

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRA SEKOLAH
DI TK PERTIWI 1 KANTOR GUBERNUR
KOTA PADANG**



CINTHIA RANI SAPUTRI

213310718

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
JURUSAN KEPERAWATAN
KEMENKES POLTEKKES PADANG
2025**

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRA SEKOLAH
DI TK PERTIWI 1 KANTOR GUBERNUR
KOTA PADANG**

Diajukan ke Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan
Kemenkes Poltekkes Padang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan Keperawatan



CINTHIA RANI SAPUTRI

213310718

**PRODI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
JURUSAN KEPERAWATAN
KEMENKES POLTEKKES PADANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan
Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi I Kantor Gubernur
Kota Padang

Disusun oleh

Nama : Cinthia Rani Saputri

NIM : 213310718

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

22 Mei 2025

Menyetujui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Ns. Zolla Amely Ilda, M. Kep)
NIP. 197910192002122001

(Ns. Idrawati Bahar, S. Kep, M. Kep)
NIP. 197107051994032003

Padang, 26 Mei 2025

Ketua Prodi Sarjana Terapan Keperawatan

(Ns. Nova Yanti, M. Kep, Sp. Kep. MB)
NIP. 198010232002122002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah
di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang

Disusun Oleh

CINTHIA RANI SAPUTRI

213310718

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : Selasa, 03 Juni 2025

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua

Ns. Tisnawati, S.Kep, S.ST, M.Kes

NIP. 1965071619889320002

Anggota penguji 1

Ns. Elvia Melti, M.Kep, Sp.Kep.Mat

NIP. 198004232002122001

Anggota penguji 2

Ns. Zella Amely Hida, S.Kep, M.Kep

NIP. 197910192002122001

Anggota penguji 3

Ns. Idrawati Bakar, S.Kep, M.Kep

NIP. 197107051994032003

PADANG, 19 Juni 2025

Ketua Prodi Sarjana Terapan Keperawatan

Ns. Nova Yanti, M. Kep, Sp. Kep. MB

NIP. 198010232002122002

iii



Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Cinthia Rani Saputri
Nim : 213310718
Tanggal Lahir : 09 September 2002
Tahun Masuk : 2021
Nama Pembimbing Akademik : Renidayati, S.Kp, M.Kep, Sp.Jiwa
Nama Pembimbing Utama : Ns. Zolla Amely Ilda, S.Kep, M.Kep
Nama Pembimbing Pendamping : Ns. Idrawati Bahar, S.Kep, M.Kep

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penelitian skripsi saya, yang berjudul **Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang**. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, 22 Mei 2025



Cinthia Rani Saputri
Nim : 213310718

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES PADANG
PROGRAM SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN NERS**

Skripsi, Mei 2025
Cinthia Rani Saputri

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang

Isi : xiii + 61 Halaman + 14 Lampiran

ABSTRAK

Masa prasekolah merupakan periode emas (*golden age*) dalam perkembangan (aspek motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa). Keterlambatan yang terjadi pada fase ini berpotensi memengaruhi tahap perkembangan ketika anak memasuki usia sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 49 anak, ditemukan sekitar 50% mengalami keterlambatan perkembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia prasekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*, dilaksanakan pada Desember 2024 hingga Juni 2025. Populasi terdiri dari 96 anak usia prasekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang, dengan sampel sebanyak 49 anak yang dipilih melalui *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP), lalu diolah melalui tahap *editing*, *coding*, *entry*, *cleaning*, dan *transferring*. Analisis dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan melalui permainan tradisional adalah sebesar 5,37, sedangkan setelah meningkat menjadi 8,51. Dengan demikian, terdapat peningkatan rerata sebesar 3,14. Berdasarkan hasil Uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia prasekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

Saran penelitian ini diharapkan Guru Paud/TK dan orang tua dapat menerapkan permainan tradisional “Ular Naga Panjang dan ABC ada berapa” untuk menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa pada anak usia pra sekolah.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Perkembangan, Anak Usia Pra Sekolah

Daftar Pustaka : 36 (2015-2024)

**MINISTRY OF HEALTH POLYTECHNIC OF HEALTH PADANG
BACHELOR OF APPLIED NURSING PROGRAM**

Thesis, May 2025
Cinthia Rani Saputri

**The Effect of Traditional Games on the Development of Pre-school Age
Children at TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur, Padang City**

Contents : xiii + 61 Pages + 14 Appendices

ABSTRACT

The preschool period is a golden age in development (motor, cognitive, social-emotional and language aspects). Delays that occur in this phase have the potential to affect the stage of development when children enter school age. Based on a preliminary study conducted on 49 children, it was found that around 50% experienced developmental delays. This study aims to evaluate the effect of traditional games on preschool children's development at Pertiwi 1 Governor's Office Kindergarten in Padang City.

This study used a pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest Design, conducted from December 2024 to June 2025. The population consisted of 96 preschool-age children at Pertiwi 1 Governor's Office Kindergarten in Padang City, with a sample of 49 children selected through simple random sampling. Data were collected using the Developmental Pre-Screening Questionnaire (KPSP), then processed through editing, coding, entry, cleaning, and transferring stages. Analysis was conducted using the Wilcoxon test.

The results showed that the average score of child development before being given treatment through traditional games was 5.37, while after it increased to 8.51. Thus, there is an average increase of 3.14. Based on the results of statistical tests using the Wilcoxon test, the p-value is 0.000 ($p < 0.05$), which indicates that there is a significant influence between traditional games on the development of preschool children at Pertiwi 1 Kindergarten, Governor's Office, Padang City.

It is recommended that early childhood education teachers and parents incorporate traditional games such as "Ular Naga Panjang" and "ABC Ada Berapa" to stimulate motor, cognitive, socio-emotional, and language development in preschool-aged children.

Keywords : Traditional Games, Development, Preschool Children
Bibliography : 36 (2015-2024)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang”**. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Terapan Keperawatan pada Jurusan Keperawatan Kemenkes Poltekkes Padang. Skripsi ini terwujud atas bimbingan dan pengarahan dari Ibu Ns. Zolla Amely Ilda, M. Kep selaku pembimbing utama dan ibu Ns. Idrawati Bahar, S. Kep, M. Kep selaku pembimbing pendamping serta bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Renidayati, M. Kep., Sp. Jiwa selaku Direktur Kemenkes Poltekkes Padang.
2. Bapak Tasman, SKp, M. Kep, Sp. Kom selaku Ketua Jurusan Keperawatan.
3. Ibu Ns. Nova Yanti, M. Kep., Sp.KMB selaku ketua Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Kemenkes Poltekkes Padang.
4. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar di Kemenkes Poltekkes Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada kedua orang tua dan saudara yang telah memberikan semangat dan dukungan materi serta restu yang tidak dapat dinilai dengan apapun.
6. Ibu Dewi Indria, S. Pd selaku Kepala TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur.
7. Teman-teman yang telah membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta pihak yang telah membantu dalam perkuliahan dan proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan tanggapan, kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga nantinya dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu keperawatan.

Padang, 22 Juni 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Konsep Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah.....	11
B. Konsep Bermain	17
C. Permainan Tradisional	21
D. Kerangka Teori.....	29
E. Kerangka Konsep	30
F. Defenisi Operasional	30
G. Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel.....	33

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Prosedur Penelitian	37
F. Instrumen Penelitian	39
G. Pengolahan Data.....	40
H. Analisis Data	41
I. Etika Keperawatan.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang	43
B. Gambaran Umum Karakteristik Responden	43
C. Analisis Univariat	44
D. Analisis Bivariat.....	45
E. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.3 Defenisi Operasional	30
Tabel 3.2 Sampel Anak TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang	35
Tabel 4.3 Uji Normalitas	41
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi	44
Tabel 4.2 Rerata Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sebelum	44
Tabel 4.3 Rerata Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sesudah	45
Tabel 4.4 Uji <i>Wilcoxon</i>	45
Tabel 4.5 Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangana	46

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian	28
Bagan 2.2 Kerangka Konsep Penelitian	29
Bagan 3.1 Rancangan <i>Pre Experiment One Group Pre-Post Test</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 *Gantt Chart*
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Institusi
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
- Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian
- Lampiran 5 Surat Permohonan Kepada Responden
- Lampiran 6 *Informed Consent*
- Lampiran 7 SOP Permainan Tradisional
- Lampiran 8 Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)
- Lampiran 9 Lembar Konsultasi Proposal Skripsi Pembimbing I
- Lampiran 10 Lembar Konsultasi Proposal Skripsi Pembimbing II
- Lampiran 11 Dokumentasi
- Lampiran 12 Master Tabel Pre dan Post
- Lampiran 13 Output SPSS
- Lampiran 14 Uji *Plagiarisme Turnitin*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan anak bersifat multidimensional, mencakup aspek kognitif, emosional, dan sosial. Pentingnya perkembangan ini melibatkan perubahan kualitatif dalam fungsi seseorang, seperti berfikir, berbicara, berjalan, dan interaksi sosial, yang terjadi secara berkesinambungan dan dapat dipengaruhi oleh faktor biologis, lingkungan, dan pengalaman individu ¹. Permasalahan yang akan timbul di masa datang ialah masalah akademik, anak dengan keterlambatan perkembangan, khususnya dalam bahasa dan kognisi akan menghadapi kesulitan belajar, membaca, menulis, atau menghitung di sekolah. Masalah sosial dan emosional, anak kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya, rendahnya rasa percaya diri, dan risiko masalah mental seperti kecemasan atau depresi ².

Permasalahan yang umum terjadi dalam perkembangan anak meliputi keterlambatan pada aspek motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan sosial. Keterlambatan perkembangan motorik dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan serta karakteristik individu anak, seperti minimnya kesempatan untuk bereksplorasi, misalnya akibat terlalu sering digendong atau menggunakan *baby walker*. Sementara itu, gangguan perkembangan bahasa dapat disebabkan oleh faktor genetik, gangguan pendengaran, rendahnya tingkat intelegensi, kurangnya stimulasi lingkungan, keterlambatan maturasi, serta kondisi keluarga yang kurang mendukung. Selain itu gangguan emosi dan sosial selama tahap perkembangan, anak juga dapat mengalami berbagai gangguan yang terkait dengan psikiatri. Kecemasan merupakan salah satu bentuk gangguan yang dapat muncul pada anak, dan memerlukan intervensi khusus apabila menghambat interaksi sosial serta mengganggu proses perkembangan anak secara keseluruhan ³.

Menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2023, lebih dari 200 juta anak di bawah usia lima tahun di seluruh dunia tidak mencapai potensi perkembangan optimal, terutama anak-anak yang tinggal di kawasan Asia dan Afrika. Di Indonesia, prevalensi gangguan perkembangan pada anak usia lima tahun mencapai 7,51% atau sekitar 7.512 per 100.000 populasi berdasarkan data tahun 2018 ⁴.

Pemantauan perkembangan anak berdasarkan kelompok usia dilakukan dengan mengacu pada pencatatan dalam Buku Kesehatan Ibu dan Anak (KIA). Proporsi pemantauan tersebut ditujukan untuk anak usia 1 hingga 59 bulan guna memastikan capaian perkembangan sesuai tahapan usianya., di Indonesia yang melakukan pemantauan perkembangan sesuai standar anak yaitu anak usia 3-4 tahun 22,8% sedangkan anak usia 4-5 tahun 15,9 %, Di Sumatera barat yang melakukan pemantauan perkembangan sesuai standar anak yaitu anak usia 3-4 tahun 17,8% sedangkan anak usia 4-5 tahun 10,9% ⁵. Pemantauan perkembangan anak sesuai standar merupakan salah satu fokus utama pemerintah, mengingat target nasional yang ditetapkan sebesar 95%. Pemantauan ini dilakukan melalui pengecekan Buku Kesehatan Ibu dan Anak (KIA) berdasarkan kelompok usia, khususnya anak usia 1–59 bulan. Namun, data menunjukkan bahwa proporsi pemantauan perkembangan yang sesuai standar masih tergolong rendah, yaitu hanya 22,8% pada anak usia 3–4 tahun dan 15,9% pada anak usia 4–5 tahun di Indonesia ⁶.

