulan di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur sebanyak 33 orang yang memenuhi kriteria Inklusi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan data primer yaitu data yang langsung diperoleh dari subjek yang diteliti. Kegiatan simulasi permainan ular tangga dilaksanakan selama 4 hari dengan jumlah kelompok sebanyak 8 kelompok. Setiap kelompok memiliki anggota sebanyak 4-5 orang. Dalam satu hari hanya dua kelompok yang mengikuti permainan ular tangga dan begitu seterusnya pada hari berikutnya.

Analisa Univariat untuk mendeskripsikan tingkat perkembangan masing-masing responden yang diteliti dan melihat perkembangan sebelum dan sesudah bermain ular tangga pada kelompok intervensi. Analisa bivariat untuk menguji pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan anak usia 48-59 bulan di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur. Pengujian data dilakukan dengan menggunakan uji statistik *t-test* dependen apabila data penelitian berdistribusi normal, jika data penelitian tidak berdistribusi normal menggunakan uji *wilcoxon*.

III. RESULT

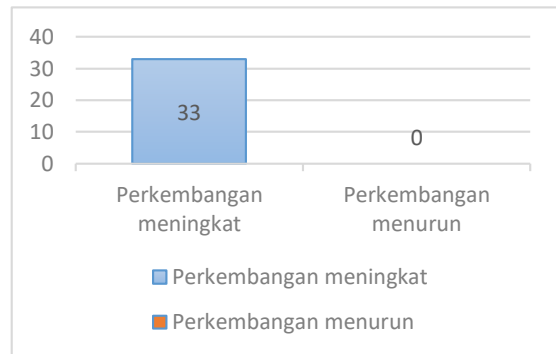
Distribusi data perkembangan anak sebelum dan sesudah intervensi, disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan Sesudah Bermain Ular Tangga

Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan Sebelum Bermain Ular Tangga	Median (Minimum-Maksimum)
Pre test	9 (5-13)
Post test	17 (12-18)

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum intervensi dari 33 responden diperoleh nilai median sebelum bermain ular tangga yaitu 9, sedangkan nilai minimum 5 dan nilai maksimum 13. Kemudian setelah intervensi, dari 33 responden diperoleh nilai median sebelum bermain ular tangga yaitu 17, sedangkan nilai minimum 12 dan nilai maksimum 18.

Gambar 1. Diagram Peningkatan Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan



Tabel 2. Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan

Variabel	Rata-rata	Min-max	Mean Rank	Sig
Perkembangan anak sebelum bermain ular tangga	9,61	5-14	0	0,000
Perkembangan anak sesudah bermain ular tangga	16	12-18	17	

Berdasarkan uji *wilcoxon* diketahui nilai rata-rata perkembangan anak usia 48-59 tahun sebelum bermain ular tangga adalah 9,61 kemudian mengalami peningkatan rata-rata perkembangan menjadi 16 setelah bermain ular tangga. Nilai minimum 5 meningkat menjadi 12 dan nilai maksimum dari

14 meningkat menjadi 18 setelah bermain ular tangga.

IV. DISCUSSION

Hasil uji statistik diperoleh p-value = 0,000 ($p < 0,005$). Hasil uji ini menunjukkan ada perbedaan perkembangan anak usia 48-59

tahun sebelum dan sesudah bermain ular tangga di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur, sehingga dapat diartikan permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan anak usia 48-59 tahun di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur dengan rata-rata peningkatan 17.

Setelah diberikan permainan ular tangga terjadi peningkatan perkembangan yaitu sebagian besar responden bisa membandingkan/membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya, bisa mengancing baju atau pakaian boneka, bisa melompat-lompat 1 kaki dan bisa menjawab dengan kata-kata yang benar dan bisa berpakaian sendiri tanpa dibantu.

Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Kematangan merupakan proses intrinsik yang terjadi dengan sendirinya, sesuai dengan potensi yang ada pada individu. Belajar merupakan perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar, anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan dan potensi yang dimiliki anak (Indriasih, 2015; Nawafilah & Masruroh, 2020)

Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta memengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan. Bagi anak, bermain memiliki nilai dan ciri yang penting bagi kemajuan perkembangan kehidupannya sehari-hari. Dengan kata lain, anak

mengonsolidasikan keterampilan yang dimiliki, lalu mewujudkannya dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda (Rekysika & Haryanto, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagian besar perkembangan anak sebelum bermain ular tangga sebagian besar masih kurang, hal ini dikarenakan belum adanya proses pembelajaran yang didapat oleh responden, sehingga anak belum bisa memperlihatkan potensi yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa setelah diberikan permainan ular tangga terjadi peningkatan perkembangan yaitu sebagian besar responden bisa membandingkan atau membedakan sesuatu dari ukuran dan bentuknya, bisa mengancing baju atau pakaian boneka, bisa melompat-lompat 1 kaki dan bisa menjawab dengan kata-kata yang benar dan bisa berpakaian sendiri tanpa dibantu. Perkembangan anak sebelum bermain ular tangga sebagian besar masih kurang, hal ini dikarenakan belum adanya proses pembelajaran yang didapat oleh responden dan setelah mendapatkan pembelajaran melalui permainan ular tangga perkembangan responden meningkat menjadi baik Hasil ini sejalan dengan penelitian Rekysika (2019) tentang media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest.

V. CONCLUSION

Sebelum bermain ular tangga sebagian kecil responden yang memiliki perkembangan baik. Setelah bermain ular tangga sebagian besar responden yang memiliki perkembangan baik. Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan anak usia 48-59 bulan di Desa Sungai Tawar Kabupaten Tanjab Timur.

Bagi orang tua dan tenaga kesehatan agar melatih anak untuk meningkatkan perkembangannya dengan menggunakan permainan ular tangga.

REFERENCE

- Angkawijaya, L., Wilar, R., Rompis, J., Tangkilisan, H. A., & Tatura, S. N. N. (2016). Hubungan antara pH Darah dengan Kadar Laktat Dehidrogenase pada Asfiksia Neonatorum. *Sari Pediatri*, 17(2), 141–144.
- Depkes, R. I. (2006). Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan kesehatan dasar. *Jakarta: Depkes RI*, 7–49.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(01), 1–13.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- La Ode Alifariki, S. K. (2020). *Gizi Anak dan Stunting*. Penerbit LeutikaPrio.
- Marâ, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Musfiroh, T. (2005). Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan. *Jakarta: Depdiknas*.
- Nawafilah, N. Q., & Masruroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37–46.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
- Widi, S. C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).