Pada masa bayi, anak hampir sepenuhnya bergantung pada orang tua untuk pemenuhan kebutuhan dasar, perawatan, dan rasa aman. Pada tahap ini, anak mulai membentuk kepercayaan terhadap lingkungan yang responsif dan aman. Seiring perkembangan usia, khususnya pada masa prasekolah, anak mulai mengembangkan rasa kemandirian serta kemampuan untuk mengontrol diri dan lingkungannya secara lebih mandiri. Anak akan belajar melakukan hal-hal baru untuk diri sendiri, anak membangun rasa kontrol dan juga kepercayaan dasar pada kemampuan anak. Anak mendapatkan rasa kendali pribadi terhadap dunia

merupakan sesuatu yang sangat penting pada tahap perkembangan ini. Pada tahap usia prasekolah, anak mulai menunjukkan peningkatan kemandirian dan keinginan untuk memperoleh kontrol yang lebih besar atas aktivitas yang dilakukan serta cara melakukannya. Perilaku ini mencerminkan perkembangan kemampuan dalam mengambil inisiatif dan membentuk identitas diri ⁷.

Anak usia prasekolah berada pada tahap perkembangan di mana mereka mulai membutuhkan rasa kontrol dan pengaruh terhadap lingkungannya. Hal ini ditunjukkan melalui kemampuan untuk mengambil inisiatif, merencanakan kegiatan, menyelesaikan tugas, serta menghadapi tantangan secara mandiri. Apabila anak gagal mengembangkan rasa inisiatif pada tahap ini, maka dapat timbul rasa takut untuk mencoba hal-hal baru. Ketika anak mencoba melakukan sesuatu secara mandiri, tidak jarang muncul perasaan bahwa apa yang dilakukannya salah. Meskipun kesalahan merupakan bagian alami dari proses belajar, anak yang berhasil melewati tahap perkembangan ini akan menyadari bahwa kesalahan bukanlah akhir dari segalanya, melainkan peluang untuk mencoba kembali. Sebaliknya, anak yang tidak mampu mengelola pengalaman tersebut dapat menafsirkan kesalahan sebagai kegagalan pribadi, yang kemudian memunculkan perasaan rendah diri dan persepsi negatif terhadap diri sendiri ⁷.

Penyebab keterlambatan perkembangan pada anak umumnya berupa kelainan genetik seperti *down syndrome*, gangguan *spektrum autisme*, janin terpapar oleh alkohol atau obat-obatan terlarang saat berada di dalam kandungan, trauma otak seperti kesulitan saat proses kelahiran ataupun bayi mengalami cedera kepala, dan faktor lingkungan seperti kecanduan *gadget* pada anak ⁸.

Ketergantungan terhadap *gadget* dapat mengurangi minat anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, sehingga berpotensi menimbulkan dampak psikologis, seperti menurunnya rasa percaya diri. Kondisi ini juga dapat menyebabkan anak kehilangan minat terhadap aktivitas bermain maupun

kegiatan fisik lainnya. Akibatnya, anak cenderung menarik diri dan menunjukkan perilaku menyendiri. Fenomena ini tercermin dari banyaknya anak yang lebih memilih bermain dengan gadget dibandingkan berinteraksi atau bermain bersama teman sebaya, seperti bermain bola di lapangan. Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2023, tercatat bahwa 32,17% anak usia prasekolah telah mengakses internet, dan sebanyak 38,92% anak usia dini menggunakan telepon seluler (HP) ⁴.

Data BPS (2023) jumlah penggunaan *gadget* untuk anak usia pra sekolah di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% anak usia 0-4 tahun dan 52,76% anak usia 5-6 tahun. Data BPS 2020-2022 di Sumatera Barat jumlah pengguna *gadget* anak 5 tahun keatas ialah 87,31%. Kondisi ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu terjadinya kecanduan gadget pada anak. Di era digital saat ini, kecanduan penggunaan perangkat digital menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan, khususnya pada anak usia dini. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sebanyak 71,3% anak usia prasekolah memiliki gadget dan menggunakannya dalam durasi yang cukup lama. Selain itu, sebanyak 79% anak diperbolehkan menggunakan gadget untuk keperluan di luar pembelajaran. Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali berdampak negatif, antara lain gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, serta hambatan dalam perkembangan sosial dan emosional anak ⁹.

Penelitian yang dilakukan oleh Dini (2024) mengungkapkan berbagai dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa: (1) anak mulai mengenal dan terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini; (2) gadget menjadi sangat akrab dalam kehidupan sehari-hari anak; (3) perhatian anak cenderung terfokus pada gadget; (4) anak menunjukkan perilaku rewel saat tidak diberi akses pada gadget; (5) gadget dianggap sebagai sarana bermain yang menyenangkan; (6) anak menjadi lebih cepat dalam meniru perilaku atau konten yang dilihat dari gadget; (7) penggunaan gadget

memengaruhi perubahan kebiasaan anak; (8) anak mulai menunjukkan perilaku manipulatif seperti berbohong atau mencuri waktu untuk bermain gadget; (9) terdapat risiko gangguan kesehatan, terutama pada mata; dan (10) sebagian orang tua dengan sengaja memberikan gadget sebagai alat untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian anak ¹⁰. Penggunaan gadget pada anak menjadi perhatian serius karena berpotensi menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif terhadap aspek perkembangan, khususnya bahasa, mental, dan sosial. Anak yang mengalami kecanduan gadget umumnya menunjukkan kesulitan dalam berkonsentrasi, keterlambatan perkembangan bahasa, serta hambatan dalam keterampilan motorik ¹¹.

Salah satu bentuk intervensi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah perkembangan anak adalah dengan memberikan stimulasi melalui aktivitas bermain yang terarah dan sesuai dengan tahapan usia. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Bermain tidak hanya mengisi waktu tetapi juga merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan, perhatian, kasih sayang, dan sebagainya. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh pengalaman hidup yang nyata, sekaligus mampu mengenali kekuatan dan kelemahannya sendiri. Bermain merupakan unsur esensial dalam proses tumbuh kembang, karena mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan, seperti motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan sosial ³.

Permainan tradisional yang dapat mengacu perkembangan seperti "Ular Naga Panjang" dan "ABC Ada Berapa" memiliki potensi besar dalam merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial yang terkandung di dalamnya, permainan tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus, motorik kasar, perkembangan bahasa, serta keterampilan sosial anak. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional dalam kegiatan belajar anak usia prasekolah dapat menjadi strategi

edukatif yang efektif untuk mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Al-Fitrah (2024) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional *Ular Naga* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Dari 21 anak yang menjadi sampel, ditemukan adanya peningkatan positif dalam kemampuan sosial dan emosional setelah mengikuti permainan tersebut. Melalui aktivitas ini, anak belajar berkomunikasi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kelompok, serta mengelola emosi seperti rasa senang, cemas, dan takut dalam konteks permainan. Anak juga dilatih untuk berinteraksi, menjalin kerja sama, serta bersikap ramah terhadap orang lain. Secara kuantitatif, pengaruh permainan *Ular Naga* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK IT Al-Fitrah tercatat sebesar 87,1%¹².

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iskomo menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian permainan tradisional *Bentengan* terhadap perkembangan motorik anak. Penelitian ini melibatkan 20 anak sebagai sampel, dan hasil analisis menggunakan uji *t* menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel pada taraf signifikansi 5% (*t* tabel = 1,703), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan *Bentengan* secara nyata berkontribusi terhadap peningkatan perkembangan motorik anak¹³.

Penelitian yang dilakukan oleh Zuozheng (2024) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pengembangan motorik kasar dan kebugaran fisik anak usia 5–6 tahun melalui permainan *flag rugby*. Penelitian ini melibatkan 56 anak yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas A (12 anak laki-laki dan 16 anak perempuan) dan kelas B (12 anak laki-laki dan 16 anak perempuan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih unggul secara signifikan dalam skor total motorik kasar, kekuatan genggam, dan

kecepatan lari rintangan 15 meter ($p < 0,05$). Sebaliknya, anak perempuan menunjukkan keunggulan yang signifikan dalam tes fleksibilitas (duduk membungkuk) ($p < 0,05$). Skor total motorik kasar juga menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$). Program permainan *flag rugby* yang diterapkan selama 12 minggu terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar dan kebugaran fisik anak usia prasekolah dibandingkan dengan program reguler ¹⁴.

Data dinas kesehatan Kota Padang tahun 2023 tingkat pelayanan dasar Kota Padang telah memiliki 24 Unit Puskesmas yang terletak pada 11 Kecamatan di Kota Padang. Dari 24 puskesmas di Kota Padang, terdapat beberapa Puskesmas yang tidak sesuai capaian Nasional (95%) yaitu salah satunya Puskesmas Andalas dengan sasaran balita 4.193 dengan jumlah yang dipantau pertumbuhan dan perkembangan dengan presentasi 76,53 % dan balita yang dilayani SDIDTK 76,09% ¹⁵. Jumlah anak usia pra sekolah di wilayah kerja 1.701 yang terskrining hanya 812, dari data tersebut terdapat masalah yaitu rendahnya cakupan deteksi dini perkembangan anak usia pra sekolah hanya mencapai 47,75%. Wilayah kerja Puskesmas Andalas memiliki 7 kelurahan di antaranya kelurahan Jati Baru dengan jumlah anak usia pra sekolah sebanyak 228 yang terskrining perkembangan hanya 88 anak dengan presentasi 38,60%. Data (Kemendikbud 2023) terdapat 4 TK di Kelurahan Jati Baru. TK Kreatif Primagama 9 Peserta didik, TK Amalia Syukra 24 Peserta didik, TK Adzkia 1 sebanyak 78 Peserta didik, dan TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur sebanyak 96 Peserta didik ¹⁶. TK yang mempunyai siswa yang cukup banyak adalah TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur dengan 96 Peserta didik.

Hasil survey awal pada tanggal 16 Desember 2024 di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur merupakan TK dengan siswa terbanyak. Hasil wawancara ke Kepala Sekolah jumlah siswa 96 anak dengan rentang umur 3-6 tahun, tidak ada tes ketika menerima peserta didik baru karena sudah dilarang, terdapat 10 anak (10%) dengan masalah perkembangan yaitu autisme dan speech delay yang

harus ada pendamping ketika di sekolah. TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur bekerja sama dengan Puskesmas Andalas untuk mengukur pertumbuhan dan perkembangan anak, namun program tersebut jarang dilakukan, Puskesmas Andalas datang ke TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur sering melakukan pemberian Vitamin A. TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur melakukan penilaian akhir perkembangan ketika peserta didik menerima rapor.

Hasil wawancara ke Guru kegiatan yang dilakukan peserta didik di TK Pertiwi 1 yaitu kegiatan pembelajaran setiap hari, menonton bersama di Aula mengenal tema pembelajaran baru setiap hari senin, dan senam pagi setiap senin hingga kamis. Guru mengenalkan permainan tradisional kepada anak, tapi tidak dilakukan. Survey awal dengan wawancara langsung ke orang tua anak, masalah yang ada pada anak ketika di rumah yaitu anak senang bermain *gadget*, 7 dari 10 orang tua mengatakan anak bermain *gadget* dengan waktu yang cukup lama, permainan yang sering di mainkan anak dirumah yaitu bermain lego, namun ada juga anak yang di perbolehkan main keluar bersama teman-temannya. Peneliti melakukan observasi langsung pada peserta didik TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur yang mana terdapat 10 anak tidak suka bermain bersama teman-temannya, menangis di tinggal orang tua, anak yang sibuk sendiri, dan anak yang tidak mau berbagi mainan dengan temannya.

Berdasarkan masalah dan fenomena dari latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang Tahun 2025”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap

Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang Tahun 2025?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang Tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui rerata perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur sebelum intervensi.
- b. Untuk mengetahui rerata perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur sesudah intervensi.
- c. Untuk mengetahui beda rerata perkembangan pada anak usia pra sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur sebelum dan sesudah pemberian intervensi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan memberikan informasi tambahan terkait pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman berharga bagi penulis, serta menjadi referensi yang bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peneliti mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia prasekolah.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi peserta didik TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur, orang tua, TK sebagai informasi dalam upaya penanggulangan masalah perkembangan pada anak dan dapat mengatasi permasalahan agar siswa tidak memiliki dampak pada perkembangan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau sumber literatur bagi penelitian-penelitian selanjutnya, serta menjadi dasar pertimbangan bagi para pemangku kepentingan untuk melaksanakan studi lanjutan terkait dampak permainan tradisional terhadap aspek perkembangan anak usia prasekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang. Penelitian ini dilakukan di TK Perwiti 1 Kantor gubernur dari bulan Desember 2024-juni 2025. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang. Variabel independen pada penelitian ini adalah permainan tradisional dan variable dependen perkembangan anak usia pra sekolah. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan desain *eksperimen*. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner perkembangan anak (KPSP), kemudian data di olah dengan analisis univariat dan analisis bivariat dengan Uji *Wilcoxon*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

1. Pengertian

Anak merupakan individu yang unik dengan berbagai kebutuhan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Dalam pemenuhan kebutuhan tersebut, anak masih sangat bergantung pada peran orang dewasa. Khususnya dalam aspek kesehatan, anak membutuhkan perlindungan dan dukungan yang optimal dari keluarga serta lingkungan masyarakat sekitarnya ¹⁷.

Anak usia prasekolah merupakan individu yang berada dalam rentang usia 3 hingga 6 tahun dan umumnya mengikuti program pendidikan prasekolah. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan kognitif yang pesat, meskipun pertumbuhan fisiknya cenderung lebih lambat dibandingkan masa sebelumnya. Karakteristik anak prasekolah dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain: aspek motorik (anak menunjukkan aktivitas fisik yang tinggi), aspek sosial (mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitar), aspek emosional (mengekspresikan emosi secara terbuka), serta aspek kognitif (telah menguasai keterampilan dasar berbahasa) ¹⁸.

Pada masa prasekolah, perkembangan anak cenderung berlangsung secara stabil, ditandai dengan meningkatnya aktivitas fisik, keterampilan motorik, serta kemampuan berpikir. Seiring dengan pertumbuhan tersebut, anak mulai menunjukkan keinginannya secara lebih jelas dan aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Anak juga mulai dikenalkan dengan lingkungan luar rumah, yang mendorong ketertarikannya untuk bermain di luar. Pada tahap ini, interaksi sosial semakin berkembang; anak mulai membentuk hubungan pertemanan dan sering menghabiskan waktu di ruang

terbuka, seperti taman atau area bermain yang disediakan untuk anak. Anak dipersiapkan untuk sekolah, oleh karenanya panca indera dan sistem reseptor penerima rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Proses belajar yang tepat pada anak usia pra sekolah adalah dengan cara bermain ¹⁹.

2. Kebutuhan Dasar Anak Pra Sekolah

Kualitas anak pada masa kini mencerminkan kualitas sumber daya manusia di masa mendatang. Oleh karena itu, pembangunan manusia di masa depan perlu dimulai melalui pembinaan anak sejak dini. Upaya ini penting agar setiap anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dalam proses pengasuhan, diperlukan pendekatan yang mencakup aspek pengasuhan (*asuh*), kasih sayang (*asih*), dan stimulasi intelektual (*asah*), agar anak dapat berkembang menjadi individu yang mandiri, sehat, dan bermanfaat bagi masyarakat ²⁰.

Kebutuhan dasar anak untuk menunjang proses tumbuh kembangnya secara optimal secara umum diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama. Pertama, kebutuhan fisik-biomedis (*asuh*), yang mencakup pemenuhan gizi, akses terhadap pelayanan kesehatan dasar, tempat tinggal yang layak, sanitasi, sandang, serta kesempatan untuk berolahraga atau beraktivitas rekreasional. Kedua, kebutuhan emosional atau kasih sayang (*asih*), di mana pada tahun pertama kehidupan, hubungan yang erat, hangat, dan harmonis antara anak dengan ibu atau pengganti ibu menjadi syarat utama bagi perkembangan fisik, mental, dan psikososial anak. Ketiga, kebutuhan akan stimulasi mental (*asah*), yang merupakan landasan dalam proses pembelajaran, baik melalui pendidikan formal maupun nonformal. Stimulasi ini berperan penting dalam mengembangkan aspek-aspek kognitif dan nonkognitif, termasuk kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, nilai keagamaan, serta pembentukan kepribadian anak ²⁰.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

Menurut Wong, perkembangan anak usia prasekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi dan membentuk proses tumbuh kembang secara menyeluruh. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek biologis, lingkungan, sosial, budaya, serta pengalaman belajar yang diperoleh anak dalam kehidupan sehari-hari :

a. Faktor biologis

- 1) Genetik : faktor keturunan menentukan potensi fisik dan mental anak, termasuk kecenderungan terhadap penyakit tertentu dan kemampuan intelektual.
- 2) Kesehatan prenatal : kondisi kesehatan ibu selama kehamilan, seperti nutrisi yang adekuat dan bebas dari paparan zat berbahaya, sangat memengaruhi perkembangan janin.

b. Faktor lingkungan

- 1) Lingkungan fisik : kondisi tempat tinggal aman, bersih, dan sehat mendukung pertumbuhan fisik anak.
- 2) Lingkungan sosial : Interaksi yang terjalin dengan anggota keluarga, teman sebaya, serta komunitas sekitar dapat membantu anak belajar memahami norma sosial, membentuk hubungan interpersonal, serta mengembangkan kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi.

c. Faktor nutrisi

Asupan gizi yang seimbang dan adekuat penting untuk perkembangan kognitif anak. Kekurangan nutrisi dapat menghambat perkembangan otak dan system tubuh lainnya.

d. Faktor stimulasi

Pemberian stimulasi yang tepat melalui permainan edukatif dan interaksi sosial merangsang perkembangan kognitif dan motorik. Pendidikan formal seperti pra sekolah juga berperan penting dalam mempersiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya.

e. Faktor psikososial

Hubungan yang hangat dan penuh kasih sayang dengan orang tua dan pengasuh membangun rasa aman dan kepercayaan diri anak. Pengalaman positif selama masa pra sekolah mendukung perkembangan emosional yang sehat.

f. Faktor Kesehatan

Kondisi kesehatan umum anak, termasuk status imunisasi dan akses terhadap layanan kesehatan, memengaruhi kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Penyakit atau kondisi medis tertentu dapat menghambat perkembangan jika tidak ditangani dengan baik.

g. Faktor sosial ekonomi

Status sosial ekonomi keluarga memengaruhi akses terhadap sumber daya seperti pendidikan, perawatan kesehatan, dan lingkungan yang mendukung. Keluarga dengan status sosial ekonomi rendah cenderung menghadapi berbagai tantangan dalam memenuhi kebutuhan dasar anak, seperti pemenuhan gizi, akses terhadap layanan kesehatan, pendidikan, serta lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara optimal.

h. Faktor budaya

Nilai dan norma budaya memengaruhi pola asuh, harapan terhadap anak, dan jenis stimulasi yang diberikan. Budaya juga memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain ¹.

4. Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah

Perkembangan anak usia prasekolah berfokus pada proses diferensiasi bentuk dan fungsi tubuh, yang mencakup pula aspek perkembangan sosial dan emosional. Pada tahap ini, kemampuan motorik anak mengalami peningkatan yang signifikan. Perkembangan motorik tersebut ditandai dengan munculnya keterampilan seperti berdiri dengan satu kaki selama 1–5 detik, melompat dengan satu kaki, berjalan dengan tumpuan tumit hingga

jari kaki, menjelajah lingkungan sekitar, serta kemampuan membentuk posisi tubuh menyerupai gerakan merangkak ²¹.

Menurut Wong, masa prasekolah dimulai ketika anak telah mampu berdiri tegak dan bergerak secara mandiri hingga saat anak memasuki jenjang pendidikan formal. Periode ini ditandai dengan meningkatnya aktivitas fisik dan eksplorasi lingkungan sekitar. Pada tahap ini, perkembangan motorik anak berlangsung secara bertahap dan mantap. Anak juga mulai mengembangkan keterampilan berbahasa, memperluas hubungan sosial, mempelajari norma-norma peran sosial, serta memperoleh pemahaman mengenai identitas diri dan kemampuan untuk mengendalikan diri. Selain itu, anak mulai menunjukkan kesadaran yang lebih tinggi terhadap ketergantungan pada orang dewasa dan kemampuan untuk menjadi mandiri, yang secara keseluruhan berkontribusi terhadap pembentukan konsep diri ¹.

Perkembangan motorik halus anak usia prasekolah ditandai dengan meningkatnya koordinasi, seperti menggoyangkan jari kaki dan menggambar bentuk sederhana. Secara kognitif, anak mulai mampu memusatkan perhatian pada lebih dari satu aspek, mempertimbangkan alternatif, dan memahami konsep waktu. Dalam aspek bahasa, anak mulai menguasai kata-kata abstrak, menggunakan berbagai jenis kata, serta mampu menyusun kalimat majemuk untuk berkomunikasi secara efektif ²¹.

5. Masalah Perkembangan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Masalah perkembangan pada anak usia prasekolah (3–6 tahun) dapat memengaruhi aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Deteksi dan penanganan dini sangat penting untuk mencegah dampak jangka panjang terhadap tumbuh kembang anak ³.

a. Keterlambatan perkembangan bahasa

Anak kesulitan berbicara, memahami, atau menggunakan kalimat lengkap sesuai usianya. Dampak yang akan terjadi anak akan sulit

berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru, yang memengaruhi perkembangan sosial.

b. Keterlambatan perkembangan motorik

Keterlambatan perkembangan motorik, baik halus (seperti menulis dan menggambar) maupun kasar (seperti berlari dan melompat), dapat mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, seperti makan mandiri atau bermain dengan teman sebaya.

c. Masalah perkembangan sosial dan emosional

Sulit berbagi, berempati, atau mengatur emosi. Anak mungkin mengalami tantrum atau perilaku agresif. Dampak yang akan terjadi anak terhambat dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya dan menyesuaikan diri di lingkungan prasekolah.

d. Keterlambatan kognitif

Kesulitan memahami konsep dasar seperti angka, bentuk, atau warna. Dampak yang akan terjadi anak terhambat dalam kesiapan sekolah dan kemampuan memecahkan masalah.

e. Gangguan perilaku

Anak menunjukkan perilaku impulsif, hiperaktif, atau kurang perhatian (indikasi ADHD). Dampak yang akan terjadi anak sulit mengikuti aturan atau instruksi di kelas.

f. Kesulitan sensorik

Anak terlalu sensitif atau kurang responsif terhadap rangsangan tertentu (misalnya, suara, tekstur). Dampak yang akan terjadi anak yaitu gangguan dalam aktivitas harian atau interaksi sosial.

g. Hambatan kemandirian

Anak sulit melakukan aktivitas dasar seperti berpakaian, makan, atau menggunakan toilet ³.

B. Konsep Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan bagian penting dalam dunia anak, sekaligus menjadi sarana stimulasi yang efektif untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Melalui aktivitas bermain, anak belajar mengenal empati, mengelola emosi, serta membangun hubungan sosial. Keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain turut memperkaya pengalaman anak dan merangsang daya pikir serta keseimbangan mentalnya. Variasi permainan juga membantu meningkatkan kemampuan motorik, pengetahuan, dan pemahaman anak terhadap lingkungannya³.

2. Variasi dan Keseimbangan Dalam Bermain

Kegiatan bermain perlu dilakukan secara seimbang antara bermain aktif dan pasif. Pada bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari aktivitas yang ia lakukan sendiri, sedangkan pada bermain pasif, kesenangan diperoleh melalui rangsangan dari pihak lain, seperti menonton atau mendengarkan³.

a. Bermain aktif

- 1) Bermain mengamati/menyelidiki (*exploratory*)
- 2) Bermain konstruktif (*construction play*)
- 3) Bermain drama misalnya boneka, dokter-dokteran dengan temanya
- 4) Bermain bola, tali, dan sebagainya

b. Bermain pasif

Bermain pasif merupakan bentuk aktivitas di mana anak berperan sebagai penerima rangsangan, seperti melalui pengamatan dan pendengaran. Jenis permainan ini ideal dilakukan ketika anak merasa lelah setelah aktivitas fisik dan membutuhkan hiburan yang menenangkan. Contoh bermain pasif antara lain:

- 1) Melihat gambar dalam buku atau majalah
- 2) Mendengarkan cerita atau musik
- 3) Menonton tayangan televisi atau media visual lainnya.

3. Klasifikasi Bermain

Menurut Wong, bermain memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Beberapa fungsi utama bermain antara lain :

a. Bermain relasional (*relational play*)

Bermain ini bertujuan untuk membangun hubungan antara anak dengan orang tua, teman sebaya, atau orang lain di sekitarnya. Ciri- ciri bermain relasional ini adalah melibatkan interaksi sosial yang mendalam, meningkatkan kepercayaan dan ikatan emosional, serta membantu anak memahami peran sosial dan hubungan interpersonal. Contoh seperti bermain pura-pura menjadi anggota keluarga, bermain dokter-dokteran dengan teman, bermain petak umpet dan bermain ular naga panjang bersama teman.

b. Bermain terapeutik (*therapeutic play*)

Bermain yang digunakan untuk membantu anak mengekspresikan emosi, mengatasi trauma, atau mengurangi kecemasan. Biasanya digunakan dalam pengaturan medis. Tujuan bermain ini untuk membantu anak memahami prosedur medis atau kondisi Kesehatan anak, mengurangi rasa takut atau stress selama perawatan medis, dan memperbaiki komunikasi antara anak dan tenaga kesehatan. Seperti bermain dengan mainan medis untuk mempersiapkan anak menjalani operasi, melukis atau menggambar untuk mengekspresikan emosi.

c. Terapi bermain (*play therapy*)

Terapi bermain ini sebuah pendekatan psikologis dimana bermain digunakan sebagai media untuk mengeksplorasi perasaan, menyelesaikan konflik, atau mengatasi masalah psikologis. Tujuan bermain ini untuk meningkatkan kesejahteraan emosional anak, membantu anak mengatasi trauma, seperti kehilangan, kekerasan, atau perpisahan. Metode yang digunakan yaitu *non-direktif* yaitu anak bebas memilih permainan, sementara terapis mengamati dan mendukung, serta *direktif* yaitu terapis mengarahkan permainan untuk mencapai

tujuan tertentu. Seperti bermain pasir (*sand play*) untuk mengekspresikan konflik internal, dan bermain peran untuk memahami dan mengatasi ketakutan ¹.

Wong menyebutkan klasifikasi bermain merujuk pada jenis permainan berdasarkan Tingkat keterlibatan sosial anak dan cara anak bermain.

a. *Solitary play* (bermain sendiri)

Anak Anak bermain sendiri tanpa melibatkan atau memperhatikan orang lain di sekitarnya. Biasanya terjadi pada anak usia dibawah 2 tahun. Seperti seorang anak bermain dengan balok atau boneka tanpa melibatkan orang lain.

b. *Onlooker Play* (bermain mengamati)

Anak mengamati temannya tanpa ikut bermain. Anak akan memberikan komentar atau bertanya, tetapi tidak terlibat langsung dalam bermain. Umumnya terjadi pada anak usia 2-3 tahun.

c. *Parallel play* (bermain paralel)

Anak bermain di dekat anak lain dengan aktivitas yang sama tetapi tanpa interaksi langsung. Terjadi pada usia sekitar 2-3 tahun. Seperti dua anak bermain dengan balok di area yang sama, tetapi tidak bekerja sama.

d. *Associative play* (bermain asosiatif)

Anak mulai berinteraksi dengan anak lain, berbagi mainan, atau berbicara, tetapi tidak ada tujuan atau struktur permainan bersama. Terjadi pada anak usia 3-4 tahun.

e. *Cooperative play* (bermain kooperatif)

Anak bermain bersama dengan tujuan dan aturan yang sama, biasanya muncul pada usia 4 tahun ke atas. Contohnya seperti bermain petak umpet, ular naga panjang, atau bermain peran secara kelompok ¹.

4. Keuntungan Bermain

Bermain memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak, antara lain:

- a. Menyalurkan energi berlebih.
- b. Mengoptimalkan pertumbuhan fisik, seperti tulang, otot, dan organ tubuh.
- c. Meningkatkan nafsu makan.
- d. Melatih kemampuan mengontrol diri.
- e. Mengembangkan keterampilan hidup.
- f. Merangsang kreativitas.
- g. Membantu memahami lingkungan sekitar.
- h. Menjadi sarana mengekspresikan dan mengatasi emosi.
- i. Melatih kemampuan bersosialisasi.
- j. Memberi pengalaman menang dan kalah.
- k. Mengajarkan kepatuhan terhadap aturan.
- l. Mendukung perkembangan intelektual³.

5. Fungsi Bermain

Bermain memiliki berbagai fungsi penting dalam mendukung tumbuh kembang anak, antara lain :

- a. Perkembangan sensorimotor. Aktivitas fisik membantu perkembangan otot dan pelepasan energi melalui stimulasi indera seperti sentuhan, pendengaran, penglihatan, dan gerak.
- b. Perkembangan intelektual. Anak belajar melalui eksplorasi dan manipulasi objek, mengenali warna, bentuk, ukuran, dan fungsi.
- c. Sosialisasi. Bermain mendorong anak berinteraksi, belajar berbagi, menerima kritik, dan memahami norma sosial.
- d. Kreativitas. Anak mengembangkan ide dan imajinasi, baik secara individu maupun dalam kelompok.
- e. Kesadaran diri. Bermain membantu anak mengenal dan mengatur perilakunya sendiri.
- f. Penanaman nilai dan norma. Anak belajar mengikuti aturan kelompok dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

- g. Fungsi terapeutik. Bermain dapat menjadi sarana pelepas stres dan ketegangan emosional ³.

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan warisan budaya turun-temurun yang mengandung simbolisasi nilai-nilai sosial, pendidikan, dan keterampilan. Permainan ini tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh anak maupun orang dewasa. Melalui gerakan, ucapan, dan alat yang digunakan, permainan tradisional mendukung perkembangan motorik, kognitif, emosional, dan sosial anak sebagai bekal dalam menghadapi kehidupan di masa depan ²².

Permainan tradisional merupakan permainan anak yang berasal dari budaya masyarakat dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana. Selain sebagai sarana rekreasi, permainan ini berperan dalam mempererat hubungan sosial dan menciptakan kenyamanan dalam interaksi masyarakat. Bagi anak, permainan tradisional menjadi kebutuhan penting yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung pembentukan nilai-nilai serta perkembangan dalam kehidupan sehari-hari ²².

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang diwariskan secara turun-temurun dan telah dikenal sejak zaman dahulu. Permainan ini umumnya menggunakan alat bantu sederhana dari bahan alam sekitar, seperti batu, bambu, batok kelapa, atau kayu. Beberapa permainan menggunakan alat, seperti permainan karet, batu, dan patok lele. Sementara itu, permainan tanpa alat bantu mengandalkan anggota tubuh, seperti tangan atau kaki, contohnya injit semut, donal bebek, ular naga panjang, tepuk tangan, dan hompipa. Permainan tradisional bersifat murah, mudah dilakukan, serta sarat nilai budaya dan edukatif ²³.

2. Peran Permainan Tradisional

Permainan tradisional di Indonesia mencerminkan kearifan lokal yang beragam di setiap daerah, dengan nilai-nilai edukatif yang terkandung secara implisit. Nilai-nilai tersebut tumbuh dari budaya masyarakat itu sendiri dan berperan penting dalam perkembangan anak. Permainan tradisional bersifat edukatif karena mampu mengembangkan berbagai aspek, seperti konsep diri, kreativitas, komunikasi, fisik dan motorik, sosial, emosi, kognitif, ketajaman indera, serta keterampilan olahraga dan seni Gerak ²².

Permainan edukatif memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

- a. Menyampaikan pengetahuan kepada anak melalui proses belajar sambil bermain.
- b. Merangsang perkembangan kognitif, kreativitas, dan bahasa untuk membentuk sikap, mental, serta akhlak yang positif.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang aman, menarik, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar anak secara menyeluruh ²².

3. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki berbagai manfaat bagi anak yang memainkannya. Permainan ini sangat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, permainan tradisional sering dimanfaatkan sebagai bagian dari aktivitas gerak. Melalui permainan tradisional, anak diberi kesempatan untuk menghargai nilai-nilai budaya lokal, membangun interaksi sosial dengan teman sebaya, serta mempromosikan gaya hidup sehat. Penerapan permainan tradisional pada

anak usia dini terbukti dapat meningkatkan perkembangan fisik, psikologis, dan sosiologis anak secara terpadu ²².

Permainan tradisional memiliki peran penting sebagai wahana dalam pencapaian tujuan pendidikan. Permainan ini sangat sesuai untuk mendukung pengembangan keterampilan motorik dasar anak, sekaligus dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, permainan tradisional juga berkontribusi terhadap peningkatan kebugaran jasmani. Lebih jauh, permainan ini turut berperan dalam pembentukan karakter anak, seperti menanamkan nilai-nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dengan orang lain ²².

4. Tujuan Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang tersebar di berbagai wilayah Nusantara memiliki potensi besar dalam menstimulasi beragam aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Adapun aspek-aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional meliputi :

- a. Aspek motorik, meliputi pelatihan daya tahan, kelenturan, koordinasi sensorimotorik, serta keterampilan motorik kasar dan halus.
- b. Aspek kognitif, yaitu mendorong imajinasi, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, berpikir strategis, antisipatif, serta memahami konteks secara mendalam.
- c. Aspek emosional, melalui katarsis emosi, peningkatan empati, dan pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa, dalam bentuk pemahaman terhadap konsep nilai melalui komunikasi dalam permainan.
- e. Aspek sosial, seperti membangun relasi, kerja sama, kematangan sosial dengan teman sebaya, serta keterampilan berinteraksi dengan orang dewasa dan lingkungan sekitar.

- f. Aspek spiritual, melalui kesadaran akan keterhubungan diri dengan hal-hal yang bersifat agung atau transendental.
- g. Aspek ekologis, yakni menumbuhkan kesadaran dalam memanfaatkan elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai dan moral, berupa internalisasi nilai-nilai luhur yang diwariskan dari generasi ke generasi ²².

5. Jenis Permainan Tradisional Anak Usia Pra Sekolah

a. Ular naga panjang

Permainan *Ular Naga Panjang* merupakan salah satu permainan tradisional yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini umumnya dimainkan oleh delapan anak atau lebih, tergantung pada panjang "ular" yang diinginkan. Dua anak pertama berperan sebagai gerbang dengan cara saling berpegangan tangan dan mengangkatnya membentuk lengkungan, sedangkan anak-anak lainnya berbaris sambil berpegangan pada pinggang teman di depannya, membentuk barisan menyerupai ular.

Permainan dimulai dengan barisan anak yang berjalan memutar gerbang sambil menyanyikan lagu-lagu khas seperti *Ular Naga Panjang*, *Lop-Lop Kendang Ayam*, atau *Naik Kereta Api*. Saat lagu dinyanyikan, barisan melewati gerbang secara berulang hingga lagu selesai. Pada akhir lagu, "gerbang" akan menurunkan tangan untuk menangkap salah satu pemain yang berada di bagian belakang barisan (ekor). Pemain yang tertangkap kemudian akan memilih bergabung ke salah satu sisi gerbang, dan permainan dilanjutkan hingga semua anak tertangkap dan terbagi menjadi dua kelompok. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung unsur kerja sama, koordinasi, ritme, dan kemampuan sosial yang dapat menunjang perkembangan anak ²³.

Pemain yang tertangkap dipisahkan dan memilih salah satu dari dua gerbang, setelah memilih pemain bergabung di belakang gerbang tersebut. Permainan terus berlangsung hingga semua pemain tertangkap dan terbagi ke salah satu tim gerbang. Tim yang memiliki anggota terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

Tujuan permainan ular naga panjang adalah melatih berbagai keterampilan seperti :

- 1) Meningkatkan perkembangan motorik kasar anak.
- 2) Melatih ketangkasan dan kelincahan anak.
- 3) Mengajarkan anak untuk bersikap disiplin, tolong-menolong, dan bekerja sama.
- 4) Mengajarkan anak untuk menghargai apa yang dimiliki dan menghargai orang lain.
- 5) Mengajarkan anak untuk jadi pemimpin yang baik.
- 6) Melatih anak untuk bersosialisasi dengan anak-anak lainnya.
- 7) Melatih sikap demokratis.
- 8) Melatih sikap tanggung jawab ²³.

b. *ABC ada berapa*

ABC Ada Berapa adalah permainan tradisional yang melatih kecepatan berpikir, pengenalan huruf, dan keterampilan verbal anak. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menentukan kategori, seperti buah atau hewan. Pemain mengeluarkan sejumlah jari sambil mengucapkan “ABC ada berapa” untuk menentukan huruf. Pemain kemudian harus menyebutkan kata sesuai kategori yang dimulai dengan huruf tersebut. Permainan ini mendorong anak berpikir cepat, berkonsentrasi, dan berinteraksi secara sosial ²³.

Permainan ini dapat memberikan manfaat seperti :

- 1) Memperkuat keterampilan sosial dan emosional.
- 2) Merangsang kecerdasan kognitif.

- 3) Mendorong kreativitas dan imajinasi.
- 4) Meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi.
- 5) Membantu anak belajar bekerja sama dalam mencapai tujuan Bersama.
- 6) Membantu anak menghormati aturan main.
- 7) Membantu anak menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi ²³.

c. *Hompipa* atau *gambreng*

Hompipa atau *gambreng* merupakan salah satu permainan tradisional yang sering digunakan sebagai metode pemilihan awal sebelum memulai permainan lainnya. Permainan ini dimainkan oleh lebih dari dua anak dengan cara meletakkan tangan secara bersamaan dan berhimpitan di tengah. Setiap anak kemudian secara serentak membalikkan atau tidak membalikkan tangannya, sehingga tampak bagian telapak atau punggung tangan. Saat proses ini berlangsung, semua pemain mengucapkan kalimat “*Hompimpa alaium gambreng.*” Warna tangan (telapak atau punggung) yang jumlahnya paling sedikit akan dianggap sebagai pemenang atau yang terpilih. Permainan ini menekankan pada keserempakan dan kecepatan; jika ada pemain yang terlalu cepat atau terlambat membalikkan tangan, maka permainan harus diulang. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pemilihan acak, tetapi juga melatih koordinasi, konsentrasi, dan interaksi sosial antar anak ²³.

Tujuan permainan *hompimpa* bagi anak usia pra sekolah adalah :

- 1) Membentuk karakter dan identitas anak.
- 2) Mengajarkan anak untuk menerima kenyataan bahwa didalam permainan tidak selalu menang.
- 3) Mengajarkan anak untuk menerima kesepakatan dan bersikap musyawarah.

- 4) Mengajarkan anak untuk bersifat jujur dan sportif.
- 5) Mengajarkan anak untuk memahami aturan dan mematuhi.
- 6) Melatih motorik halus tangan anak.
- 7) Melatih anak untuk menyelesaikan masalahnya sendiri ²³.

d. Bermain engklek

Engklek atau *gacok* adalah permainan tradisional yang menggunakan batu pipih atau keramik sebagai alat lempar. Arena permainan berbentuk kotak-kotak menyerupai huruf "T", digambar di tanah atau permukaan datar. Pemain melempar batu ke dalam kotak tertentu dan melompat dengan satu kaki tanpa menyentuh garis. Permainan ini melatih keseimbangan, koordinasi motorik, dan konsentrasi anak ²³.

Permainan *engklek* dapat dimainkan menggunakan satu atau dua batu lempar, dan melibatkan dua orang atau lebih. Pada permainan satu batu, pemain melempar batu ke kotak pertama dan melompati kotak tersebut dengan jinjit. Jika lemparan tepat, permainan dilanjutkan ke kotak berikutnya. Pada versi dua batu, satu batu diletakkan di kotak dan satu lagi dibolak-balikkan di telapak tangan sambil melompat. Permainan ini melatih keseimbangan, koordinasi, serta ketangkasan motorik anak ²³.

Tujuan permainan ini bagi perkembangan anak ialah :

- 1) Melatih motorik kasar anak seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh anak.
- 2) Meningkatkan keterampilan sosial, anak belajar bekerja sama dengan temannya.
- 3) Melatih kesabaran anak saat membawa benda dan meningkatkan rasa percaya diri anak.
- 4) Melatih konsentrasi, kedisiplinan dan ketangkasan anak ²³.

e. Tebak wajah

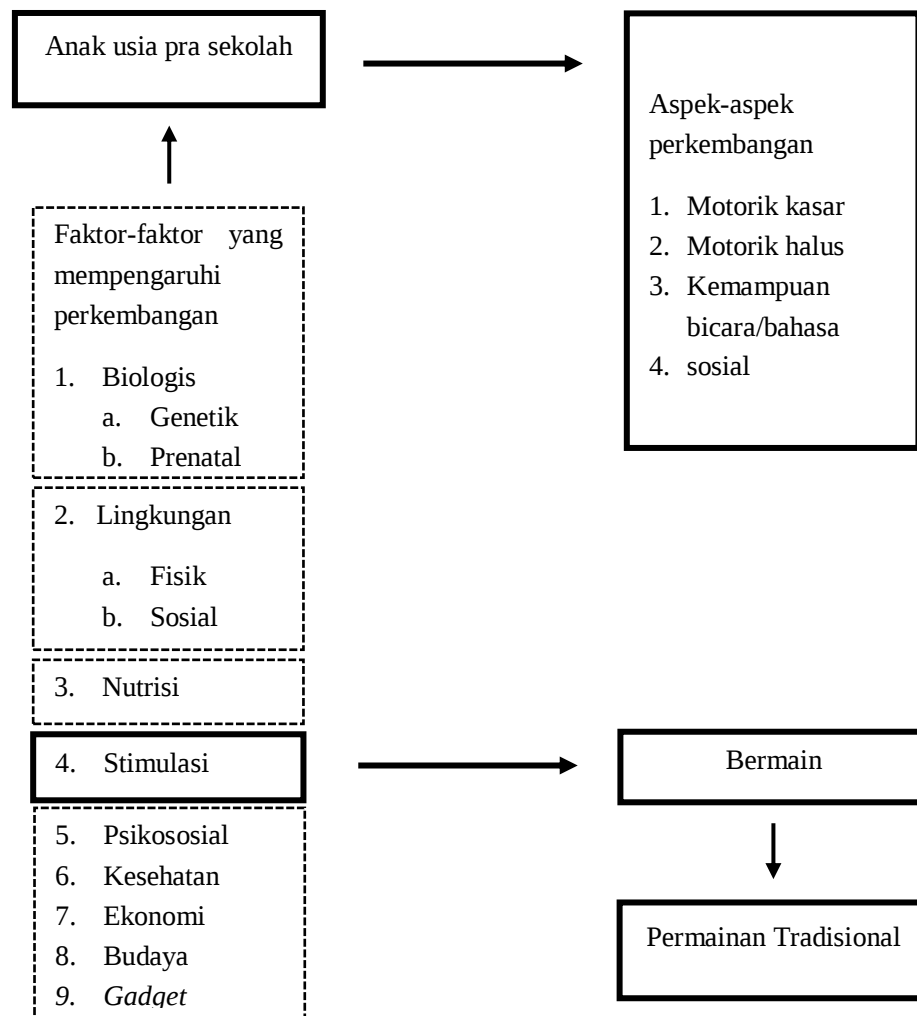
Permainan tebak wajah merupakan permainan tradisional yang melibatkan dua orang atau lebih. Sebelum bermain, dilakukan *hompimpa* untuk menentukan pemain yang menutup mata terlebih dahulu. Pemain tersebut menghitung hingga lima, sementara yang lain diam membentuk “patung”. Ia kemudian meraba wajah teman-temannya dan menebak identitas mereka berdasarkan perabaannya. Hanya bagian wajah yang boleh disentuh. Jika tebakan benar, peran berganti. Permainan ini melatih memori taktil, konsentrasi, dan interaksi sosial ²³.

Tujuan permainan ini ialah :

- 1) Permainan ini dapat membantu anak mengembangkan Bahasa ekspresifnya.
- 2) Membantu anak merangsang empati dan simpati terhadap orang lain.
- 3) Membantu anak mengenali perasaan melalui ekspresi wajah.
- 4) Membantu anak memahami ekspresi yang anak temukan dilingkungan sekitarnya.
- 5) Membantu anak mengembangkan perkembangan emosionalnya ²³.

D. Kerangka Teori

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas maka dapat diambil kerangka teoritis sebagai berikut :



Keterangan :

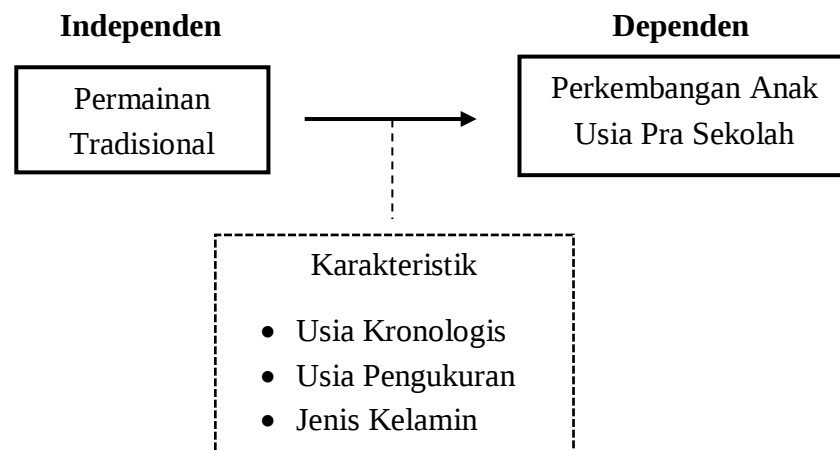
Diteliti

Tidak di Teliti

Bagan 2.1 kerangka Teori
Sukirman (2005), Hockenberry (2017), Papilia (2009), Srinur (2017).

E. Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka teori maka bisa digambarkan kerangka konsep penelitian sebagai berikut :



Keterangan :



Diteliti



Tidak di Teliti

Bagan 2.2 kerangka konsep

F. Defenisi Operasional

Tabel 2.3 Defenisi Operasional

No	Variabel	Defenisi operasional	Cara ukur	Alat ukur	Hasil ukur	Skala ukur
1.	Independent Permainan Tradisional	Stimulasi permainan yang di berikan peneliti kepada responden dengan cara meragakan perintah didalam permainan dan mengikuti nyanyian secara bersamaan. Jenis permainan tradisional yang				

		diberikan intervensi meliputi a. Ular naga panjang b. Abc ada berapa				
2.	Dependen Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah	Kemampuan mandiri anak dalam melakukan sesuatu, kerja sama, empati pada teman, menghargai orang lain, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan yang akan dinilai pada anak meliputi a. Motorik halus b. Motorik kasar c. Bahasa d. sosial	Pengukuran dan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti dan enumerator.	KPSP (Kemenkes RI 2016) ²⁴ .	Skor 9-10 sesuai 7-8 meragukan <6 penyimpanan	Rasio

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data.

H0 : Tidak ada Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

H1 : Ada pengaruh Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

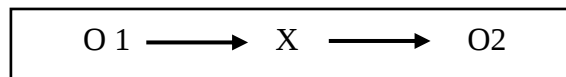
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain *pre eksperimental* menggunakan *One Grup Pre Post-Test*. Pada desain penelitian ini sudah dilakukan observasi pertama (*pre Test*) sebelum diberikan perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan ²⁵.

Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang. Rancangan penelitian *Pre Eksperimental* sebagai berikut :



Bagan 3.1 Rancangan Pre Experiment One Group Pre-Post Test

Keterangan :

- O1 : Pre-test berupa observasi awal dan intervensi/Treatment berupa permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah.
- X : Intervensi / Treatment berupa permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah.
- O2 : Post-test berupa observasi akhir dan intervensi/Treatment berupa permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang. Waktu pengumpulan data dari bulan Desember 2024 - Juni 2025. Penelitian dilakukan selama 4 hari (10 – 13 Februari 2025).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah seluruh subjek, objek, atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan permasalahan penelitian, serta menjadi sumber pengambilan sampel ²⁶. Populasi dari penelitian yang dilakukan adalah anak usia pra sekolah (3 sampai 6 Tahun) di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur yang berjumlah 96 anak.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2020), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah anak usia prasekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang, yang berjumlah 96 orang. Untuk memperoleh data yang valid dan representatif, penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin, yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang diketahui jumlahnya sebagai berikut ²⁶.

$$n = \frac{N}{(1 + Nd^2)}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat signifikansi (10%)

Maka sampel dari penelitian ini adalah

$$n = 96 / (1 + 96 (0,1)^2) = 48,97 \longrightarrow 49 \text{ sampel}$$

$$\text{Antisipasi Drop Out (DO) 10\% dari 49} = + 5 \longrightarrow 49 + 5 = 54 \text{ sampel}$$

Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 49 anak, dinaikkan 10% untuk mencegah adanya drop out, jadi disimpulkan jumlah seluruh sampel menjadi 54 siswa.

3. Besar Sampel

a. Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, yaitu metode di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel ²⁶. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi yang dianggap homogen, di mana setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, misalnya melalui undian atau pengocokan angka ²⁵.

Pengambilan sampel perkelas dengan Teknik *simple random sampling* dengan menggunakan *proportional simple random sampling* dimana dilakukan dengan pengundian sampel menggunakan angka yang ditulis di kertas sebanyak jumlah yang di butuhkan perkelas, kemudian sisa kertas lainnya menggunakan kertas kosong yang akan di lipat, kemudian di undi ²⁵. Anak yang mendapatkan angka yang akan terpilih sebagai sampel. Kemudian, untuk menentukan jumlah sampel perkelas dengan rumus Alokasi Proportional sebagai berikut :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

keterangan :

n : Jumlah sampel seluruhnya

n_i : Jumlah sampel menurut stratum

N_i : Jumlah populasi menurut stratum

N : Jumlah populasi selutuhnya

Tabel 3.2 Sampel Anak TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang

Kelas	Jumlah Siswa	Besar Sampel
A1	11	$\frac{11}{96} \times 49 = 5,6 = 5$
B1	16	$\frac{16}{96} \times 49 = 8,1 = 8$
B2	20	$\frac{20}{96} \times 49 = 10,2 = 10$
B3	18	$\frac{18}{96} \times 49 = 9,1 = 9$
B4	17	$\frac{17}{96} \times 49 = 8,6 = 8$
B5	18	$\frac{18}{96} \times 49 = 9,1 = 9$
Total		49

Pengambilan data dilakukan secara random, angka akan ditulis di kertas sesuai kuota yang tersedia dan selebihnya hanya kertas kosong kemudian digulung dan dikumpulkan pada 1 tempat, lalu dilakukan pengundian dengan masing-masing murid mengambil 1 kertas tersebut, murid yang mendapatkan angka akan mengikuti permainan. Dengan kata lain anak sudah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti, serta bantuan dari enumerator 1 orang dan guru.

b. Kriteria sampel

Penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1) Kriteria *inklusi*

Kriteria inklusi adalah karakteristik atau syarat tertentu yang harus dimiliki oleh subjek dalam populasi agar dapat dijadikan sebagai sampel penelitian ²⁵. Sampel yang diteliti dalam penelitian ini memiliki kriteria inklusi antara lain :

- a) Meminta izin dan menandatangani informed consent dari Guru/Wali kelas
- b) Responden mengikuti seluruh rangkaian peneliti dari awal hingga selesai (*pretest*, permainan tradisional, *posttest*)

2) Kriteria *eksklusi*

Kriteria eksklusi merupakan syarat yang menyebabkan subjek dikeluarkan dari sampel penelitian, meskipun sebelumnya memenuhi kriteria inklusi, biasanya karena kondisi tertentu yang dapat memengaruhi hasil studi ²⁵.

- a) Terdapat keadaan atau penyakit yang mengganggu seperti anak Demam, Autisme, Retardasi Mental, dan Down Sindrom.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis pengumpulan data

a. Data primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber aslinya. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui proses pengundian yang dilakukan oleh peneliti di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang telah tersedia sebelumnya. Dalam penelitian ini, data sekunder diambil dari laman Data Pokok Kemendikbud mengenai jumlah anak usia prasekolah (3–6 tahun) di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur sebanyak 96 anak ¹⁶. Selain itu, data juga diperoleh dari Profil Puskesmas Andalas Kota Padang berdasarkan laporan kinerja gizi (E-PPGBM) bulan Januari–Februari 2022, yang mencatat di Kecamatan Padang Timur terdapat 144 balita dengan berat badan kurang, 21 anak dengan berat badan sangat kurang, serta 118 anak berisiko gizi lebih.

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan Kuesioner Pra skrining Perkembangan (KPSP). Proses pengumpulan data dengan menyebarkan angket berupa KPSP yang akan di isi langsung oleh peneliti

dan enumerator di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur pada tanggal 10-13 Februari 2025.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitiannya secara bertahap. Tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan serta mengidentifikasi permasalahan penelitian secara jelas.
2. Mengumpulkan referensi yang relevan sebagai dasar teori terkait pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia prasekolah.
3. Menentukan partisipan penelitian yang sesuai dengan fokus kajian yang diambil.
4. Menyusun pedoman wawancara dan observasi sebagai alat bantu dalam pengumpulan data agar proses lebih terarah.
5. Mengajukan permohonan izin kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang.
6. Mendapatkan perizinan pelaksanaan penelitian dari kepala TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur.
7. Melaksanakan wawancara dan pengumpulan data secara langsung di lokasi penelitian, yaitu TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.
8. Pengambilan data dilakukan secara random, angka akan di tulis di kertas sesuai kuota yang tersedia dan selebihnya hanya kertas kosong kemudian di gulung dan di kumpulkan pada 1 tempat, lalu dilakukan pengundian dengan masing-masing murid mengambil 1 kertas tersebut, murid yang mendapatkan angka akan mengikuti permainan. Dengan kata lain anak sudah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti, serta bantuan dari enumerator 1 orang dan guru.
9. Persamaan persepsi dilakukan untuk menyamakan pemahaman seluruh enumerator terhadap prosedur dan instrumen penelitian. Kegiatan ini melibatkan 12 enumerator, terdiri dari :

- a. 7 mahasiswa Keperawatan Poltekkes Kemenkes Padang membantu saat proses intervensi dan penilaian KPSP.
 - b. 1 mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Negeri Padang, dan 4 orang guru TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur membantu saat proses intervensi.
10. Proses pengumpulan subjek penelitian dilakukan dengan bantuan guru TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur. Keterlibatan guru sangat membantu dalam mengarahkan anak-anak yang sesuai dengan kriteria inklusi serta menciptakan suasana yang kondusif selama pengumpulan data.
 11. Sebelum intervensi dilaksanakan, dilakukan pengukuran awal perkembangan anak menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP), dengan waktu pelaksanaan sekitar ± 10 menit per anak. Pengukuran dilakukan dengan bantuan enumerator dan guru kelas untuk memastikan keterlibatan anak secara optimal serta menjamin ketepatan dalam pengisian instrumen.
 12. Sebelum pelaksanaan kegiatan, peneliti terlebih dahulu memberikan contoh permainan tradisional kepada peserta didik TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang. Pemberian contoh bertujuan untuk membantu anak memahami cara bermain dengan benar serta meminimalkan kebingungan selama kegiatan berlangsung.
 13. Permainan Ular Naga Panjang dilaksanakan di aula yang melibatkan 49 anak dengan bantuan enumerator 12 orang, 1 enumerator akan mengawasi 4-5 anak²⁸, Permainan ABC Ada Berapa dilaksanakan di dalam kelas dengan bantuan 8 orang enumerator dan guru.
 14. Intervensi dilakukan selama dua hari berturut-turut dengan durasi 45 menit setiap sesi. Pelaksanaan intervensi dibantu oleh enumerator untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai rencana dan anak-anak terlibat secara aktif.
 15. Pada hari pertama, jenis permainan tradisional yang dilakukan yaitu anak-anak memainkan “Ular Naga Panjang”. pada hari kedua, ABC Ada Berapa. Strategi ini diterapkan untuk memastikan setiap anak memperoleh

perlakuan yang setara dalam jenis dan durasi stimulasi, sehingga hasil intervensi dapat diukur secara adil dan merata antar subjek.

16. Setelah intervensi selesai dilaksanakan, dilakukan pengukuran perkembangan anak menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Setiap anak menjalani proses penilaian selama kurang lebih 10 menit.

17. Analisis data.

18. Tahap pelaporan

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menghadapi beberapa kendala saat mengukur perkembangan anak dengan menggunakan alat ukur KPSP. Kesulitan tersebut timbul karena beberapa anak sulit diajak bekerja sama dan tidak dapat tenang saat diberikan arahan. Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin untuk menjalin kerja sama dengan peserta didik melalui pendekatan yang ramah, memutarakan lagu-lagu yang menarik, serta pemberian contoh secara langsung sebelum intervensi. Dukungan aktif dari guru TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur turut memperlancar proses pelaksanaan kegiatan, sehingga intervensi dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP), yang terdiri dari 9 hingga 10 butir pertanyaan mengenai pencapaian kemampuan perkembangan anak. Kuesioner ini memiliki dua pilihan jawaban, yaitu *ya* dan *tidak*. Hasil penilaian KPSP dikategorikan menjadi tiga klasifikasi: anak dengan skor 9–10 menunjukkan perkembangan sesuai tahap usia (S), skor 7–8 menunjukkan perkembangan meragukan (M), dan skor 6 atau kurang mengindikasikan kemungkinan penyimpangan perkembangan (P). Intervensi dalam penelitian ini berupa penerapan permainan tradisional “Ular Naga Panjang” dan “ABC Ada Berapa”, yang dilakukan selama dua hari berturut-turut dengan durasi masing-masing 45 menit.

G. Pengolahan Data

1. Pengolahan data

Pengolahan data adalah bagian dari rangkaian kegiatan yang dilakukan setelah adanya pengumpulan data. Langkah-langkah dari pengolahan data kuantitatif meliputi :

a. *Editing* data

Tahap dari kegiatan untuk memeriksa validitas data yang masuk, seperti memeriksa kelengkapan pengisian kuesioner, kejelasan jawaban, relevansi jawaban serta keseragaman pengukuran ²⁶. Pada penelitian ini kegiatan editing dilakukan untuk memeriksa ulang kelengkapan pengisian kuesioner meliputi data responden dan jawaban di masing-masing pertanyaan pada kuesioner perkembangan.

b. *Coding* data

Tahap dari kegiatan mengklasifikasi data dan jawaban menurut kategori masing-masing sehingga memudahkan untuk mengelompokkan *coding* adalah suatu kegiatan pemberian kode berupa angka pada masing-masing variable ²⁶. Pemberian kode pada kuesioner pra skrining perkembangan adalah jawaban Ya = 1 dan Tidak = 0. Pertanyaan iya selalu mendapatkan nilai 9-10 perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya (S), 7-8 perkembangan anak meragukan (M), 6 atau kurang kemungkinan ada penyimpangan (P) ²⁹.

c. *Entri* data

Setelah dilakukan dengan cara meng-*entry* data hasil pengisian kuesioner KPSP, kemudian hasil nilai perkembangan responden dimasukkan ke dalam *Microsoft Excel* sebagai Langkah awal pengolahan data yang sudah di dapatkan.

d. *Cleaning* data

Tahap akhir yang dilakukan adalah pengecekan skor yang telah dimasukkan dengan benar.

e. *Tranfering*

Setelah dilakukan pembersihan data, lalu kita pindahkan ke dalam system komputerisasi untuk dilakukan pengolahan data dengan analisis univariat dan bivariat.

H. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kuantitatif, menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat menggunakan uji normalitas.

- a. Analisis univariat adalah Analisa yang digunakan untuk menganalisis distribusi frekuensi variable umur sebenarnya, umur pengukuran KPSP, dan jenis kelamin. Serta Analisis univariat digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maximum, nilai standar deviasi sebelum dan setelah diberikan intervensi penelitian.
- b. Analisis bivariat dilakukan metode yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah.

Tabel 3.3 Uji Normalitas Data

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	F	Sig
Sebelum	0.943	49	0.020
Sesudah	0.895	49	0.000

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,020 sebelum perlakuan dan 0,000 sesudah perlakuan, yang keduanya lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan Uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil *Wilcoxon Signed Ranks Test*, diperoleh nilai p sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah intervensi.

I. Etika Keperawatan

Dalam melakukan sebuah penelitian, peneliti akan memberikan surat izin permohonan kepada kepala TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur untuk mendapatkan persetujuan untuk melakukan penelitian, maka peneliti akan menerapkan aspek etika penelitian yang diperlukan meliputi :

1. *Informed consent*

Persetujuan *informed consent* merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian, dengan cara memberikan lembar persetujuan *informed consent* untuk diisi oleh responden sebagai persetujuan untuk dijadikan responden sebelum melakukan penelitian. Tujuan dari *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian serta manfaat ataupun dampaknya²⁵. Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan lembar persetujuan kepada wali kelas sebagai bentuk kesediaan mengikuti penelitian. Lembar tersebut berisi informasi tentang tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian. Peneliti menghormati jika responden tidak bersedia berpartisipasi.

2. *Anonymity*

Dalam menjaga prinsip anonimitas, identitas responden tidak dicantumkan pada instrumen pengumpulan data. Sebagai gantinya, peneliti menggunakan kode/inisial untuk mengidentifikasi data masing-masing responden. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan tidak dapat dilacak kembali ke individu tertentu.

3. *Confidentiality*

Peneliti menjamin kerahasiaan seluruh informasi yang diperoleh dari responden. Data yang telah dikumpulkan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini dan tidak akan disebarluaskan kepada pihak lain. Setelah laporan penelitian selesai disusun, seluruh data disimpan secara aman dan akan dimusnahkan sesuai ketentuan²⁵.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang

Lokasi penelitian dilakukan di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur yang berada di Jl. koto Tinggi No.2a Rt.01 Rw.07, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. TK ini berjarak 1,0 Km dengan pelayanan kesehatan RSUP Dr. M. Djamil Padang yang beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan, Kota Padang, Sumatera Barat. Dan berjarak 3,9 Km dengan pelayanan kesehatan Puskesmas Andalas yang beralamat di jalan Jl. M. Hatta, Andalas, Padang, Sumatera Barat. TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur merupakan TK Swasta berakreditasi B kurikulum 2013 dengan status kepemilikan Yayasan Pertiwi Dharma Wanita Sumatera barat yang dikelola oleh seorang operator bernama Nova Novita Sari. SK pendirian sekolah yaitu 29, tanggal SK pendirian 06 June 1970, Tanggal SK Operasional 30 May 2013 dengan SK Operasional yaitu Kpts.421.5/148/DP-PAUDNI.01/2013.

TK ini dipimpin oleh seorang perempuan dengan latar belakang pendidikan Sarjana (S1). Jumlah tenaga pendidik di sekolah ini sebanyak tujuh orang, dengan pendidikan terakhir jenjang Sarjana (S1). Pada tahun ajaran 2024/2025, jumlah peserta didik yang terdaftar dalam Data Pokok Pendidikan (Dapodik) sebanyak 96 anak, terdiri dari 53 anak laki-laki dan 43 anak perempuan. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini meliputi satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang ibadah, enam ruang kelas, serta tiga unit toilet.

B. Gambaran Umum Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang, dimulai dari bulan Desember 2024 - Juni 2025, 10 - 13 Februari yaitu selama 4 hari sebanyak 4x pertemuan dari hari senin hingga kamis.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Anak Berdasarkan Usia Kronologis, Usia Pengukuran (KPSP) dan Jenis Kelamin di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang Tahun 2025

Variabel Usia Kronologis	Mean	SD	Min-Max
38 - 77 Bulan	68.65	8.113	38 - 77

Variabel Usia Pengukuran KPSP	F	%
Umur 36 Bulan	1	2.0
Umur 48 Bulan	4	8.2
Umur 60 Bulan	2	4.1
Umur 66 Bulan	26	53.1
Umur 72 Bulan	16	32.7

Jenis Kelamin	F	%
Laki-laki	26	53.1
Perempuan	23	46.9

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rentang usia kronologis responden berada antara 38 – 77 bulan, rata-rata 68.65 dengan standar deviasi 8.113 dan minimum – maximum 38-77. Kemudian responden dikelompokkan berdasarkan usia untuk pengukuran KPSP. Lebih dari separo responden berada pada kelompok usia 66 bulan, yaitu sebanyak 26 orang (53,1%). Lebih dari separo responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 26 orang (53,1%).

C. Analisis Univariat

1. Rerata perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sebelum Pemberian Intervensi (Permainan Tradisional)

Tabel 4.2 Rerata Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sebelum Pemberian Intervensi di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang Tahun 2025

Variabel	F	Mean	SD	Min-Max
Usia Pengukuran KPSP				
Umur 36 Bulan	1	4.00	-	4-4
Umur 48 Bulan	4	4.25	2.217	2-7
Umur 60 Bulan	2	6.00	1.414	5-7
Umur 66 Bulan	26	5.00	1.918	2-8
Umur 72 Bulan	16	6.25	2.817	2-10
Total	49	5.37	2.289	2-10

Berdasarkan hasil pada tabel 4.2 diketahui rerata perkembangan anak Usia Pra Sekolah sebelum pemberian intervensi 5.37 dengan standar deviasi 2.289 dan nilai minimum - maximum 2 - 10.

2. Rerata perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sesudah Pemberian Intervensi (Permainan Tradisional)

Tabel 4.3 Rerata Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sesudah Pemberian Intervensi di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang Tahun 2025

Variabel Usia Pengukuran KPSP	F	Mean	SD	Min-Max
Umur 36 Bulan	1	7.00	-	7-7
Umur 48 Bulan	4	7.00	0.816	6-8
Umur 60 Bulan	2	8.00	0.000	8-8
Umur 66 Bulan	26	8.65	1.056	7-10
Umur 72 Bulan	16	8.81	1.424	5-10
Total	49	8.51	1.244	5-10

Berdasarkan hasil pada tabel 4.3 diketahui rerata perkembangan anak Usia Pra Sekolah sesudah pemberian intervensi 8.51 dengan standar deviasi 1.244 dan nilai minimum - maximum 5 - 10.

D. Analisis Bivariat

Tabel 4.4 Uji Wilcoxon

Total Skor Pre-Post Test	N	<i>p Value</i>
Negative Ranks	0	0.000
Positive Ranks	45	
Ties	4	
Total	49	

Tabel 4.4 menjelaskan dari 49 responden, terdapat 45 responden dengan peningkatan skor sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional, tidak ada responden yang mengalami penurunan skor pengetahuan sebelum dan

sesudah diberikan permainan tradisional dan terdapat 4 responden yang memiliki skor tetap.

Tabel 4.5 Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang sebelum dan sesudah pemberian Intervensi (N = 49)

	Mean	Beda Mean	SD	Min-Max	95% CI	P
Pre-Test	5.37	3.14	2.289	2-10	4.71-6.02	$P = 0.000$
Post-Test	8.51		1.244	5-10	8.15-8.87	

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan sebelum dilakukan permainan tradisional didapatkan rerata perkembangan pada Anak Usia Pra Sekolah yaitu 5.37. Sedangkan sesudah bermain permainan tradisional didapatkan rerata perkembangan pada anak Usia Pra Sekolah yaitu 8.51. Hasil tersebut terlihat bahwa selisih beda rerata sebelum dan sesudah bermain permainan tradisional terjadi peningkatan sebesar 3.14. Uji Normalitas menunjukkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* menunjukkan sebelum 0.020 dan sesudah 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05 dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Jika Data tidak normal maka digunakan Uji *Wilcoxon*. Dengan uji *Wilcoxon* diperoleh p Value $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

E. Pembahasan

1. Pembahasan Univariat

Sebelum dilakukan pengukuran perkembangan, peneliti terlebih dahulu melakukan penilaian usia kronologis anak yang diperoleh berada dalam rentang 38 hingga 77 bulan. Pengukuran perkembangan anak kemudian dilakukan berdasarkan usia yang sesuai dengan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Anak akan diukur berdasarkan usia kronologis atau usia yang lebih rendah, sesuai ketentuan dalam pedoman KPSP. Untuk anak

dengan usia di atas 12 bulan, pengukuran KPSP dilakukan dalam interval setiap 6 bulan, yaitu pada usia 36, 48, 60, 66, dan 72 bulan.

Umur kronologis merupakan aspek penting yang harus diperhitungkan secara tepat dalam pengukuran perkembangan anak, terutama saat menggunakan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Ketepatan dalam menentukan umur kronologis hingga satuan bulan sangat berpengaruh terhadap pemilihan item KPSP yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian, akurasi umur kronologis menjadi kunci untuk memperoleh hasil penilaian yang valid dan dapat digunakan sebagai dasar dalam mendeteksi secara dini adanya keterlambatan perkembangan, serta menentukan langkah intervensi yang tepat.

a. Rerata Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sebelum Pemberian Intervensi (Permainan Tradisional)

Berdasarkan tabel 4.1 hasil rata-rata skor perkembangan pada anak usia Pra Sekolah sebelum dilakukan permainan tradisional di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang adalah 5.37 dengan standar deviasi 2.289.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Sofyan (2024) yang menyatakan bahwa permasalahan perkembangan anak usia dini disebabkan oleh belum optimalnya perkembangan pada setiap aspek, seperti motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral ³⁰. Hal ini diperkuat oleh pendapat teori Wong (2017) yang menyebutkan bahwa perkembangan anak tidak akan berlangsung secara optimal tanpa pemberian stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya ¹.

Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi sebelumnya. Penelitian Effect (2024) tentang Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak di dapatkan

hasil sebelum diberikan permainan dengan mean 4,35 dan sesudah 5,93³⁰. Pentingnya perkembangan ini melibatkan perubahan kualitatif dalam fungsi seseorang, seperti berfikir, berbicara, berjalan, dan interaksi sosial yang terjadi secara berkesinambungan dan dapat dipengaruhi oleh faktor biologis, lingkungan dan pengalaman individu². Wong menyebutkan bahwa perkembangan anak usia pra sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berinteraksi diantaranya faktor biologis, lingkungan, nutrisi, stimulasi, psikososial, kesehatan, sosial ekonomi dan budaya¹.

Pada penelitian ini, responden terdiri dari 26 anak laki-laki (53,06%) dan 23 anak perempuan (46,94%). Rata-rata nilai perkembangan anak laki-laki adalah 5,38, sedangkan anak perempuan 5,30. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata perkembangan antara laki-laki dan perempuan relatif sama.

Penelitian Sitepu (2023) menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku prososial antara anak laki-laki dan perempuan. Jenis kelamin bukanlah faktor penentu utama perilaku prososial, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti pola asuh orang tua, interaksi dengan teman sebaya, iklim sekolah, dukungan guru, dan karakter individu³¹.

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia antara 36 - 72 bulan. Anak biasanya mengikuti program pra sekolah. Anak pada usia ini mengalami perkembangan kognitif yang pesat, sementara pertumbuhan fisiknya melambat¹⁹. Wong menyebutkan periode ini berlangsung dari saat anak mampu bergerak tegak sampai anak memasuki sekolah, ditandai dengan aktivitas dan penemuan yang intens¹.

Asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan perkembangan yang paling dominan sebelum intervensi yaitu pada Gerak halus dan Gerak kasar dengan nilai presentasi berada di bawah 50% yang berarti adanya stimulasi yang kurang pada anak tersebut. Hal ini diduga anak mengalami perkembangan yang tidak sesuai dengan tahap usianya, faktor lingkungan keluarga dan sosial berpengaruh signifikan terhadap perkembangan anak. Perkembangan Bahasa dan komunikasi anak mengalami hambatan akibat kurangnya stimulasi verbal dan interaksi sosial.

Berdasarkan asumsi tersebut, upaya untuk menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh, peneliti memperkenalkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Permainan tradisional dipilih karena mampu merangsang aspek motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak secara terpadu, sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang sarat akan makna edukatif.

Untuk memastikan perkembangan anak yang optimal dan berkelanjutan, perlu dilakukan integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pembelajaran formal dan non-formal secara sistematis. Pemerintah dan institusi pendidikan harus mengembangkan program pelatihan bagi guru dan orang tua agar mampu memanfaatkan permainan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan anak.

b. Rerata Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Sesudah Pemberian Intervensi (Permainan Tradisional)

Berdasarkan tabel 4.2 hasil Analisa rata-rata perkembangan pada anak usia pra sekolah sesudah dilakukan permainan tradisional adalah 8.51 dengan standar deviasi 1.244.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Sofyan (2024) yang menyatakan bahwa bermain berperan penting dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan moral. Bermain merupakan aktivitas serius namun menyenangkan bagi anak, sekaligus menjadi sarana utama dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka ³⁰.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Samio (2018) yang meneliti pengaruh permainan tradisional bakiak modifikasi terhadap perkembangan sosial anak di TK Sabbihisma 2 Ulak Karang. Penelitian tersebut menunjukkan perbedaan signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen (13,3) dan kelas kontrol (11,3), yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari intervensi permainan tradisional ³².

Penelitian Rahmadayanti (2024) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap pengembangan kecerdasan logis-matematis anak. Hasil uji Wilcoxon menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,005, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan dari permainan congklak terhadap kecerdasan logis-matematis anak ³³.

Bermain permainan tradisional sangat lah praktis, alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda benda sekitar. Artinya permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar. Dalam permainan ular naga panjang dan ABC ada berapa tidaklah membutuhkan media bermain, permainan ini bisa melatih kerja sama tim dan kekompakan, Mengembangkan motorik halus dan kasar (berlari, bergerak mengikuti barisan), Meningkatkan konsentrasi dan kemampuan mengambil Keputusan, Melatih kemampuan berpikir cepat dan memperluas kosakata, Mengasah daya ingat dan kreativitas dalam

memilih kata sesuai kategori dan huruf, dan Mengembangkan kemampuan literasi awal ²³.

Reedukasi permainan tradisonal dalam meningkatkan stimulus pertumbuhan dan perkembangan pada anak bustanul athfal aisyiyah menyebutkan bahwa permainan tradisional sebagai kearifan local diberikan sebagai stimulus untuk membantu mempercepat perkembangan pada anak usia dini. Aktivitas inilah yang nantinya akan merangsang perkembangan anak usia dini untuk menghasilkan hormon yang bermanfaat bagi dirinya. Permainan tradisonal ini tidak hanya menjadi syarat untuk perkembangan anak, namun juga berdampak positif terhadap kehidupan sosial anak. Anak akan lebih mudah mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar ³⁴.

Berdasarkan uraian di atas dapat di artikan bermain perminan tradisional membuat anak menjalin relasi, kerjasama baik dengan tim, mengasah empati, mengembangkan maginasi dan kreativitas, melatih daya tahan, motorik halus dan kasar ²³. Proses ini terjadi karena latihan dan stimulasi yang diberikan secara konsisten akan diterima oleh pancaindra, lalu diproses oleh otak. Hal tersebut akan merangsang otak anak untuk belajar, menganalisis, memahami, serta memberikan respons yang sesuai terhadap rangsangan yang diterima.

Asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan intervensi presentasi anak didapatkan permasalahan Gerak halus dan kasar sebelumnya berada di bawah 50% setelah intervensi presentasi meningkat di atas 80%. Yang berarti adanya peningkatan perkembangan setelah di berikan intervensi permainan tradisional pada anak tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, stimulus yang kurang memadai dari lingkungan

keluarga dan sosial dapat menghambat perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak.

Berdasarkan asumsi tersebut, upaya yang dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran harian, memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dan orangtua, dan mengembangkan modul pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Dengan pelaksanaan upaya tersebut, Solusi jangka panjang yang diharapkan adalah memastikan keberlanjutan dan efektivitas intervensi permainan tradisional dalam mendukung perkembangan anak, perlu dilakukan integrasi permainan tradisional secara sistematis ke dalam kebijakan pendidikan dan program pengasuhan anak di tingkat nasional maupun lokal.

2. Pembahasan Bivariat

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh nilai rata-rata perkembangan anak sebelum intervensi permainan tradisional sebesar 5.37. Setelah diberikan intervensi, rata-rata meningkat menjadi 8.51. Selisih rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan peningkatan sebesar 3.14. Hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *p Value* sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia prasekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan Teori Wong (2017) mengatakan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasional, tetapi juga memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung proses perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui aktivitas bermain, anak

dapat mengembangkan berbagai aspek penting dalam dirinya, seperti keterampilan motorik kasar dan halus, kemampuan bahasa, proses berpikir logis dan kreatif (kognitif), serta kemampuan untuk berinteraksi sosial dan mengelola emosi ¹.

Selain itu, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya oleh Nurul (2023) yang meneliti efektivitas permainan *ular naga panjang* dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Cinta Ananda. Penelitian tersebut menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf kepercayaan tertentu dengan derajat kebebasan (dk) = $(k - 3) \rightarrow (4 - 3 = 1)$, sehingga berdasarkan tabel chi-kuadrat diperoleh nilai χ^2 tabel sebesar 12,70. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai χ^2 hitung sebesar $12,788 \geq \chi^2$ tabel (12,70). Dengan demikian, H_a diterima, yang berarti bahwa permainan *ular naga panjang* memberikan pengaruh terhadap stimulasi perkembangan motorik kasar pada anak usia 5–6 tahun ³⁵.

Penelitian yang dilakukan oleh Baiti (2022) dengan judul "*How Does the ABC Lima Dasar Game Improve Parent and Children Communication?*" menunjukkan adanya peningkatan efektivitas komunikasi antara anak dan orang tua dari siklus pertama ke siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *ABC Lima Dasar* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode permainan yang aplikatif dalam meningkatkan interaksi orang tua dan anak, serta dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD dengan keterlibatan aktif dari orang tua ³⁶.

Bermain ular naga panjang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, melatih ketangkasan dan kelincahan anak, mengajarkan anak untuk bersikap disiplin, tolong-menolong dan bekerja sama, mengajarkan anak untuk menghargai apa yang dimiliki dan menghargai orang lain, mengajarkan anak untuk menjadi pemimpin yang baik, melatih anak untuk

bersosialisasi dengan anak-anak lainya, melatih sikap demokratis dan melatih sikap tanggung jawab ²³.

Bermain ABC ada berapa dapat memperkuat keterampilan sosial dan emosional, merangsang kecerdasan kognitif, mendorong kreativitas dan imjinasi, meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi, membantu anak belajar bekerja sama dalam mencapai tujuan Bersama, membantu anak menghormati aturan main, dan membantu anak menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi ²³.

Peneliti berasumsi bahwa permainan tradisional *Ular Naga Panjang* dan *ABC Ada Berapa* sangat berpengaruh sebagai stimulus yang efektif dalam mendukung aspek perkembangan anak usia prasekolah. Kedua permainan ini dinilai mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari motorik kasar, motorik halus, hingga kemampuan sosial dan bahasa. Selain itu, permainan tradisional memiliki keunggulan berupa pendekatan yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi, sehingga lebih mudah diterima dan diminati oleh anak-anak. Dengan melibatkan unsur gerak, interaksi, serta aturan yang sederhana namun edukatif, permainan tersebut dapat meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional *Ular Naga Panjang* dan *ABC Ada Berapa* dapat meningkatkan perkembangan anak dibuktika dengan nilai $p = 0.000$. Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di dapatkan bahwa anak mampu melakukan permainan tradisional ini, dengan begitu anak dapat mengimplementasikan untuk stimulasi perkembangan dan juga sarana hiburan khususnya di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota padang.

Anak yang mendapatkan stimulus perkembangan secara tepat, rutin, dan sesuai tahap usianya cenderung mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Stimulus yang diberikan dapat mendukung perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan keterampilan adaptif anak. Anak akan lebih cepat merespons lingkungan, lebih aktif, percaya diri, serta memiliki kemampuan belajar dan bersosialisasi yang baik.

Intervensi melalui permainan ular naga dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak, terutama melalui gerakan mengelilingi gerbang ular naga. Permainan ini juga melatih ketangkasan dan kelincahan anak saat mereka berusaha menghindari gerbang yang akan tertutup. Selain itu, permainan ini mengajarkan nilai-nilai kedisiplinan, seperti bersabar dan tidak mendorong teman saat berjalan. Anak juga belajar tentang kerja sama dan tolong-menolong melalui gerakan menjaga agar barisan ular naga tidak terputus. Nilai sosial lainnya yang dapat ditanamkan adalah menghargai diri sendiri dan orang lain, serta belajar menjadi pemimpin yang baik saat menjaga gerbang ular naga. Permainan ini juga membantu anak melatih keterampilan bersosialisasi, sikap demokratis, dan tanggung jawab, misalnya saat bertugas menangkap ular naga ketika gerbang tertutup ²³.

Permainan "ABC Ada Berapa" dapat memperkuat keterampilan sosial dan emosional anak melalui berbagai gerakan yang dilakukan bersama teman. Selain itu, permainan ini merangsang kecerdasan kognitif anak dengan mengajak mereka berpikir untuk menemukan jawaban yang sesuai dengan huruf abjad yang dipilih. Anak juga terdorong untuk menggunakan kreativitas dan imajinasinya saat menyebutkan nama binatang atau benda sesuai huruf tertentu. Permainan ini membantu meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi, misalnya melalui gerakan menunjukkan jari-jari tangan. Tak hanya itu, anak juga belajar bekerja sama dalam mencapai

tujuan bersama, menghormati aturan permainan, serta menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi²³.

Permainan tradisional sebenarnya telah dikenalkan oleh guru kepada murid di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur, namun masih jarang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari. Kegiatan rutin yang biasa dilakukan di sekolah antara lain senam, bermain alat musik, dan proses belajar di dalam kelas.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan anak usia pra sekolah dengan memperkenalkan dan mempraktikkan permainan tradisional “Ular Naga Panjang dan ABC Ada Berapa” sebagai bentuk intervensi untuk meningkatkan stimulasi perkembangan anak. Diharapkan, permainan tradisional ini dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk murid-muridnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak usia pra sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang tahun 2025 maka dapat diambil beberapa Kesimpulan sebagai berikut :

1. Rerata perkembangan pada Anak Usia Pra Sekolah sebelum diberikan permainan tradisional di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang yaitu sebesar 5.37.
2. Rerata perkembangan pada Anak Usia Pra Sekolah sesudah diberikan permainan tradisional di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang yaitu sebesar 8.51.
3. Diketahui beda rerata perkembangan pada Usia Pra Sekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang yaitu sebesar 3.14. Terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Pertiwi 1 Kantor Gubernur Kota Padang, yang di buktikan dengan nilai p $0,000 < 0.05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di capai, serta mengingatkan masih banyaknya keterbatasan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah
Dalam Upaya meningkatkan perkembangan anak, perlu dilakukan integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pembelajaran formal dan non-formal secara sistematis. Pemerintah dan institusi

pendidikan harus mengembangkan program pelatihan bagi guru dan orang tua agar mampu memanfaatkan permainan tradisional sebagai media stimulasi perkembangan anak. Diharapkan, permainan tradisional ini dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk murid-muridnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan cara melakukan penelitian tentang perkembangan dengan media permainan lainya seperti bermain lego dan congklak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hockenberry et al. *Wong's Essential of Pediatric Nursing*. kedokteran EGC; 2017.
2. Paul. *Language Disorders From Infancy Through Adolescence: Assessment and Intervention*.; 2017.
3. Adriana D. *Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak Edisi 2*. Novietha Indra Sallama; 2017.
4. WHO. *World Health Organization*. Kemenkes; 2023.
5. SKI. *Survei Kesehatan Indonesia*.; 2023.
6. Dinas Kesehatan. *Profil Kesehatan Kota Padang*.; 2024.
7. Mansur AR. *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Vol 1.; 2019.
8. Terri Kyle, Susan Carman. *Keperawatan Pediatri Vol.1*.; 2017.
9. BPS. *Persentase Penduduk Berumur 5 Tahun Ke Atas Yang Menggunakan Telepon Seluler (HP) Dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota Di Provinsi Sumatera Barat (Persen), 2020-2022*.; 2023.
10. Dini. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini. 2024;4(1):46-60.
11. KPAI. *Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi COVID-19*.; 2020.
12. Al-fitrah DIT. Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun. 2024;11(2):80-92.
13. Ismoko AP. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *E J STKIP PGRI Pacitan*. Published online 2019:146-156.
14. Zuo Zheng et al. An empirical study of the flag rugby game programme to promote gross motor skills and physical fitness in 5–6 year old preschool children. *Heliyon*. 2024;10(8):e29200. doi:10.1016/j.heliyon.2024.e29200
15. Dinas Kesehatan. *Laporan Tahunan Dinas Kesehatan Kota Padang*.; 2024.
16. Kemendikbud. *Data Peserta Didik Padang Timur*.; 2023.
17. Neneng et al. *Keperawatan Anak*. Vol 3.; 2022.
18. Annisa Oktiawati et al. *Keperawatan Pediatrik*.; 2017.
19. Vidia et al. *Buku Ajar Asuhan Kebidanan Pada Neonatus, Bayi, Balita*.; 2016.
20. Rizkia et al. *Buku Ajar Asuhan Kebidanan Neonatus, Bayi, Balita, Dan Anak Pra Sekolah*. CV BUDI UTAMA; 2018.

21. Dewi et al. *Buku Ajar Keperawatan*.; 2016.
22. Kurniawan A wibowo. *Olahraga Dan Permainan Tradisional*.; 2019.
23. Yulita R. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*.; 2017.
24. Wahyudin I, Tosida E, Andria F. *Buku Pedoman SDIDTK*.; 2019.
25. Ira kartika. *Dasar-Dasar Riset Keperawatan*.; 2017.
26. Yudha Anggit. *Riset Keperawatan*.; 2017.
27. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Rampampd Sugiyono*.; 2020.
28. Achroni K. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.
29. Kementrian Kesehatan. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*.; 2016.
30. Sofyan H. *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*.; 2024.
31. Sitepu JM, Masitah W, Nasution M, Hasibuan LPL. Perbedaan Perilaku Prososial Anak Usia Dini ditinjau dari Jenis Kelamin. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;7(3):3618-3626. doi:10.31004/obsesi.v7i3.4786
32. Samio S. Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Sabbihima 2 Ulak Karang. *Best J (Biology Educ Sains Technol*. 2018;1(2):36-43. doi:10.30743/best.v1i2.791
33. Rahmadayanti R, Sehan I. Permainan Tradisional Congklak terhadap Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak. *J Telenursing*. 2024;6(1):410-419. doi:10.31539/joting.v6i1.8929
34. Marhumi, Dkk N. Initium Community Journal. *ICJ (Initium Community Journal) Online ISSN*. 2022;(November 2024):2798-9143.
35. Nurul Afwa, Fitriani dan DY. Analisis Permainan Naga Panjang Dalam Menstimulus Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B. *J Ilm Mhs*. 2023;4(1):1-12.
36. Baiti N, Zulkarnaen M, Sarimah. How does the ABC lima dasar game improve parent and children communication? *Atfālunā J Islam Early Child Educ*. 2022;5(1):57-64. doi:10.32505/atfaluna.v5i1.4118

CINTHIA RANI SAPUTRI 213310718.docx

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.ums.ac.id

Internet Source

1%

2

www.scribd.com

Internet Source

1%

3

www.researchgate.net

Internet Source

1%

4

vdocuments.site

Internet Source

<1%

5

pt.scribd.com

Internet Source

<1%

6

ejournal.bbg.ac.id

Internet Source

<1%

7

Submitted to Badan PPSDM Kesehatan
Kementerian Kesehatan

Student Paper

<1%

8

123dok.com

Internet Source

<1%

9

Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes
Padang

<1%